



HUMANIDADES DIGITALES Y VIDEOJUEGOS

Juan Francisco Jiménez Alcázar
Gerardo F. Rodríguez
Stella Maris Massa
(Coords.)



Proyecto de investigación I+D+I:
Historia y videojuegos (II): cono-
cimiento, aprendizaje y proyección
del pasado en la sociedad digital
(HAR2016-78147-P)



**Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez
y Stella Maris Massa (coords.)**

Humanidades digitales y videojuegos

Colección Historia y Videojuegos nº 9



Humanidades Digitales y Videojuegos / Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella Maris Massa (Coords.).– Murcia : Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones, 2020.

– (Colección Historia y Videojuegos ; 9) (Editum)
I.S.B.N.: 978-84-17865-30-6

Videojuegos-Aspectos culturales.
Jiménez Alcázar, Juan Francisco.
Rodríguez, Gerardo (Gerardo Fabián), (1967-)
Massa, Stella Maris
Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones.

794:004.4

1ª Edición 2020

Reservados todos los derechos. De acuerdo con la legislación vigente, y bajo las sanciones en ella previstas, queda totalmente prohibida la reproducción y/o transmisión parcial o total de este libro, por procedimientos mecánicos o electrónicos, incluyendo fotocopia, grabación magnética, óptica o cualesquiera otros procedimientos que la técnica permita o pueda permitir en el futuro, sin la expresa autorización por escrito de los propietarios del copyright.



Proyecto de investigación I+D+I: *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P). Financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades del Gobierno de España.

Todos los trabajos han sido sometidos a un sistema de revisión científica externa de originales (revisión anónima por al menos dos especialistas en el tema del estudio).

Director de la colección: Juan Francisco Jiménez Alcázar

© Los autores
Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones, 2020



ISBN: 978-84-17865-30-6

Depósito Legal: MU 333-2020

Diseño e impresión: Compobell, S.L.

Impreso en España - Printed in Spain

ÍNDICE

Presentación	7
<i>Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella Maris Massa</i>	
Las representaciones del medioevo en los juegos de mesa argentinos	11
<i>Emiliano Aldegani y Nicolás Martínez Sáez</i>	
Videojuegos históricos e historiografía: acercamientos, problemas y alternativas	41
<i>Manuel A. Cruz Martínez</i>	
Medievalismo, humanidades digitales y los músicos del «Titanic».....	75
<i>Juan Francisco Jiménez Alcázar</i>	
El videojuego como medio documental: tipologías de representación videolúdica de la realidad	91
<i>Ramón Méndez</i>	
De-construyendo Roma: la preservación de Roma en los videojuegos de tipo histórico y la cultura de los <i>mods</i>	105
<i>Dr. Jordi Rodríguez Danés</i>	
“Perros paganos”: la historia de los merodeadores cumanos de <i>Kingdom Come Deliverance</i>	119
<i>Dario Testi</i>	
La construcción de la guerra virtual: estudio de la representación bélica en los videojuegos de estrategia histórica.....	137
<i>Alberto Venegas Ramos</i>	

PRESENTACIÓN

**Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez
y Stella Maris Massa**

El escritor y novelista Arturo Pérez-Reverte comienza *SIDI. Un relato de frontera* con la cita de unas palabras de Elizabeth Smart: “Hay hombres que son más recordados que naciones enteras” para hacer referencia a la figura de Rodrigo Díaz de Vivar. En una paráfrasis arriesgada, nos aventuramos a proponer que hay títulos y sagas de videojuegos que son más recordados que la propia historia sobre la que basan su guion. Quizá, entre los videojugadores, hay producciones referidas al mundo antiguo, por ejemplo a Egipto o a Roma en particular, que en el imaginario social han llegado a reemplazar las ideas y conceptos generales que antes brindaban la literatura y el cine.

Hoy en día lo virtual nos inunda más que nos rodea. La existencia de una sociedad digital ya es reflejo del cambio de una era histórica, llamémosla Era de la Información, Era Digital, Era de la Informática..., con lo que atrás quedó la referencia acerca de que “afecta” en vidas cotidianas y desempeño profesional. Ya es algo genérico, y vivimos inmersos en un mundo real regido por diseños de tecnología digital. Estas mismas palabras están escritas sobre una pantalla, y difundidas por las posibilidades de lared. Con los autores, los coordinadores de esta monografía nos hemos comunicado a través de correos electrónicos, de mensajería instantánea y de llamadas de teléfono con terminales de los mal denominados “inteligentes”; de momento, las máquinas no piensan, solo procesan, aunque a veces hay personas carentes de sentido común como vulgarmente se dice, el menos común de los sentidos.

Por ello, como investigadores, docentes y extensionistas debemos preocuparnos por acercar las diferentes realidades hoy existentes (real, virtual, aumentada...) a la sociedad que nos rodea, porque directamente nos lo demanda.

Los proyectos de investigación en curso, las participaciones en diversos foros académicos y la edición de esta Colección nos han permitido consolidar nuestra propuesta de abordaje de los videojuegos en todas sus expresiones y manifestaciones como un elemento central de las *Humanidades Digitales*, aunque no todos los especialistas estén de acuerdo con ello, aunque esos mismos profesionales utilicen masivamente esas mismas herramientas que tanto denostan.

El desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación, la ampliación de las propuestas empresariales, la búsqueda de nuevos horizontes de investigación, así como las nuevas propuestas pedagógicas y recreativas, ponen en lugar de vanguardia a las nuevas plataformas de difusión de contenidos: cine, televisión, música, videojuegos, sin menoscabo de unos y otros. El videojuego ha irrumpido en un mundo “estable” de convivencia en las últimas décadas del siglo XX del resto de expresiones culturales, pero también lo hizo la televisión a partir de 1950 y el cine desde inicios de la pasada centuria. Es la “nueva” forma de consumo de esos contenidos lo que ha revolucionado nuestro mundo, donde la individualización en el marco de una globalización general provoca desasosiego y desorientación.

Investigar y enseñar sobre nuestro pasado en ámbitos digitales: tenemos como desafío guiar y dirigir a las nuevas generaciones para que piensen “históricamente”, en un sentido diacrónico, a partir del conocimiento de los tiempos medievales que tienen incorporados desde la virtualidad. La innovación constante y la amplia oferta de contenidos digitales convierten a esta industria en una de las más dinámicas y cambiantes del entorno de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. La industria cultural y creativa continúa sufriendo el llamado *proceso de digitalización*, donde los distintos eslabones de las cadenas de valor se encuentran bajo el proceso de “desmaterialización”, es decir, un fenómeno de sustitución de soportes físicos por nuevos soportes digitales. En este contexto, el acceso a los conocimientos en el nuevo milenio requiere de nuevas formas de enseñanza y aprendizaje que conjuguen saberes académicos y saberes tecnológicos. Es por ello y teniendo en cuenta el modelo TPACK (“Technological Pedagogical Content Knowledge” o Conocimiento Técnico Pedagógico del Contenido), consideramos necesario realizar planteamientos vinculados con la noción de “aula invertida”, que permite “pensar lo digital y digitalizar el pensamiento”. Pretendemos fomentar lo que algunos autores denominan “aprender de verdad”, para lo cual es necesario tener conocimiento,

pero especialmente habilidades que permitan recuperarlos y aplicarlos. Y estimamos que los videojuegos constituyen un elemento esencial y una de las vías posibles para poder realizar tales aprendizajes.

Para nosotros *jugar* no es ni una actividad banal y solitaria, sino todo lo contrario. A través del juego nos relacionamos, a través del juego aprendemos y nos conectamos con *el otro*. Representa a una cultura determinada, y la expresa. Contiene un claro mensaje: desde un manifiesto político a la búsqueda de una espiritualidad profunda, y siempre tiene la capacidad de comunicar mensajes en dos planos, el que se construye ficcionalmente dentro del mundo del juego y el que se construye en paralelo, a través de la toma de conciencia de las implicancias o significados de ese juego cuando se lo coteja con el plano fuera de él.

Es por ello que en este número 9 de la colección insistimos en la idea del videojuego como arte multisensorial y analizamos cómo los diferentes sentidos están presentes y nos permiten entrar al mismo tiempo en el mundo del videojuego, además de las implicaciones en el ámbito de nuestra profesión en lo que convenimos en denominar Humanidades digitales.

Nuevamente agradecemos el apoyo incondicional a la colección por parte de Editum como editorial de la Universidad de Murcia y a los profesionales que lo mantienen, así como a todos los entes y empresas que, con su interés, hacen posible que prosigamos nuestro camino en aras de profundizar en un ámbito cada vez más explorado como es el del videojuego y su impacto en las diferentes disciplinas del conocimiento.

LAS REPRESENTACIONES DEL MEDIOEVO EN LOS JUEGOS DE MESA ARGENTINOS

Emiliano Aldegani

Univ. Nac. de Mar del Plata, Univ. Nac. de La Plata, CONICET

Nicolás Martínez Sáez

Univ. Nac. de Mar del Plata

1. INTRODUCCIÓN

El campo de la ficción y las representaciones históricas han estado ligados de diferentes maneras a lo largo de la evolución de los discursos literarios. Si pensamos en la literatura clásica, las epopeyas, o las tragedias griegas, son un claro ejemplo de diálogo entre las representaciones dramáticas de hechos ficcionales y la presentación de acontecimientos históricos relevantes. Ya sea hacia hechos fundamentales de la historia pasada, en la representación del presente político y social o mediante la representación de proyecciones hacia el futuro, como se observa en la ciencia ficción, el discurso literario o cinematográfico ha estado asociado a diferentes formas de pensar el pasado, y de establecer un diálogo entre los hechos históricos y el marco social y político en el que emergen como productos culturales.

El objeto de este trabajo consiste, en este sentido, en observar cómo se construyen determinadas representaciones en torno a la historia en una forma particular de discurso ficcional como lo son los espacios ludoficcionales propuestos por los juegos de mesa modernos. Las representaciones sociales en torno a hechos relevantes de la historia han tenido tradicionalmente un espacio de producción muy extendido en el ámbito de los juegos de mesa, con

una producción notable en el caso de los llamados *wargames* que buscan representar, con diferentes grados de verosimilitud, conflictos bélicos y escenarios de tensión política. Este tipo particular de juegos comprende una gran cantidad de títulos que abordan conflictos de grandes escalas como los son la Segunda Guerra Mundial, o la Guerra del Peloponeso, pero también otros que abordan conflictos muy particulares como la crisis de los misiles en Cuba representada en *13 Días: La crisis de los misiles en Cuba 1962* (Ludonova, 2015), o la tensión entre la FARC, el ejército, el narcotráfico y los grupos paramilitares representada en *Andean Abyss* (GMT, 2012), entre otras. En el plano nacional, algunos de los juegos que pueden identificarse con mayor claridad con este tipo de *wargames* son *Tobruk* (Galaxia, 1990), *Panzer: Saint-Lo 1944* (Spielen, 2011) o *Soberanía. La vuelta de Obligado* (Épica, 2016). Sin embargo, por fuera del ámbito específico de los *wargames* la mayor parte de los juegos que proponen un escenario ludoficcional concreto establecen un diálogo más o menos explícito con un conjunto de representaciones históricas determinadas. En el presente trabajo se pretende analizar las representaciones culturales del mundo medieval europeo en los juegos de mesa argentinos teniendo en cuenta la importancia que tiene este período para los diseñadores de juegos modernos. La relevancia del período medieval para la concepción de los espacios ludofictionales permite distinguir, como se observará a lo largo del trabajo, una apropiación de los elementos que remiten esquemáticamente al período medieval occidental propiamente dicho, y una segunda apropiación, que se vincula a escenarios medievales fantásticos en los que se entremezclan los elementos emblemáticos de la Edad Media como su arquitectura, la tecnología asociada a lo bélico y el mundo rural, y elementos fantásticos como dragones, magos, entre otros.

Ciertamente, los juegos de mesa de autor están atravesando un momento de enorme crecimiento a partir de la aparición de los denominados *eurogames* o juegos de estilo alemán¹, que han expandido sus mercados por fuera de Alemania y por fuera de Europa durante la última década del siglo XX. En Argentina, la industria ha mostrado un notable crecimiento, pues cada año surgen nuevos diseñadores, eventos, y editoriales a lo largo de todo el país. Cabe destacar que de la edición de juegos del último período, tómese por caso el período com-

1 Los juegos de estilo alemán son juegos que comparten algunas características formales y de diseño, tales como: favorecer la competencia antes que la confrontación, no expulsar jugadores del juego antes del final de la partida, una baja dependencia al idioma, la mayor parte de las veces las condiciones de victoria se asocian a la obtención de puntos, y otro aspectos materiales como las piezas de madera de colores y aspectos de diseño. Un ejemplo paradigmático de juego de estilo alemán puede ser *Die Siedler von Catan* (Kosmos, 1995).

prendido entre el 2010 y el 2019, considerando 80 títulos, el 50% de los juegos tienen una temática histórica definida, de los cuales el 30% se relacionan de manera directa con el medioevo². En este trabajo se considerarán al menos 15 juegos de autor del último período cuyo propuesta ludoficcional contiene elementos que pueden asociarse al período medieval occidental y que han sido desarrollados y diseñados por argentinos. En ellos es posible notar ciertos aspectos comunes que hacen a la identificación del medioevo con determinados caracteres específicos.

A diferencia de otros medios como el cine o la literatura, las representaciones históricas cobran un sentido en los entornos de juego que habilita la interacción del individuo con el escenario ludoficcional propuesto. La especificidad de lo lúdico en su apropiación de las representaciones históricas se caracteriza de este modo por la posibilidad de interactuar con un espacio cuya lógica interna busca representar determinados aspectos particulares del marco simbólico que toma como referencia. Esta capacidad de los entornos de juego para representar el pasado histórico ha despertado interés en las ciencias sociales, sobre todo a partir de la emergencia de los *Game Studies* a principios del Siglo XXI (Planells, 2013; Wolf, 2001), y en particular a partir de la emergencia de los *Historical Game Studies* en los últimos 15 años (Peñate, 2017).

En este sentido, resulta interesante recuperar la perspectiva de Adam Chapman (2016) sobre la reconstrucción del espacio histórico en los entornos ludoficcionales. Desde su propuesta, cabe distinguir en los entornos de juego, dos formas de recuperación del espacio histórico: una forma a la que llamaré *jardines narrativos*³ que está vinculada a los espacios de juegos que proponen un recorrido de acontecimientos más o menos rígido. Esta distinción está orientada al estudio específico de los entornos videolúdicos pero bien puede pensarse para describir el entorno ludoficcional de juegos de mesa como *Planet of the Apes* (Asmodee, 2017), o el clásico *The Game of Life* (Milton Bradley Company, 1960) y en general puede pensarse a muchos *Card Driven Games* como *Twilight Struggle* (GMT, 2005) o *Wilderness War* (GMT, 2001) dentro de esta propuesta. En el plano nacional se identifican juegos de mesa como *La batalla de San Lorenzo* (Épica, 2014) que en su planteamiento inicial y en su

2 Los juegos que se han tomado en cuenta para esta aproximación son juegos editados o que han ganado premios de diseño dentro del período y dejando de lado reediciones de juegos extranjeros o de otro período y los juegos de trivia o juegos abstractos que no presentan un mundo ludoficcional específico.

3 La traducción de los conceptos ha sido realizada por Federico Peñate (Peñate, 2017).

desarrollo se orientan a la reconstrucción verosímil de determinados eventos históricos relevantes de las guerras de independencia. Frente a esta forma de recuperar el escenario histórico Chapman propondrá otra a la que denominará *lienzos narrativos*. En este tipo de entornos de juego, las condiciones iniciales puede variar considerablemente, y el entorno se vuelve un escenario que propone determinadas condiciones, pero sobre el que pueden construirse narrativas muy diferentes. Con independencia de su completa falta de verosimilitud para representar las guerras modernas, puede pensarse al *Risk* (Parker Brothers, 1958) o a sus versiones nacionales como *T.E.G.* (Yetem, 1978) o *Risq* (Kipos, 1978) como lienzos narrativos en este sentido, y también a su contemporáneo *Diplomacy* (Calhamer, 1959) publicado en Argentina como *1914. El juego de la Diplomacia* (Kipos, 1980). Aun cuando posean condiciones iniciales algo rígidas el desarrollo de la narrativa dentro del juego puede avanzar por caminos diversos y desarrollar incluso narrativas muy diferentes a partir de condiciones iniciales similares. Un caso paradigmático de juegos cuya estructura narrativa se muestra más abierta puede encontrarse sin duda en los juegos de rol, en los que el reglamento sólo ofrece un marco donde la narrativa y la iniciativa de los diferentes jugadores pueden establecer diferentes recorridos.

Esta distinción entre formas de escenario ludoficcional puede resultar útil para pensar la forma en la que las diferentes representaciones culturales respecto de un tópico particular se inscriben en el entorno de juego propuesto por los juegos nacionales, y de esta manera elucidar el lugar que se propone para estas representaciones y la medida en la que estos juegos resignifican estos elementos o simplemente reproducen estereotipos culturales asociados a diferentes temáticas. Como proponen Luis Navarrete y David Acosta en su libro *Spain Lúdica* existe una tendencia en los entornos de juego a la apelación a ciertos arquetipos y la *normalización desnaturalizada* de los rasgos culturales. En sus palabras: *se trata de un principio básico de economía narrativa que permite mostrar la máxima información sobre un personaje en el menor tiempo posible a través de señas de identidad heredadas, de carácter universal y conocidas tanto por los creadores como por el público* (2017, p. 20). Esta tendencia del diseño se asienta a su vez en la necesidad de que el nivel semántico del *playworld* propuesto por el juego facilite la comprensión de la mecánica (Sicarta, 2009, pp. 53-58), lo que conduce al discurso ludoficcional del juego de mesa y el videojuego a la reproducción de estereotipos y sesgos propios del momento en el que emerge como producto cultural.

En este sentido, el recorrido propuesto por el presente trabajo se corresponde con aquello que Navarrete denomina en su libro como un estudio *ludográfico*-

co, en la medida que se busca recuperar en la producción y diseño de juegos de mesa nacionales, las características culturales que se reproducen e incorporan sobre una temática particular. En este caso, las representaciones del periodo medieval europeo desde su vertiente realista y desde su abordaje fantástico. Para ello, será necesario reconstruir de manera esquemática algunas notas particulares de las representaciones culturales sobre el medioevo occidental, para abordar luego la manera en la que estos rasgos icónicos de la cultura medieval son incorporados en los entornos ludoficcionales de los juegos de autor argentinos del último período. Para favorecer el análisis y la explicitación del diálogo que establecen estos juegos con las representaciones culturales de lo medieval se ha establecido contacto con los autores consultando aspectos particulares de sus juegos así como las motivaciones que condujeron a la elección del período medieval para situar su propuesta lúdica. El recorrido de estas entrevistas ha aportado a la clarificación de diferentes aspectos que serán recuperados en el trabajo. A partir de este análisis, se buscará explicitar los lineamientos generales de la interpretación dominante que se observa en los juegos nacionales con relación a este período histórico.

2. REPRESENTACIONES CULTURALES DEL MEDIEVO

Dios ha creado el pueblo para trabajar y para cultivar el suelo, ha creado al clero para los ministerios de la fe, y ha creado a la nobleza para realzar la virtud y administrar la justicia.
Huizinga J., *El otoño de la Edad Media*, 1919.

El mundo medieval no tiene límites precisos y aceptados universalmente por los historiadores contemporáneos pero podemos pensar que sus orígenes se remontan a los primeros contactos entre la religión judía y el pensamiento helénico en el siglo III a.C. El cristianismo primitivo, apropiándose de las categorías del pensamiento griego, logró consolidarse como ideología hegemónica dentro del Imperio Romano y su posterior desmembramiento favoreció la constitución del mundo medieval europeo. Tal periodo no fue solamente cristiano sino también judío y musulmán. Su duración temporal tampoco es precisa pero podemos encontrar señales de su resquebrajamiento a partir de la emergencia de la mentalidad burguesa frente a la mentalidad cristiano-feudal. El historiador José Luis Romero señala que desde el siglo XI se constituye un tipo de mentalidad, cuyo desarrollo se prolonga, aunque con variantes importantes, hasta nuestros días (2006, p. 34).



Por su parte, historiadores como Jacques Le Goff sostienen que hasta el siglo XII apenas existían tres clases sociales distinguidas por Adalberón de Laón: la que reza *oratores*, la que protege *bellatores* y la que trabaja *laboratores* (2008, p. 27). Ciertamente, en lugar del concepto de clase cuyo sentido se asocia al pensamiento marxista, resulta conveniente hablar de órdenes o estamentos sociales, pues la idea de clase acarrea cierta connotación de movilidad bastante atípica en el mundo medieval. El estamento que se dedica a rezar es a menudo el que piensa, enseña y escribe, es el poder espiritual; el estamento que protege es el noble soldado pero también administrador, propietario y juez, es el poder político; y por último el estamento que trabaja son los siervos, aquellos que cultivan la tierra como los campesinos y otros que hacen artesanías, ellos son el sostén material de los otros estamentos. Tal como afirma Johan Huizinga, cada uno de estos grupos representa una institución divina, un órgano en la arquitectura del universo (1998, p. 83), lo que otorga una forma de unidad al orden social que se caracteriza por la rigidez de las jerarquías. Observemos esquemáticamente cada uno de estos estamentos:

2.1. EL PODER ESPIRITUAL Y EL OCIO DE LOS CLÉRIGOS

En el mundo medieval, la religión y la Iglesia estructuraban toda la vida humana. En este sentido, el medievalista Jean Verdon diferencia al cristianismo de las religiones y las filosofías de la antigüedad por poner al pecado en el centro de su reflexión (2005, p. 73). Así pues, los pecados podían ser perdonados por el clero en virtud del poder que Jesús le había otorgado a Pedro, pescador de Galilea e iniciador de la dinastía político-religiosa más prolongada de Occidente: el Papado⁴. El Papa es el obispo de Roma, cabeza de la Iglesia cristiana y guardián de la doctrina de Cristo.

A su vez, dentro del estamento que reza encontramos monjes que viven retirados del mundo y que aparecen tempranamente en los desiertos de Egipto y Palestina alrededor del siglo III d.C. Clifford Hugh Lawrence señala las dos hipótesis sobre tal aparición: la primera, que es la de san Jerónimo, sostiene que los monjes ermitaños se refugiaron en el desierto para escaparse de las persecuciones de Decio y Dioclesiano; la segunda, compartida por varios historiadores, afirma que el ascetismo de los monjes fue la reacción al reblan-

4 MATEO 16,17-19: “Tú eres Pedro y sobre esta piedra edificaré mi Iglesia, y las puertas del Infierno no prevalecerán sobre ella. Te daré las llaves del reino de los cielos”. En estas palabras la Iglesia católica reconoce el fundamento del papado.

decimiento de la moral cristiana después de que Constantino le diera paz a la Iglesia en el año 313 d.C. (2015, p. 1).

Dentro de los monasterios cartagineses y alrededor de las comunidades laicas, algunos monjes rechazaban el trabajo manual citando las palabras que enseñaba Jesús⁵, otros en cambio, establecían que era posible llevar una vida compatible entre el silencio de la oración y los trabajos manuales y ponían de ejemplo las enseñanzas de Pablo de Tarso⁶. La cuestión del ocio en el estamento clerical parece tener bastante interés ya que en el siglo V d.C. el obispo Aurelio de Cartago se vio obligado a consultar a san Agustín respecto a este asunto que parecía enfrentar a las palabras de Jesús con las de Pablo. Citando a la segunda epístola a los tesalonicenses, Agustín toma partido por Pablo, de quien dice que incluso con una actividad apologética infatigable, tuvo la decisión de ocupar algo de su tiempo en realizar trabajos manuales. Agustín entendía que, después de la Caída, la sentencia de trabajar le cabía a toda persona sin excepción⁷ y que tanto el trabajo manual como el intelectual son perfectamente compatibles con la vida del monje. Así pues, concluye que todo trabajo es bueno y útil si es hecho con inocencia y sin fraude⁸.

Por su parte, el historiador George Duby afirma que todos estos hombres de oración se situaban en la cima de la jerarquía de los órdenes y que por esta razón no sólo debían estar exentos de todas las puniciones que el poder pudiera realizar o de la fiscalidad sino que debían recibir donaciones para por su intermedio ser ofrecidas a Dios. Así entonces, los dirigentes de monasterios e iglesias creían que el mejor uso que podían hacer de todas estas riquezas era para embellecer el lugar de plegaria, es decir, gastar lo máximo para mayor gloria de Dios (2009, p. 219).

Por otra parte, es notable cómo durante éste período la ciencia y el estudio de las doctrinas se encuentra estrechamente asociado a la figura clerical, estableciendo la imagen del conocimiento como una potestad esotérica restringida a la labor religiosa. Las prácticas pre-científicas como la alquimia ligan la cien-

5 MATEO, 6, 25-34: “Por eso os digo: No andéis preocupados por vuestra vida, qué comeréis, ni por vuestro cuerpo, con qué os vestiréis. ¿No vale más la vida que el alimento, y el cuerpo más que el vestido? Mirad las aves del cielo: no siembran, ni cosechan, ni recogen en graneros; y vuestro Padre celestial las alimenta. ¿No valéis vosotros más que ellas? [...] Buscad primero su Reino y su justicia, y todas esas cosas se os darán por añadidura. Así que no os preocupéis del mañana: el mañana se preocupará de sí mismo.”

6 2 TESALONICENSES, 3,10: “Si alguno no quiere trabajar, que tampoco coma”

7 AGUSTÍN DE HIPONA: *De genesi contra Manichaeos*.

8 AGUSTÍN DE HIPONA: *De opere monachorum* 22.101.

cia medieval a un registro místico que busca asociar fuerzas ocultas en el mundo natural, y que expresa un sincretismo entre doctrinas antiguas, elementos de la cultura árabe y egipcia, y la búsqueda de principios que se terminarán desarrollando con la emergencia de la física, las astronomía y la química modernas. Esta figura del clérigo, alquimista o mago como aquel que hibrida una forma esotérica de acceso al conocimiento científico, con doctrinas y cultos propios del mundo religioso, serán exageradas y estereotipadas en las representaciones fantásticas del medioevo, mientras que en las representaciones de estilo realista, se observa un énfasis diferente, orientado a la eficacia del claustro clerical para establecer vínculos diplomáticos, custodiar el conocimiento científico occidental y legitimar de diferentes maneras el orden político y social.

2.2. *EL PODER POLÍTICO Y EL HEROÍSMO DEL GUERRERO*

Los nobles y señores feudales son el estamento que protege y detenta el poder político y económico que es, fundamentalmente, la tierra. Historiadores como Verdon señalan que este estamento ha tenido mala fama y muchas veces ha sido caricaturizado por su crueldad, codicia y lujuria, cuestiones que no son del todo falsas, pero también han favorecido el florecimiento de la vida cultural y aristocrática medieval (2005, pp. 139-147). En este sentido, Jacques Lafitte-Houssat señala que hasta el siglo XI el señor feudal vive para la guerra considerándola como el más completo despliegue de su fuerza física y valor. La guerra era fuente de provecho, tanto para el señor como para los vasallos convocados por él, y la rapiña el medio regular de enriquecerse (1960, p. 12). En verdad, antes del siglo XI, domina la mentalidad baronial, propia de las conquistas germánicas donde el protagonista no es el caballero cristiano sino el héroe germánico, carente de toda piedad o amor (Romero, 2016).

A comienzos del siglo XII la situación se modifica y la Iglesia, no pudiendo impedir la guerra permanente, la cristianiza mostrando a la nobleza que había infieles peligrosos en el extranjero por acuchillar y la tumba de Cristo por liberar. La aristocracia de origen germánico acepta la autoridad del cristianismo y así sobrevienen las campañas militares denominadas *Cruzadas*, que si bien transformaron el género de vida de los señores no evitó el afán de riqueza y el botín (Lafitte-Houssat, 1960, pp. 16-17; Huizinga, 1998, p. 34). Luis Antonio de Villena señala que a partir de aquí, la guerra fue entendida como una gesta heroica, y casi sobrenatural, hacia la conquista de la Tierra Santa, una tierra donde, según el Papa Urbano, manaba leche y miel (2010, p. 13). Un fenómeno asociado a las Cruzadas fue la creación de órdenes militares que reunían

aspectos religiosos, realizando votos de pobreza, castidad y obediencia con el componente militar: eran monjes-soldados (Rodríguez, 2018, p. 390).

A partir del siglo XII, puede identificarse, por un lado, una minoría de señores feudales ociosos y vanidosos que consideran que el vivir noblemente es distraerse en sus propios palacios con juegos, torneos y cazas (Verdon, 2005, p. 144), y que creen que las tareas productivas son indignas de su rango. Por otro lado, encontramos una mayoría de hombres de baja nobleza que vivían una vida solitaria consumida en borracheras dentro de los campamentos de guerra. Algunos de ellos eran caballeros, unos con pequeños dominios de tierra y otros sin posesión alguna. De Villena advierte que el siglo XII comienza a ver el decaer de la nobleza feudal con el incremento del poder de los reyes que dará surgimiento a las monarquías tradicionales (2010, p. 14).

Es destacable que frente a este tipo de representaciones históricas, la literatura medieval propone la figura heroica del caballero que, en tierras extrañas encantadas llenas de monstruos y peligros, dará prueba de su valor, entrega y sacrificio en pos de diferentes tipos de lealtad. A partir de finales del siglo XI, dos ámbitos generan una literatura diferente pero que encuentra puentes entre sí. Por un lado, desde el ámbito cortesano, los trovadores escriben novelas de caballería y poemas de amor para toda la élite de la corte. De Villena señala que todo un mundo de magia, brumas célticas, hechizos, leyendas, magos y hadas se tiñen de los ideales de la caballería andante —la búsqueda del honor y la defensa del oprimido— y del *amor cortés* hacia una noble dama que desde la torre del castillo verá marchar a su caballero hacia un bosque poblado de ensalmos y peligros (2010, p. 27). Por otro lado, la poesía popular, es decir, la poesía épica tiene como destinatario a aquellos que viven en los patios del castillo ya sea como servidores, escuderos, campesinos, taberneros o pequeños comerciantes. Juglares o clérigos transmiten oralmente estos largos poemas épicos al que pertenecen *Cantar de Roldán*, *Cantar del Mío Cid* y *Cantar de los nibelungos*. De Villena señala que la hazaña heroica encandilaba al pueblo porque el héroe protagonista del cantar (Rolán, El Cid, Sifrido) personifica las aspiraciones y los deseos del pueblo.

Así pues, la literatura va prefigurando una forma de comprender el ideal caballeresco como una forma de organizar y dar sentido a un conjunto complejo de acontecimientos. En este sentido, siguiendo la lectura de Huizinga, la ficción caballeresca es utilizada por la cultura medieval para establecer una comprensión de fenómenos que resultaban incomprensibles en su tiempo. En sus palabras:

“Tanto la guerra como la política de su tiempo eran extremadamente informes, faltas, en apariencia, de toda congruencia. La guerra era, la mas de las

veces, un proceso crónico de incursiones y correrías aisladas y diseminadas sobre un gran territorio; la diplomacia, un instrumento muy complicado y deficiente, regido en parte por ideas tradicionales muy genéricas y en parte dominado por una confusión inextricable de pequeñas cuestiones jurídicas. Incapaz de descubrir en nada de esto una verdadera evolución social, la historiografía se apoderó de la ficción del ideal caballeresco, para reducirlo todo por medio de ella a un hermoso cuadro de honor de príncipes y de virtud de caballeros.” (Huizinga, 1998, p. 95)

De esta forma, describe el autor, la enorme soberbia de los caballeros se resignifica en una forma estilizada y embellecida bajo la figura del honor. Así pues, la crueldad guerrera se romantiza en una comprensión deshumanizante de sus enemigos.

2.3. LOS SOSTENES MATERIALES: LOS SIERVOS Y LA EMERGENCIA DE LAS BURGUESÍAS

Los siervos trabajadores son los sostenes que permiten a los otros dos órdenes mantener sus ocios y excesos. Algunos medievalistas han sostenido que el orden social en Occidente tuvo dos raíces principales: una estructura agraria romana, muy marcada por la propiedad del suelo, y otra germánica, caracterizada por las relaciones de dominio personal (Rodríguez, 2018, p. 131). De los que sostenían este orden social algunos eran esclavos, personas totalmente cosificadas y propiedad de un dueño desde que nacían hasta que morían y que podían adquirirse como objetos mediante el comercio o la guerra; otros en cambio eran campesinos que tenían distintos grados de libertad pero que muy a menudo se encontraban en relación de dominación personal o rentista con algún señor feudal. Por ejemplo, con respecto al uso de los bosques, los campesinos podían extraer hierbas y otros recursos para el sustento pagando cánones al señor (Rodríguez, 2018, p. 416).

Las dependencias y condiciones impuestas por los señores feudales a los campesinos eran duras e injustas. Ni el amor les estaba permitido. En un tratado de amor de finales del siglo XII el clérigo francés Andrés el Capellán le enseña a un amigo que difícilmente los campesinos sirvan en la corte del amor ya que ejecutan las obras de Venus como el caballo o la mula⁹. Esto muestra cómo la aristocracia consideraba a los campesinos más cercanos ontológicamente a los animales que a los humanos.

9 ANDREAS CAPELLANUS: *De amore* 1.11.1-2

Duby afirma que otro estamento gana para el campesino su salvación por medio de plegarias y otro está encargado, en principio, de defenderlo contra las agresiones (2009, p. 221). Este es el pago por su trabajo: salvación eterna y protección mundana. Durante el siglo XIII la situación de muchos de estos campesinos mejora respecto a los siglos anteriores gracias a los adelantos técnicos, así pues, se enriquecen y acceden a la compra de parcelas de tierra e incluso realizan préstamos de dinero a otros menos afortunados (Rodríguez, 2018, pp. 423-424). En ocasiones, estos últimos se dirigen a las ciudades en busca de mejores condiciones de vida.

A partir del siglo XII la aristocracia se consolida y, desde las Cruzadas, se empieza a desarrollar una economía de intercambio impulsada por burgueses o mercaderes. Surge una nueva mentalidad opuesta a la cristiano-feudal que incorpora un nuevo tipo de pensamiento naturalista y experimental. Le Goff señala una paradoja que ocurre en la expansión de la moneda y el dinero de los siglos XII al XIII: un crecimiento del número de ricos coexiste y se desarrolla en relación con un elogio de la pobreza, una multiplicación de la beneficencia hacia los pobres y una asociación de la imagen de estos con la de Jesús (2012, p. 43).

El declive de la economía rural hace que muchos señores feudales pierdan privilegios, otros en cambio, se enriquecen con el comercio, y los burgueses empiezan a cambiar su estilo de vida: en el castillo se agrandan las ventanas, se ponen vidrios, se tapizan las paredes y se organiza la corte con mujeres, bailes, trovadores y bufones (Romero, 2016, p. 31). La burguesía pone en crisis la imagen dual de la sociedad que existía hasta entonces y que era la de quienes trabajan para mantener a quienes no trabajan. Así pues, esta crea una nueva estructura, también dual entre los que tienen y no tienen propiedades (Romero, 2016, p. 33). Con la burguesía la estructura mayormente estática de la sociedad feudal comienza a resquebrajarse y el sitio que “le tocó” a cada hombre dentro de la sociedad se muestra contingente. A partir de ahora, el lugar de la sociedad de cada hombre dependerá de su esfuerzo, su mérito y su suerte. A pesar de los importantes cambios sociohistóricos, salvo durante un corto período de lucha en la Alta Edad Media, entre los mercaderes y los nobles no habrá ningún profundo antagonismo: el aburguesamiento y el ennoblecimiento condujo a unos hacia los otros (Le Goff, 2004, p. 56).

Ahora bien, junto con la división tripartita entre los diferentes estratos sociales que se observan en el período medieval y que en gran parte lo organizan, podemos identificar dos elementos que poseen una carga simbólica relevante en la representación de lo medieval: por un lado, el lugar de la mujer



en la sociedad medieval y por el otro, la construcción del enemigo y de la formación de la otredad que caracteriza lo extranjero en éste período.

2.4. LAS MUJERES EN LA EDAD MEDIA

Hasta el siglo XI, la imagen de la mujer se ha configurado a partir, fundamentalmente, de las representaciones de los hombres de la Iglesia. Los apóstoles cristianos consideraron a la mujer como inferior al hombre influenciados, en parte, por la concepción judía que excluía a las mujeres del sacerdocio. El carácter misógino de los discursos cristianos no deriva directamente de las palabras de Jesús sino del pensamiento paulino que domina gran parte del imaginario social sobre la mujer medieval. Aunque san Pablo afirme la igualdad de todos los hombres ante Dios, considera que el hombre es superior a la mujer. Como afirma Lafitte-Houssat, los Padres de la Iglesia no son blandos con la mujer: “soberana peste”, “puerta del infierno”, “arma del diablo”, “centinela avanzada del infierno”, “larva del demonio”, “flecha del diablo” son algunos de los epítetos que le dedican Juan Crisóstomo, san Antonio, san Juan Damasceno y san Jerónimo (1960, pp. 13-14). Verdon señala que, en la Edad Media, la cultura estaba en manos de clérigos a quienes se les negaba una sexualidad normal y veían en la mujer un instrumento de Satán, una tentadora cuya seducción temían (2005, p. 169).

Pero a finales del siglo XI se produce un movimiento inverso tanto desde la literatura secular como desde algunos textos religiosos. Se evidencia entonces un ascenso de la figura femenina: por un lado, el discurso vinculado a la poesía trovadoresca y cortés pone a las altas damas medievales en la cima de todo elogio y veneración y, por el otro, la Virgen María se convierte prontamente en paradigma de la altura máxima de la mujer. De esta manera se va configurando un ideal de mujer imposible de cumplir: ser virgen y madre.

El filósofo español José Ortega y Gasset ha señalado que la Edad Media se divide en dos porciones: una primera masculina y una segunda femenina a partir del siglo XII. Así, en la primera Edad Media la vida tiene un cariz de rudeza, el hombre guerrea continuamente durante el día y a la noche compensa el esfuerzo con abandono y orgías, se vive en campamentos, sólo con otros hombres, y realizando actividades viriles como la esgrima, la caballería, la caza y la bebida. Dentro de este paisaje la mujer carece de papel, es más bien un botín de guerra que cuando el germano idealiza imagina como una walkiria, una hembra beligerante, musculosa y que posee actitudes y destrezas de varón. Ortega advierte que en el siglo XII cambia la faz de la historia cuando los hombres empiezan a

pulir sus palabras y modales y que tal mutación se debe al ingreso de la mujer al escenario de la vida pública donde las altas damas de Provenza y Borgoña tienen la audacia de afirmar, frente al Estado de los guerreros y frente a la Iglesia de los clérigos, el valor específico de la pura feminidad (1957, pp. 471-475).

Si bien tanto las damas nobles como la Virgen María recibieron un trato diferenciado, no fue así respecto en otras fuentes literarias, que tenían como protagonistas a otro tipo de mujeres. Por ejemplo, en las *Pastorelas*, formas de la poesía trovadoresca donde un caballero o trovador se encuentra con una pastora, se repite la figura de sometimiento de la mujer campesina que contrasta fuertemente con el trato recibido por las anteriores.

En su tratado *De amore*, Andrés el Capellán expone en sus dos primeros libros cómo hombres de diferentes estamentos sociales deben elogiar y ofrecer sacrificios por mujeres plebeyas y nobles con el fin de conseguir su amor. Sin embargo, en su último libro recurre a una palinodia y recupera siglos de tradición misógina al decir:

“Además, la mujer no sólo es considerada avara por naturaleza, sino también envidiosa, maldiciente, ladrona, esclava de su vientre, inconstante, inconsecuente con sus palabras, desobediente, rebelde a lo prohibido, manchada con el vicio de la soberbia, ávida de vanagloria, mentirosa, borrachina, charlatana incapaz de guardar un secreto, lujuriosa en exceso, dispuesta a todos los vicios e incapaz de sentir amor por un hombre.”¹⁰

Además, no sólo el discurso teológico, literario y filosófico dejaba a la mujer terrena en una posición desigual respecto al hombre sino también el discurso médico. En 1080, el monje y médico benedictino Constantino el Africano recuperaba el conocimiento griego para reinterpretarlo en función de la superioridad del hombre sobre la mujer:

“Piensa Galeno que no tiene nada de extraño que el calor del testículo derecho y de la parte derecha de la matriz sea mayor que el del testículo izquierdo y de la parte izquierda de la matriz, ya que están próximo al hígado y se nutren de sangre más pura y limpia: por esta razón los miembros de la derecha engendran machos y los de la izquierda hembras.”¹¹

10 ANDREAS CAPELLANUS: *De amore* 3.70

11 CONSTANTINO EL AFRICANO: *De coitu* c.7, Enrique Montero Cartelle (ed.), Santiago de Compostela, 1983, p. 107.



Esta concepción misógina que se sostiene con diferentes matices a lo largo de la Edad Media, no es sin embargo una creación estrictamente medieval. Ya en la antigüedad puede observarse cómo la tradición griega profesa un cierto desprecio por la mujer. Tal como se recupera del refrán que menciona Sófocles en *Ajax* (294): *El silencio es un adorno en las mujeres*. Y también en Aristóteles, cuyo pensamiento llegará a ser paradigma científico durante los siglos XI y XII gracias a la custodia y divulgación del mundo islámico, se ve a la mujer como un ser impotente de transformar la sangre en lugar de perderla:

“La mujer es como un macho estéril. Pues la hembra es hembra por una cierta impotencia: por no ser capaz de cocer esperma a partir del alimento en su último estadio (esto es, sangre o lo análogo en los no sanguíneos), a causa de la frialdad de su naturaleza.”¹²

Todas estas representaciones, como se verá, tampoco desaparecen del todo en la modernidad.

2.5. LA CONSTRUCCIÓN DEL ENEMIGO

Durante toda la Edad Media se debió combatir tanto a enemigos internos como externos. Umberto Eco señala que el tener un enemigo es importante no solo para definir la identidad sino también para procurarse un obstáculo con respecto al cual medir el propio sistema de valores, pero cuando el enemigo no existe, es preciso construirlo (2013, pp. 14-15).

Las religiones del libro intentaron tanto desde la pluma, la palabra y la espada la conversión de los infieles por considerarlos descarriados o próximos al pecado. Durante la primera etapa del Imperio Romano se persiguió a todos aquellos que rechazaban a los dioses romanos. Cuando el cristianismo se hizo religión oficial con Teodosio en el 380 d.C., los cristianos pasaron de ser perseguidos a ser persecutores y olvidaron aquellas palabras de Jesús que indicaban amar al prójimo incluso a los enemigos¹³. El Imperio combatió y sucumbió ante los denominados despectivamente “bárbaros” en alusión a un defecto en el lenguaje y que en las representaciones aparecen como barbudos, brutos y chatos.

12 ARISTÓTELES: *Sobre la reproducción*, 728a 18.

13 MATEO, 5, 44: “Pues yo os digo: Amad a vuestros enemigos y rogad por los que os persigan”.

Los paganos culpan al cristianismo por esta debacle y afirman que es consecuencia de haber abandonado el culto de los dioses tradicionales. Agustín responde tales críticas con un relato desgarrador en su obra *Ciudad de Dios* luego del saqueo de Roma por los visigodos comandados por Alarico en el año 410 d.C.:

“Con todo, hemos de entender que la paciencia de Dios respecto de los malos es para convidarlos a la penitencia, dándoles tiempo para su conversión; y el azote y penalidades con que aflige a los justos es para enseñarles a tener sufrimiento, y que su recompensa será digna de mayor premio. [...] aunque los buenos y los malos juntamente hayan sido afligidos con tribulaciones y gravísimos males, no por eso dejan de distinguirse [...] la misma adversidad prueba, purifica y afina a los buenos, y a los malos los reprueba, destruye y aniquila.”¹⁴

Agustín culpa a los paganos de la caída del Imperio, les critica sus costumbres como las de asistir a los circos, anfiteatros y celebrar fiestas orgiásticas. Eco afirma, en este sentido, que los enemigos siempre son distintos de nosotros y siguen costumbres que no son las nuestras (2013, p. 16). Según Agustín, la crisis del Imperio es consecuencia de las propias debilidades y pecados y no de un enemigo externo al Imperio como Alarico al cual incluso respeta, sino que por el contrario considera que Dios, a través del saqueo de Roma, pone prueba y corrige a los buenos, es decir, a los cristianos. Posteriormente cita al apóstol Pablo cuando dice que todas las cosas, así prósperas como adversas, les encaminan a un mayor bien a quienes aman a Dios¹⁵.

Con el desplome romano, los pueblos periféricos al Imperio, como los germanos y los árabes, comienzan a adquirir las formas de existencia greco-romanas y definen nuevos enemigos. Para los reinos cristianos serán los musulmanes y judíos, en cambio, para la religión islámica con Mahoma a la cabeza se intentará ocupar gran parte de Europa y con el dominio de los almohades, se planteará a los enemigos el dilema de islamizarse o emigrar. Así entonces, cristianos y judíos como Maimónides tuvieron que partir hacia otras tierras.

Las representaciones de los enemigos se ajustaban a toda una estética del mal: son feos, huelen mal, carecen de algún miembro, tienen tez oscura, rostro demacrado, dentadura canina y barba caprina. Elena González-Blanco García señala

14 AGUSTÍN DE HIPONA: *Civitas Dei* 1.8.

15 ROMANOS: 8.



que en la península ibérica medieval cristiana, exceptuando Cataluña, el término “moro” se utilizaba para designar a los enemigos que invaden la península y que con la llegada de los árabes el término se aplica a todos los mahometanos y así pasar a significar gentil o pagano (2007, pp. 445-454). Sin embargo, “moro” era un término popular, y una manera más culta y literaria de definir al enemigo era con el término “sarraceno” que adquiere un sentido religioso y de enemigo con la llegada de los almorávides y luego aún más con los almohades en el siglo XII. El término “sarraceno”, como señala González-Blanco agrupa todos los sentimientos que encierran las raíces “sarro” (sucio y evitable), “sarpullido” (enfermedad y molestia), “serón” (pobre y áspero), “sierra” (cortante y difícil).

Por último, se podría señalar que las relaciones de algunas mujeres con demonios y ciencias ocultas también produjeron nuevos enemigos internos. Eco señala que de la misoginia medieval se llega a la construcción de la bruja, una obra maestra de la civilización moderna aunque también conocida en la Antigüedad: Roma no se sentía amenazada por las brujas, durante la Edad Media se pensaba, en el fondo, que la brujería era un fenómeno de autosugestión y recién en los albores del mundo moderno la bruja se convierte en un enemigo social que se congrega en sectas, celebra aquelarres, vuela en escobas y se troca en animales (Eco, 2013, pp. 27-28). No obstante, esta representación de la mujer bruja que atenta contra el orden y la moral, estará asociada en la cultura popular muchas veces al período medieval, aunque no constituye un elemento real de este periodo. La pensadora feminista Silvia Federici ha sostenido que la caza de brujas iniciada en el siglo XV alcanza su punto máximo entre 1580 y 1630 en el momento en que las relaciones feudales ya estaban dando paso a las instituciones económicas y políticas típicas del capitalismo mercantil. Así pues, ha sostenido que la caza de brujas fue un elemento esencial de la acumulación originaria y de la “transición” al capitalismo (2015, pp. 264-268).

3. LAS REPRESENTACIONES MEDIEVALES EN LOS ENTORNOS LUDOFICCIONALES

Como se ha señalado en la introducción las representaciones culturales de lo medieval europeo ofrecen una motivación especial para la creación de juegos de mesa argentinos. Los juegos de mesa de autor editados y diseñados en Argentina ponen énfasis en los estereotipos culturales que caracterizan la sociedad tripartita del medioevo cristiano: el ocio de los clérigos y monjes, el trabajo agobiante de los campesinos y el espíritu de conquista de los guerreros.

La economía narrativa de la que habla Navarrete, tiene que ver en este caso con la forma en la que el entorno de juego se construye alrededor de una temáti-

ca. Tal como se advierte en comunicación con los autores consultados, el período medieval ofrece un conjunto notable de representaciones culturales compartidas entre los diseñadores y los jugadores que permiten codificar la mecánica del juego en torno a elementos y símbolos que resultan claros e intuitivos para el público. En este sentido, afirma Facundo Ferray, diseñador de *Tierra Feudal* (Dragón Azul, inédito) que “el mundo medieval está muy presente en la cultura general. Ese poderoso marco de referencia hace que sea más sencillo establecer un código de comunicación común con el jugador a la hora de proponer elementos del juego”¹⁶. Franco Toffoli, diseñador de *Corona de Hierro* (Dragón Azul, 2018), afirma también en consonancia con estas ideas que “toda la mística de las batallas épicas, los castillos inexpugnables, el trono y la corona son aspectos facilitadores en la narrativa del juego. El público que elige esta experiencia viene con todo un imaginario alimentado por películas, series y libros”. Estas referencias al mundo medieval que pueden recuperarse de diversas fuentes de la cultura popular forman lo que autores como Carlos Scolari denominan narrativas *transmedia*, que proponen diferentes accesos a la representación de un mismo entorno ficcional en diferentes formatos de la cultura de masas (2008).

En efecto, autores como Antonio Planells de la Maza, señalan como uno de sus rasgos característicos la pertenencia de los entornos ludoficcionales al ecosistema *transmedia*. Esta advertencia, que el autor establece respecto de los entornos videolúdicos puede incorporarse perfectamente al análisis de los entornos ludoficcionales de los juegos analógicos, y en particular en el caso de los juegos de representación histórica, pues establecen un diálogo complejo con diferentes formas de discursos, lenguajes y formas de representación. En este sentido, Planells propone en su análisis de los mundos ludoficcionales recuperar la distinción entre la narrativa interna del juego, compuesta por el conjunto de símbolos, esquemas y un marco normativo que organiza estos elementos, y la semántica extensional de la que el juego participa, donde pueden identificarse marcos ficcionales más extensos y complejos, así como herramientas simbólicas que resultan en insumos para la comprensión del marco simbólico-normativo propuesto en cada título (2015, p. 55).

Ciertamente, la incorporación de estos elementos dispersos en la producción cultural al marco entorno de cada juego no comporta un proceso de traducción estéril en términos simbólicos, sino notablemente productivo. Tal como afirma el lingüista Juri Lotman, es una propiedad intrínseca a la semiosis la posibilidad de productividad simbólica a partir de la traducción que se esta-

16 Entrevista realizada durante el estudio presentado.

blece entre diferentes formas de discurso simbólico (1991, p. 17). Así, tal como la especificidad del lenguaje audiovisual permite expresar con mayor énfasis y vivacidad determinados aspectos de las batallas medievales, la forma específica en la que los diferentes entornos de juego reconstruyen y representan el entorno medieval permiten acceder a formas particulares de apropiación del discurso histórico que inauguran nuevas perspectivas.

Estas perspectivas emergentes, resultan relevantes pues constituyen formas de modelar las representaciones históricas y funcionar como un *sistema modelizante*, en la medida que contribuyen a la construcción social de las representaciones en torno a la temática que incorporan (Lotman, 2011, pp. 14-20; Ahumada, 2017, pp. 92-94). En este sentido, tanto en sus representaciones fantásticas como realistas, los juegos de mesa de temática medieval se apoyan en determinadas visiones estereotipadas o simplificadas del período, pero a la vez, resemantizan estos mismos elementos al establecer entre ellos una dinámica de interacción que abstrae múltiples dimensiones frente a otras formas de discurso histórico.

Tal como afirma Xavier Ruiz Collantes, el entorno de juego hace en ocasiones una abstracción de un fragmento complejo de la realidad, y la compacta en determinados elementos precisos, recuperando su conducta y sus relaciones recíprocas a partir del marco normativo que el juego propone y que permite, promueve, desalienta y prohíbe realizar (2013, pp. 19-30). Por consiguiente, incluso cuando el período medieval europeo comporta una serie de complejidades notables y que pueden ser recuperadas por la labor historiográfica, desde una perspectiva estética, se muestra como un escenario simplificado para establecer la asociación entre diferentes elementos. Autores como Sebastián Koziner, diseñador del *Oni* (Ok Ediciones, 2014) señalan esta naturaleza caricaturesca que comportan las representaciones culturales de lo medieval, como un elemento que facilita la configuración del entorno de juego. En sus palabras: “en la imaginación de la gente la idea del medioevo, tanto occidental como oriental, es muy «caricaturesca». La representación que hay de esa época es una especie de boceto donde predominan los arquetipos sobre el detalle.” Esta caracterización siempre esquemática de lo medieval se suma a la rusticidad tecnológica que refuerza la claridad visual de los entornos medievales y a su vez le dan un tono romántico a los elementos militares. En este sentido, Koziner resalta la existencia en este período de “las figuras de caballeros/samurai portando espadas que es fácilmente reconocible como «heroico» que la idea de un soldado o un policía moderno con un arma de fuego. Toda esa romantización ayuda a crear un ambiente.”¹⁷

17 Entrevista realizada durante el estudio presentado.

Tal como afirma Huizinga en *El otoño de la Edad Media*, este período se caracteriza por el encuentro de contrastes muy marcados, de una estructura social que tiende al estancamiento y por la exacerbación visual de los roles sociales. Aquello que a partir de la modernidad se mostrará asociado a esquemas de evolución diacrónica, en la Edad Media se muestra envuelto por un marco de rigidez que subraya contrastes y simplifica la comprensión de los roles dentro del escenario que propone. De éste modo, figuras conceptuales como la austeridad de los campesinos, la épica, valentía y crueldad guerrera, el conocimiento de las doctrinas y saberes por parte del clero, la figura de la mujer como fuente de engaño y peligro, o la construcción del enemigo como una alteridad radical que comporta un tipo antropológico degradado, son elementos que poseen un grado de penetración tal en las representaciones culturales del período medieval, que facilitan su incorporación a un esquema ludoficcional.

A su vez, junto a estos elementos, puede agregarse un grado de facilidad para representar los rudimentos técnicos que acompañan las diferentes actividades del mundo medieval en tanto que se conservan formas intuitivas de producción agrícola, tecnologías militares fáciles de representar, lógicas comerciales como el intercambio o trueque, la construcción de edificios y embarcaciones a partir de materias primas como la madera o la piedra, que dan un marco intuitivo a la relación que establecerán estos elementos dentro del entorno de juego.

De este modo, los juegos de mesa de temática histórica medieval invitan a los jugadores a ingresar en un campo simbólico práctico inmersivo en el que pueden asumir los objetivos y perspectivas de un agente dentro de un entorno medieval, haciendo una lectura particular del conjunto de representaciones que poseen sobre el período medieval y que han incorporado de múltiples fuentes.

4. JUEGOS DE MESA ARGENTINOS DE TEMÁTICA MEDIEVAL

Teniendo en cuenta los juegos de mesa argentinos publicados desde el año 2010 y cuyas temáticas están inspiradas en el medioevo, intentaremos mostrar cómo se han recuperado muchos de los tópicos anteriormente señalados.

Dentro de los juegos de representación realista de la Edad Media, encontramos a *HEXEH: La conquista* (Autoeditado, 2015), un juego de estrategia y combate militar medieval cuyo objetivo es eliminar a los enemigos. El juego establece una clara distinción entre trabajadores y guerreros (reclutas, soldados y arqueros) que tienen mutua dependencia. Mientras los trabajadores son incapaces de defenderse y deben recolectar alimentos y otros recursos como madera y oro para poder generar guerreros y ampliar su territorio; los guerreros prote-

gen a los trabajadores pero no pueden garantizarse los medios de subsistencia. Uno de sus diseñadores, Franco Amicone, señala que el juego recupera de la Edad Media la organización y distribución de tareas que los distintos grupos llevaban a cabo para sobrevivir¹⁸. Dentro del estamento guerrero, *HEXEH* introduce una última variación: el caballo, quien puede explorar terrenos desconocidos insinuando en la imaginación del jugador el espíritu aventurero de la caballería andante medieval.

Otro juego de representación realista es *Corona de hierro* (El Dragón Azul, 2018) una de las propuestas lúdicas que ofrece uno de los *playworlds* más elaborados en el plano nacional. El juego está situado en la zona norte de Italia del año 887, en los momentos previos a la muerte de Carlos III. Allí los jugadores asumen roles de príncipes de casas nobles que luchan entre sí para acceder a la Corona y dominar el territorio a partir del vasallaje de las principales familias nobles. Vale advertir que los juegos basados en las guerras sucesorias son uno de los tópicos más frecuentes en la representación del mundo medieval, y cuentan con juegos emblemáticos como *Warrior Knights* (Games Workshop, 1985), o desde una perspectiva fantástica, la popular saga de novelas *Games of Thrones*, adaptada a juegos de mesa, series televisivas, comics, videojuegos, etc. Ésta última, ha sido mencionada por el autor precisamente como una de las fuentes que inspiraron su juego.

De los diferentes estamentos sociales diferenciados en el mundo medieval, en *Corona de hierro*, encontramos un acento puesto en las contiendas militares y en las condiciones de legitimidad política. El despliegue militar para obtener el dominio de territorios, el asedio a castillos y las batallas entre ejércitos constituyen sin duda uno de los elementos predominantes en la mecánica del juego. Sin embargo, el desarrollo del juego se equilibra entre las acciones militares y las acciones políticas, algo que se establece al proponer un mazo de cartas de acción militar y otro de iniciativa política, a la vez que por contar los jugadores con unidades militares y unidades de diplomacia. Las unidades que representan a los diplomáticos darán lugar, a su vez, a otro de los estamentos sociales mencionados, el clero, que se identifica en el juego con el Vaticano, una variable donde los nobles pueden obtener legitimidad política por vía diplomática. Elementos como el Vaticano y las cartas “Apoyo del Papa” y “Apoyo del obispo”, resaltan la relevancia del clero para la obtención de legitimidad política. Ni revueltas campesinas, ni trabajadores de ningún tipo están representados en *Corona de hierro* con excepción de las dificultades materiales que propone

18 Entrevista realizada durante el estudio presentado.

para reclutar ejércitos una vez que se ha perdido unidades en batalla. La única referencia a los trabajadores que se establece en el juego se da en la ilustración de la carta “Espía” en la que un sirviente con una bandeja de bebidas espía a los nobles que mueven piezas de madera sobre un mapa, reforzando la asunción, por parte de los jugadores, del rol de nobles estrategas frente al tablero.

Su diseñador, Franco Toffoli, advierte que quiso representar “la dinámica del poder real detrás del poder formal, que no es exclusiva de la Edad Media” y la relación entre los nobles y la Iglesia: “Ese doble juego de poder en el que los reyes buscaban legitimar su gobierno a través del apoyo de la Iglesia y la Iglesia buscaba consolidar su poder y su riqueza recibiendo tierras, dinero y apoyo militar por parte de los reyes.”¹⁹

Ahora bien, no sólo hay enemigos internos sino también enemigos que provienen de tierras extrañas y bárbaras: invasiones y saqueos por parte de los magiares desde el este y de los sarracenos desde el mar. Estos pueblos no disputarán la sucesión del dominio del territorio, sino que se constituyen como un peligro constante por su capacidad de destrucción. La única alternativa para luchar contra estos enemigos externos es la vía diplomática, a través del envío de emisarios. Así pues, aunque las cartas de acción militar ilustren con toda una estética del mal a los enemigos externos, la forma de combatirlos no es la militar sino la diplomática e incluso tal vía podría ser de utilidad contra los enemigos internos.

Otro juego de representación realista de la Edad Media es *Tierra feudal* (El Dragón Azul, Inédito), un juego de mesa de cartas de estrategia y administración de recursos. Los jugadores asumen el papel de líder de una casa feudal en el medievo europeo donde tendrán que sumar puntos de victoria aumentando el poder militar, comprando edificios e incrementando el número de súbditos y nobles. Las cartas de personajes están divididas: mayoritariamente en cartas de productores, una gran cantidad de cartas de militares, menos cartas mercaderes y menos aún cartas de miembros del clero. Así pues, su diseñador Facundo Ferray afirma que “esta distribución cuantitativa de personajes intenta reflejar la pirámide social medieval numéricamente. Además de lo cuantitativo hay otros elementos propios de las funciones de las cartas que reflejan otras situaciones sociales de la vida feudal”²⁰. Todos estos personajes colaboran en la tarea de conformar el feudo más poderoso. Ferray sostiene que el juego “muestra las relaciones imperantes, el rol que tenía la infraestructura y el comercio como

¹⁹ Entrevista realizada durante el estudio presentado.

²⁰ Entrevista realizada durante el estudio presentado.



índices de progreso social, el peso de la Iglesia y la importancia del poder militar (más como elemento disuasivo que ofensivo)". Así pues, al igual que en el juego *HEXEH*, en *Tierra feudal* se establece una relación de dependencia entre quienes producen los recursos y quiénes no. Como nos indica su autor, los nobles son cartas que no producen nada por sí mismas, hacen que otros trabajen y produzcan más, y a su vez son cartas que consumen importantes recursos todos los turnos. Mantener a la nobleza es caro, pero a la vez se vuelve imprescindible si se quiere que la estructura del feudo se desarrolle. También, los edificios eclesiásticos requieren de un mantenimiento por turnos ya que los señores feudales deben sostener a la Iglesia si pretenden que tal institución se encuentre dentro de sus tierras de dominio. Por último, los militares son la garantía de la seguridad del feudo ya que, como afirma su autor, si un jugador se retrasa demasiado en su desarrollo militar es posible también que sufra el saqueo de sus edificios y deba reconstruirlos penosamente.

Las relaciones entre el medioevo y la modernidad capitalista quizás sea algo difícil de representar dentro de un juego: en *HEXEH* no hay más que lugar para el combate militar y el ambiente en que se lleva a cabo *Corona de hierro* aún queda a lejana distancia del surgimiento de los primeros burgueses. *Tierra feudal*, en cambio, intenta representar, a través de la combinación de una carta de mercader y dos de productores, una suerte de unidad productiva mínima que dará surgimiento a una clase social, la burguesía, que revolucionará el orden social feudal. Sin embargo, aunque *Tierra feudal* premia con puntos de victoria al jugador que haya obtenido la mayor riqueza de oro, premiará con mayor puntaje al jugador que finalmente tenga mayor poderío militar.

En los tres juegos las mujeres medievales parecen no tener papel alguno. En *HEXEH* no hay registro alguno de mujeres: los soldados, reclutas, arqueros, caballeros y trabajadores sobreviven y combaten en un entorno ludoficcional totalmente masculinizado. En *Corona de hierro*, tal como comenta Franco Toffoli se prefirió representar el concepto de vasallaje entre las casas nobles antes que los arreglos matrimoniales, que hubieran dado a las damas de la nobleza un lugar dentro del juego y de la lucha política en el marco de la sucesión monárquica. En *Tierra feudal*, aun cuando no contamos con su arte, arriesgamos a señalar que de sus reglas no se deducen personajes femeninos relevantes.

Sin quedar bajo una representación realista de la Edad Media, el juego nacional *Kinmo* (Pasacronos, 2015) representa los intentos de diferentes integrantes de una comunidad de simios que deben encontrar las cuatro gemas de una corona para obtener el control y liderazgo de la selva. Esta propuesta, aunque

sea acompañada en el juego con elementos difícilmente asociables al mundo medieval, se inscribe sin duda en una temática vinculada a la sucesión monárquica que posee, como se indicó anteriormente, un amplio desarrollo en los juegos de mesa.

Otro juego situado en el medioevo occidental y que se centra casi exclusivamente en técnicas de construcción es *Venecitas* (JuegosdeMesa.com, 2016) que propone a los jugadores asumir el rol de un colocador de venecitas del siglo VIII. Sin embargo, el modo en el que el juego se apropia de la temática a la vez que los elementos mediante los que representa su escenario son tan esquemáticos, que el *playworld* que se establece es más bien abstracto, sin dejar distinguir dimensiones en su interior vinculadas a la representación histórica.

Ahora bien, además de los juegos de representación realista del período existe un enorme desarrollo de propuestas lúdicas que se establecen a partir de una representación fantástica del mundo medieval. Entre ellos, cabe mencionar a juegos como *Enydra* (Navarro, 2012), *Voltium* (Stempler, 2014) o *Invocación: fronteras* (Hecate Ediciones, 2017) que sin tener una temática propiamente medieval, incorporan muchos elementos icónicos del mundo medieval a partir de su suscripción a una estética retro-futurista que toma elementos de la antigüedad, del mundo medieval y de la ciencia ficción. Otros juegos nacionales que se circunscriben en un marco simbólico medieval aunque fuera de Occidente son *Oni* (Ok Ediciones, 2016) que se sitúa en la época feudal de Japón, recuperando tradiciones folclóricas sobre espíritus, *Shinobi* (Bureau de juegos, 2014) que representa la acción de ninjas japoneses en un contexto medieval y *Pegó el Zonda. Ancestral* (Mendozen, 2018), que se sitúa en la región de Cuyo en el marco de prácticas en las que los pueblos Huarpes invocan diferentes fuerzas naturales para dominar los vientos.

En el plano de las representaciones fantásticas del medioevo occidental, puede observarse en la mayoría de los títulos cómo la figura del mago o brujo asume una función central. La batalla de magos que invocan criaturas y realizan hechizos para contrarrestar los ataques de sus enemigos, se afirma sin duda en la imagen del monje guerrero de las cruzadas medievales, pero apela también a la estética de rituales paganos y de la mitología nórdica. Las guerras de sucesión monárquica reaparecen en la perspectiva fantástica de diferentes maneras, situando también a estos juegos en el centro mismo de la temática medieval.

Un primer ejemplo de representación fantástica puede encontrarse en *Magos y tabernas* (Ludocracia, 2018). El escenario que propone el juego consiste en una contienda entre magos que desatan diferentes hechizos unos contra otros para obtener la última jarra con cerveza de la taberna. Todos los componentes

del juego, las ilustraciones de las cartas, sus nombres, el escenario ilustrado en la tapa del juego, etc., aluden a un escenario propiamente medieval, sin presentar un entorno ludoficcional desarrollado. En gran medida, el tema que da un marco simbólico al entorno de juego opera en este caso como un facilitador para una apropiación intuitiva de la mecánica. Aunque la temática vinculada a la confrontación entre magos, presentada aquí de un modo satírico, constituye uno de los temas centrales y recurrentes de la representación fantástica. De Villena señala que en la vida de los goliardos o clérigos vagantes era habitual el beber, emborracharse y jugarse cuanto tuviesen a los dados, que no era un juego aristocrático como el ajedrez (2010, p. 51).

Los dos juegos nacionales que podemos encontrar en esta categoría con un entorno ludoficcional más desarrollado son probablemente *Magus: Fortuna et Nostis* (runDOS Studio, 2015) y *Bariesus* (JuegosdeMesa.com, 2018). El primero trata la confrontación de un grupo de magos que intentan apropiarse del castillo de su antiguo maestro y de las reliquias que se encuentran en él para convertirse en el mago más poderoso. Es interesante percibir cómo la guerra de sucesión monárquica es representada a partir de la muerte de Ardeth y la búsqueda de sus discípulos de ocupar su lugar, estableciendo una serie de traducciones: el archimago en lugar del rey, sus discípulos en lugar de los nobles, el castillo en lugar del territorio, las reliquias en lugar de los recursos económicos, culturales y militares que comporta la apropiación territorial, etc. El conflicto sociopolítico que presenta el medievo en su división en estamentos sociales rígidos ocupa un lugar secundario o incluso menor en los juegos de representación fantástica. La figura del mago, o del héroe mágico, parece situarse en medio entre el poder político y el poder militar, y los sostenes materiales quedan fuera del marco simbólico representado. Respecto de ello el juego *Bariesus* constituye una excepción en cierta forma, pues incorpora la figura del vasallaje y la recaudación de impuestos sobre los territorios, aunque no se explora con mayor profundidad esta dimensión. La guerra sucesoria, como una temática transversal a la mayor parte de los juegos que se sitúan en el contexto medieval, aparece en el *Bariesus* bajo la forma de la instauración de un régimen monárquico o despótico. En el juego, un grupo de magos deberán realizar diferentes contiendas a lo largo del territorio hasta alcanzar una extensión territorial que demuestre su poder y consagrarse como gobernante.

Otro aspecto que puede destacarse en los juegos de representación fantástica es la representación bestial e incluso animal de los guerreros. Reservado el lugar del mago o monje guerrero para dirimir y liderar las disputas por el poder

político y territorial, las hordas guerreras se construyen mayormente de bestias y criaturas monstruosas, lo que refuerza la perspectiva de la construcción del enemigo como una alteridad no humana, o no civilizada. En relación con la representación de la mujer en el contexto medieval también puede destacarse una presencia mucho mayor de personajes femeninos en los juegos de representación fantástica frente a los juego de representación realista. Esto puede destacarse mayormente en la cantidad de personajes femeninos que se proponen en *Magus*, la presencia de una bruja en un rol protagónico en la portada de *Magos y tabernas* y en menor medida en algunas cartas de *Bariesus*. En los tres casos la mujer aparece vinculada a la magia, aunque en *Magus* pueden observarse personajes femeninos guerreros, es decir, representaciones de la mujer, que tal como advertía Ortega, la muestran beligerante, musculosa y con actitudes y destrezas vinculadas al mundo masculino.

Un juego que está en el medio entre la representación realista y la representación fantástica de lo medieval es *El arte de la batalla* (Super Noob, 2016). Por tratarse de un juego táctico, el entorno de juego que presenta se establece en torno al terreno de combate y a las unidades con las que los jugadores confrontan en batalla. La tecnología militar medieval es incorporada al juego a partir de elementos de arquería, caballería y figuras como el lancero o el ballestero. Sin embargo, las diferentes tropas que maneja el jugador, son acompañadas por un héroe que posee, la mayor parte de las veces, poderes vinculados a la magia. La confrontación entre ambos héroes con ayuda de sus tropas, reproduce en gran medida la temática de la confrontación de magos, pero con un componente táctico militar que se expresa en las unidades que acompañan al héroe. Por otra parte, las pócimas y amuletos que dan ventajas en combate refuerzan la suscripción del juego al entorno medieval.

Por último, consideraremos para nuestro análisis el *Cerrojo* (Iocus, 2016), un juego abstracto para dos jugadores cuyo *playworld* ha sido desarrollado de un modo más bien esquemático. Dos brujas intentan encerrarse en un bosque utilizando diferentes animales (tres lobos, dos búhos y un cuervo). El entorno de juego es casi totalmente animal sino fuera por la presencia de las brujas. Sin embargo, la bruja no hace hechizos ni maleficios sino que debe escapar de las figuras animales contrarias y requerir de la protección de los propios. El entorno simbólico que propone el *Cerrojo* es muy limitado, pero puede destacarse que es el único juego en el que se presenta a la mujer como un personaje central, además del *Magus* donde se contempla esta posibilidad. Es notable en este sentido, como en los juegos que se sitúan en un contexto medieval fuera de occidente, *Oni*, *Shinobi* y *Pegó el Zonda*. *Ancestral*, existe también una presencia



mucho más relevante de personajes femeninos. De todas maneras, como se ha señalado, no es en la Edad Media donde se persiguieron a las brujas, ni donde hubo juicios y ejecuciones masivas sino que estos acontecimientos ocurrieron a partir del siglo XV y más cerca del mundo moderno.

5. CONSIDERACIONES FINALES

A partir del recorrido de los aspectos que pueden ser recuperados de la representación de lo medieval en los juegos de mesa argentinos de autor del último período, se observa que en los juegos de representación realista se pone énfasis en la división estamental entre trabajadores, guerreros, y un tercer estrato que aparece a veces representado por el clero, otras por la nobleza y otras por el poder monárquico, pero que se identifica finalmente con el poder político. A partir de este esquema social característico del medievo hasta el siglo XII puede observarse una presencia casi nula de mujeres en los juegos de representación realista, y una notoria preponderancia de las guerras de sucesión monárquica como escenario arquetípico que orienta la configuración de las acciones dentro del entorno ludoficcional propuesto. En el caso del juego *Tierra Feudal*, esta dimensión no resulta tan relevante pues el juego se sitúa en el marco de la emergencia de las burguesías, y por consiguiente pone un acento mayor en la producción y el comercio.

En relación con los juegos de representación fantástica del período medieval puede observarse cómo las guerras sucesorias asumen diferentes formas pero permanecen como un eje estructurante tanto de los objetivos y acciones que proponen los juegos, como de su marco narrativo. La confrontación entre magos, o entre brujas, aparece como un elemento recurrente que genera una perspectiva incluso más romantizada de la guerra en el contexto medieval. A diferencia de los juegos de representación realista, las representaciones fantásticas en el plano nacional proponen un lugar más relevante a la figura de la mujer en el entorno ludoficcional que presentan, pero hacen una referencia acaso apenas elíptica al estamento productor y a la dimensión económica o productiva del *playworld* que presentan.

Es notable que otro de los tópicos canónicos de la representación fantástica de lo medieval como la aventura fantástica, o el conocido *dungeon crawler* de amplio desarrollo en los juegos fantásticos, son apenas explorados en el marco de los juegos de mesa argentinos. Tal vez, en esto pueda encontrarse una excepción en el juego *Magus*, en el que los jugadores exploran las habitaciones del castillo de Ardeth con sesgos propios de los juegos de este género. Las aventu-

ras e incursiones de las caballerías son recuperadas en forma muy esquemática, pero con todo significativo, pues sus efectos son relevantes.

Finalmente, puede observarse como los juegos nacionales que representan el medioevo se muestran en su mayoría como *lienzos narrativos* que permiten habitar un escenario simbólico que reconstruye las señas culturales que poseen respecto del período y nos invitan a proyectarnos en el marco de objetivos y variables ajenas a nuestro marco de referencia habitual. Esta apropiación particular, propia de los entornos de juego y de la perspectiva emergente del jugador que ingresa a su marco simbólico-práctico, constituye una afirmación pasiva y activa respecto a la productividad semántica al interior de las prácticas lúdicas. Pues por un lado, tal como afirma Sicart, la dimensión simbólica del juego se afirma sobre estereotipos y señas culturales sesgadas que facilitan la comprensión de la mecánica, a la vez que las reglas se presentan dentro del juego como agentes semánticos que delimitan el valor de cada existente dentro del entorno. Mientras que en el proceso de inmersión del sujeto jugador al marco reglado y resignificante del entorno de juego, se producen nuevas formas de representar los elementos que constituyen la dimensión semántica del juego, orientando su comprensión hacia objetivos prácticos (condiciones de victoria o requisitos de la jugabilidad), que resultan supernumerarios respecto de las representaciones tradicionales de lo histórico como tal.

De este modo, el ocio de los nobles y los clérigos, el sostenimiento material de los estamentos altos a través del trabajo duro, la crueldad guerrera, el ideal aventurero de caballería del ejército andante, la utilización del poder militar con fines persuasivos, de protección u ofensivos, la diplomacia política o la construcción radical de un enemigo se muestran como acciones disponibles al jugador, y que pueden ser articuladas con otras variables en pos de una finalidad particular. Esta posibilidad, supera ampliamente la simple reproducción de los discursos medievales y la identificación del jugador con el destino de determinados personajes, pues exige la inmersión del jugador en el entorno del personaje y la comprensión del campo de posibilidades de acción que se abre frente a él. Así pues, los juegos de mesa argentinos de temática medieval favorecen la emergencia de discursos que ponen en tela de juicio los horizontes de comprensión ya establecidos sobre el medioevo.

6. BIBLIOGRAFÍA

- AARSETH, E.J. (1997): *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore. The John Hopkins University Press.
- AHUMADA, E. (2017): «Jugar a la guerra: retórica y política en videojuegos bélicos», *Revista Questión*, 54, pp. 83-98.
- BOGOST, I. (2007): *Persuasive games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge. MIT Press.
- CALLOIS, R. (1958): *Les jeux et les hommes*. Paris, Folio, 2014.
- CHAPMAN, A. (2016): *Digital Games as History: How Videogame Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Oxon, Routledge.
- COLLANTES, X. (2009): «Marcos jurídicos de mundos lúdicos. Tipologías de reglas en juegos y videojuegos», *Comunicación*, 7-1, pp. 16-36.
- DE VILLENA, L.A. (2010): *Dados, amor y clérigos. El mundo de los goliardos en la Edad Media europea*, Sevilla, Renacimiento.
- DUBY, G. (2009): *Guerreros y campesinos. Desarrollo inicial de la economía europea (500-1200)*, Salamanca, Siglo XXI.
- Eco, U. (2012): *Construir al enemigo y otros escritos* (Trad. Helena L. Miralles), Buenos Aires, Sudamericana.
- FEDERICI, S. (2015): *Calibán y la bruja. Mujeres, cuerpo y acumulación originaria* (Trad. V. Hendel y L.S. Touza), Buenos Aires, Tinta y Limón.
- FRASCA, G. (2009): «Juego, videojuego y creación de sentido», *Revista Comunicación*, 7, pp. 37-44.
- GARCÍA GONZÁLEZ-BLANCO, E. (2007): *Sarracín, sarraceno y su campo semántico. Un problema léxico abierto*, en *Interlingüística*, 17, pp. 445-454.
- GÓMEZ, S. (2016): «Videojuegos como forma de repensar la relación entre estética y política», *Estética, medios masivos y subjetividades*, Instituto de Estética, Pontificia Universidad Católica de Chile, pp. 117-129.
- HUIZINGA, J. (1972): *Homo ludens* (Trad. Eugenio Imaz). Madrid, Alianza.
- HUIZINGA, J. (1998): *El otoño de la Edad Media*, Altaya, Barcelona, 1998.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G.F. (2018): *Videojuegos e historia: entre el ocio y la cultura*, Murcia, Editum.
- LAFITTE-HOUSSAT, J. (1960): *Trovadores y cortes de amor* (trad. Eugenio Abril), Buenos Aires. Eudeba.
- LAWRENCE, C.H. (2015): *Medieval monasticism. Forms of religious life in Western Europe in the Middle Ages*, London and New York, Routledge.
- LE GOFF, J. (2008): *Los intelectuales en la Edad Media* (trad. Alberto L. Bixio), Barcelona, Gedisa.

- LE GOFF, J. (2004): *Mercaderes y banqueros de la Edad Media* (trad. Damià Bas), Madrid, Alianza.
- LE GOFF, J. (2012): *La Edad Media y el dinero* (trad. María A.S. García), Madrid, Akal.
- LOTMAN J. (1991): «Acerca de la semiosfera», *Revista Criterios*, 30, pp. 3-22.
- NAVARRO, R.V. (2016): *Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de los videojuegos*. Santander, Shangrila.
- NAVARRETE, L., PÉREZ, J.P. y GÓMEZ, F.J. (2014): «El pensamiento abductivo como fundamento ontológico de los videojuegos», *Icono14*, 12-2, pp. 416-440.
- NAVARRETE, L. y VARGAS, J.J. (2019): «Simulando el saber: la saturación en los mundos de ficción ludonarrativos», *Tropelías*, 31, pp. 132-155.
- ORTEGA Y GASSET, J. (1957): «¿Masculino o femenino?», *Obras completas*, tomo III, Madrid, Revista de Occidente, pp. 471-475.
- PEÑATE, F. (2017): «Los *Historical Game Studies* como línea de investigación emergente en las Humanidades», *Cuadernos de Historia Contemporánea*, 39, pp. 387-398.
- PÉREZ LATORRE, P.O. (2012a): *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona. Laertes.
- PÉREZ LATORRE, P.O. (2012b): «El significado en juego: sobre la dimensión lúdica del discurso del videojuego», *10th World Congress of the International Association for Semiotic Studies*, Universidad de Coruña, pp. 1.901-1.910.
- PLANELLS, A. (2011): «El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia», *Análisis*, 42, pp. 65-78.
- PLANELLS, A. (2013): «La emergencia de los *Game Studies* como disciplina propia»: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación», *Historia y Comunicación Social*, Tomo 18, Madrid. pp. 519-528.
- PLANELLS, A. (2015): *Videojuegos y mundos de ficción. De "Super Mario" a "Portal"*. Cátedra, Madrid.
- RODRÍGUEZ, G.F, BAHR, C. y ZAPATERO, M. (2018): *Historia medieval: siglos III a XV*. Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata.
- ROMERO, J.L. (2016): *Estudio de la mentalidad burguesa*, Buenos Aires, Alianza.
- SCOLARI, C.A. (2008): *Hipermediaciones*. Barcelona, Gedisa.
- SCOLARI, C.A. (ed.) (2013): *Homo videoludens 2.0. De Pac-man a la gamificación*, Universitat de Barcelona.
- SICART, M. (2009a): «Mundos y Sistemas: entendiendo el Diseño de la *game-play* ética», *Comunicación*, 7-1, pp. 45-61.
- SICART, M. (2009b): *The ethic of Computers games*, Cambridge, MIT.

- VERDON, J. (2005): *Sombras y luces de la Edad Media* (trad. Silvia Kot), Buenos Aires, El Ateneo.
- VENEGAS, A. (2019): «Emergencia y formación de subjetividades históricas en los videojuegos de acción contemporáneos. El caso del desembarco de Normandía», *Tropelías*, 31, pp. 116-131.
- WOLF, M.J.P. y PERRON B. (2005): «Introducción a la teoría del videojuego», *Formats*, 4.

VIDEOJUEGOS HISTÓRICOS E HISTORIOGRAFÍA: ACERCAMIENTOS, PROBLEMAS Y ALTERNATIVAS

Manuel A. Cruz Martínez

University of Sussex (UK)

La relación entre videojuegos históricos e historiografía es un tema crucial dentro del campo de estudio del videojuego histórico. El paradigma actual del campo se centra en definir a los videojuegos históricos como formas de narrativa histórica (Chapman, Foka, & Westin, 2016, p. 1). Sin embargo, para poder llegar a esta definición, hace falta tener una imagen clara de cómo estos juegos se relacionan con discursos historiográficos y qué tipo de ideas sobre la historia están asimilando. Atajar este punto es de vital importancia para el desarrollo del campo de estudio. Así lo demuestran los distintos marcos teóricos, propuestos por investigadores como William Uricchio (2005), Kevin Kee (2011), o Adam Chapman (2013, 2016), orientados a analizar la propuesta epistemológica de los videojuegos históricos.

De estos marcos teóricos se desprenden varios aspectos que son clave para profundizar en el alcance epistemológico del medio. El primero es la correlación entre epistemología y géneros de videojuegos. Las propuestas actuales se han centrado en distinguir cómo diferentes tipos de juegos comparten visiones particulares de la historia (Chapman, 2016, pp. 61, 69; Kee, 2011, p. 433; Uricchio, 2005, p. 328) llegando a establecer, de manera más o menos crítica, una correlación entre género de juego e historiografía. Pero esta correlación es sumamente frágil, y queda en entredicho ante la dificultad de alcanzar definiciones concretas y estables de géneros de juegos. Por tanto, ¿hasta qué punto es factible asumir que un tipo de juego está vinculado a una



aproximación historiográfica concreta? El segundo problema surge ante la presencia de múltiples paradigmas historiográficos (incluso contradictorios) dentro de videojuegos históricos actuales. Los estudios en este sentido han puesto en relieve la dificultad de definir la influencia de una definición única y exclusiva de la historia dentro de los juegos existentes (Chapman, 2016, p. 150). ¿Qué implica esta amalgama teórica para el análisis del videojuego como narrativa histórica? Y un tercer problema es el argumento, planteado por diversos autores, de que todos los videojuegos históricos conllevan una exploración tácita de ideas posmodernas o deconstruccionistas (Chapman, 2016, pp. 154, 249; Copplestone, 2017, p. 419; Gish, 2010, p. 168; Salvati & Bullinger, 2013, p. 156; Uricchio, 2005, p. 333). El control del jugador sobre la narrativa planteada por el videojuego parece sugerir que, de entrada, todo videojuego histórico implica una aproximación activa y adaptable hacia la historia como narrativa. ¿Acaso todos los videojuegos históricos presentan una conceptualización posmoderna de la historia?

En este capítulo, propongo una revisión de estos tres puntos clave, analizando su problematización en la bibliografía, y compartiendo una respuesta alternativa para afrontarlos. Con vistas a trabajar sobre nuevos marcos teóricos, la apuesta actual pasa por abandonar el análisis por géneros e identificar nuevos marcadores que puedan asociarse con más versatilidad a aproximaciones historiográficas concretas. Igualmente, la multiplicidad del discurso del videojuego histórico revela un panorama complejo que debemos enfrentar. Para entender el alcance historiográfico que pueden tener los videojuegos históricos, es necesario ampliar nuestra perspectiva y adaptar los marcos teóricos existentes para poder considerar, aún más, el rol del videojuego histórico dentro de la historia pública. Y finalmente, considerando los argumentos sobre la presión formal del medio, mi sugerencia pasa por replantear la intencionalidad del autor como elemento indispensable para una clasificación epistemológica.

A partir de estas consideraciones, al final del capítulo esbozo las bases para un nuevo marco teórico-práctico que permita tratar los discursos historiográficos de los videojuegos históricos. Esta aproximación se basa en explorar la intersección entre los distintos niveles narrativos del videojuego. Es decir, el espacio que se forma entre la narrativa que presenta el juego, las narrativas que crean los jugadores, y los discursos sobre historia y sobre videojuegos que rodean los contextos de producción y consumo. En vez de considerar el peso que tiene un nivel narrativo sobre el otro, este marco teórico propone observar la forma en la que estos espacios intermedios son tratados y gestionados. Esto se puede evaluar analizando las referencias de los diferentes elementos del juego

a la narrativa histórica del juego, al contexto del jugador, o al jugador mismo. Argumentaré que es en estos espacios donde podemos explorar postulados epistemológicos.

Pensando en el futuro, es patente la necesidad de continuar evaluando y desarrollando marcos teóricos, pero estos deben ser capaces de integrar la idea de un significado mediado, producto de un debate entre jugadores, desarrolladores, el medio mismo, y los contextos de producción y consumo. Profundizar en el análisis epistemológico requiere integrar consideraciones sobre la presión formal del medio, la intencionalidad del autor, y la situación del videojuego histórico como historia pública. Por ello, es necesario que estos marcos no sirvan sólo para el análisis de juegos existentes, sino que estén adaptados para estudiar la recepción y el diseño de videojuegos. Sólo así, podemos obtener una imagen más nítida de lo que los videojuegos nos pueden decir sobre la historia y cómo podemos utilizarlos para explorar el pasado desde nuevas perspectivas.

1. VIDEOJUEGOS HISTÓRICOS E HISTORIOGRAFÍA

Posicionado entre la historia y los estudios de juegos, el estudio de los juegos históricos está dedicado a investigar “juegos que de alguna manera representan el pasado, se refieren a discusiones en torno a él, o estimulan prácticas relacionadas con la historia” (Chapman et al., 2016, p. 10). Dentro de este campo, el estudio de videojuegos históricos tiene particular trascendencia. Por videojuegos históricos debemos entender todos aquellos videojuegos que incluyen representaciones y tratan conceptos de la historia. La popularidad de la temática histórica entre consumidores y desarrolladores de videojuegos queda contrastada en la existencia de más de 2000 títulos de videojuegos con temática histórica desde los inicios de esta industria («Historical Games - IGDB», 2019). Desde la aventura de texto *Hamurabi* (Dyment, 1969), hasta la más reciente entrega de sagas como *Assassin's Creed* (Ubisoft Quebec, 2018). El alcance de este fenómeno ha suscitado un creciente interés académico que abarca, no sólo el videojuego histórico como objeto de estudio, sino también todo lo que le rodea: los jugadores/consumidores; su producción, uso, y recepción; o incluso las características formales y materiales del medio.

Dentro de esta área de investigación, la relación entre videojuegos históricos e historiografía encarna un tema crucial para los investigadores. Por historiografía me refiero a las múltiples perspectivas que existen sobre cómo definir y aproximarnos a la historia (Bentley, 2006, p. xi; Munslow, 2006, p. 144). Estas perspectivas implican un planteamiento tanto ontológico, sobre la existencia y

naturaleza del conocimiento histórico (Munslow, 2006, p. 195); como epistemológico, sobre la forma en la que podemos acercarnos a tal conocimiento histórico (Munslow, 2006, p. 94). En este sentido, toda narrativa histórica parte de una aproximación historiográfica, en tanto que se refieren a la historia y al pasado en base a unos términos concretos.

La necesidad de estudiar este tema parte del desarrollo del propio campo de estudio. Existen precedentes en el campo de estudio desde los años 70, si bien estos se centraban en el uso educacional de juegos históricos en contextos formales de educación (Birt & Nichol, 1975; Campion, 1977; Gould & Bysshe, 1975; McCarthy, 1973). A partir de los 80, este tipo de estudios educativos se enfocan también en el uso de videojuegos históricos, en especial con la revista pionera *History Microcomputer Review* (Garfield, 1987; Hart, 1985; Sargent, 1985; Sargent & Hueston, 1987; Schick, 1985; Slatta, 1985; Werkman, 1987). Igualmente, los primeros videojuegos de temática histórica, como *Hamurabi* (Dyment, 1969), *The Oregon Trail* (Rawitsch, Heinemann, & Dillenberger, 1971), o *Historical Simulation: France in the Old Regime* (Carter, 1977), ya tenían un trasfondo académico, con historiadores trabajando detrás de sus diseños y con una orientación abiertamente educativa. Sin embargo, el campo de estudio no se consolida como tal hasta principio del siglo XXI, gracias por una parte al establecimiento previo de los estudios de juegos como un área de estudio consolidada, y por otra parte al cambio de paradigma propuesto por William Uricchio.

En un capítulo para el compendio *Handbook of Computer Game Studies* (Goldstein & Raessens, 2005), Uricchio planteaba por vez primera una aproximación diferente al videojuego histórico. En vez de abogar por una aproximación utilitaria o comparativa, Uricchio recurre a una consideración del videojuego histórico como una narrativa histórica propiamente dicha. Su análisis se centra en considerar si el videojuego es una plataforma apropiada para la representación histórica, y en sugerir que el medio ofrece una forma única de representación que no deja de estar imbricada en los debates disciplinares (Uricchio, 2005, p. 327). Este giro paradigmático era parte de un movimiento mayor, unido a la lenta irrupción del paradigma posmoderno en las facultades de historia, y que implicaba la aceptación, por parte de la academia, de las manifestaciones históricas no profesionales o no académicas que constituyen la historia pública (Chapman et al., 2016, p. 3). Aparte del videojuego, este giro quedo protagonizado en el ámbito del cine histórico por Rosenstone (1995, 2006). En ambos casos, el argumento era similar. Se planteaba la concepción de estas manifestaciones culturales no como una muestra de entretenimiento

inspirada, sin más, en la historia; sino como formas de narrativas históricas propiamente dichas (Rosenstone, 1995, p. 78, 2006, pp. 37-38; Uricchio, 2005, pp. 331-332). Con un formato diferente y único, que le otorga características diferenciables. Pero con el mismo valor como narrativa histórica de la que goza cualquier libro o texto.

A partir de esta definición, se abría una nueva forma de aproximarse al análisis del videojuego histórico. El interés ya no estaba en la adecuación del videojuego a la narrativa histórica académica. Tampoco en su aplicación más o menos infructuosa en espacios de educación formal, sino que este nuevo paradigma abría la puerta al análisis discursivo de la narrativa histórica del videojuego. El enfoque desde entonces se centra en analizar cómo estos videojuegos presentan la historia: Qué ideas, temas, y perspectivas sacan a relucir, y cómo los plantean. Esta apertura explica en parte el auge de este campo en los últimos años, con numerosas publicaciones de artículos y libros dentro (Detchans & Ferguson, 2015; Jiménez Alcázar, 2016; Jiménez Alcázar & Rodríguez, 2018; Jiménez Alcázar, Rodríguez, & Massa, 2018; Jiménez Alcázar, Rodríguez, & Mugueta Moreno, 2016; San Nicolás Romera & Nicolás Ojeda, 2015) y fuera de la academia hispanohablante (Champion, 2011; Kapell & Elliott, 2013; Kempshall, 2015; Mol, Ariesse-Vandemeulebroucke, Boom, & Politopoulos, 2017; Von Lünen, Lewis, Litherland, & Cullum, 2019).

Sin embargo, el paradigma abierto por Uricchio dejaba entrever la importancia de un tema en particular. Si presumimos que el videojuego histórico es en sí mismo una forma de narrativa histórica, el tema clave que queda en entredicho es entender cómo estos videojuegos son capaces de presentar una conceptualización de la historia. Es decir, qué idea de historia presentan estos videojuegos, y cómo proponen acercarse a la historia y al pasado. La importancia de este punto radica en que, para poder definir al videojuego histórico como narrativa histórica es necesario poder argumentar cómo estos videojuegos pueden contener y transmitir ideas sobre la historia y el pasado.

Dentro del campo, son varios los ejemplos de investigadores que han buscado integrar la historiografía en sus análisis a diferentes escalas. Por ejemplo, Esther MacCallum-Stewart y Justin Parsler (2007) plantearon un análisis inicial para clasificar videojuegos históricos en base a su representación. Jeremy Antley (2012) ha explorado la implicación epistemológica detrás del videojuego histórico en contraste con formatos de texto tradicionales. Souvik Mukherjee (2018) se ha centrado en identificar los rastros poscoloniales en videojuegos existentes. Rebecca Mir y Trevor Owens (2012, 2013) han analizado videojuegos históricos desde una lente poscolonial. Tuur Ghys (2012)

ha analizado elementos de videojuegos históricos que reproducen la idea del determinismo histórico. Tara Copplestone (2017) ha contrastado qué ideas en torno al videojuego histórico se mueven entre los jugadores, desarrolladores, y diferentes implicados en su producción.

Aparte de estos estudios, caben destacar tres grandes propuestas de clasificación del videojuego histórico a partir de su aproximación historiográfica, sugeridas por William Uricchio (2005), Kevin Kee (2011), y Adam Chapman (2013, 2016). Si bien no son las únicas propuestas existentes, sí considero que son las más reconocidas en el campo. Por ello, en la siguiente sección detallo cada una en profundidad.

2. PROPUESTAS DE CLASIFICACIÓN

En su planteamiento paradigmático, William Uricchio traía a colación el tema historiográfico. Para Uricchio (2005, p. 328), el videojuego es un formato único, que, al permitir considerar el proceso de escritura de la historia, representa una nueva forma de organizar la experiencia histórica. Pero esta forma de narrativa histórica no deja de estar conectada a discursos historiográficos. Por ello, Uricchio proponía también una clasificación de los videojuegos históricos a partir de su aproximación historiográfica.

Uricchio diferenciaba entre dos tipos de videojuegos históricos: (1) aquellos que buscan representar el pasado (“representaciones históricas”), y (2) aquellos que buscan simularlo (“simulaciones históricas”). Por representaciones históricas, Uricchio se refiere a aquellos juegos que tratan de eventos específicos, prestando atención a la veracidad del detalle y que dan forma a la experiencia de juego a partir de este contexto histórico (Uricchio, 2005, p. 329). Como ejemplo de estos primeros, Uricchio se refiere a juegos deportivos como *Gran Prix Legends* (Papyrus Design Group, 1998) y a juegos de estrategia centrados en eventos específicos, como *Campaign 1776* (HPS Simulations, 2000) o *Napoleon’s Campaigns: 1813 & 1815* (Murray, 1981). En contraposición, las simulaciones históricas son juegos que tratan de procesos históricos abstractos, que se basan en teorías de desarrollo histórico a largo plazo, y permiten una intervención especulativa por parte del jugador (Uricchio, 2005, p. 330). Ejemplo de esto serían “juegos de estrategia” como *Sid Meier’s Civilization* (MicroProse, 1991); *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997), *The Oregon Trail* (Rawitsch et al., 1971), o *Europa Universalis* (Paradox Development Studio, 2000).

~ Tabla 1 ~

	Características	Ejemplos
<i>Representaciones Históricas</i>	- Eventos específicos - Veracidad del detalle - Reconstrucción de eventos	<i>Grand Prix Legends</i> <i>Campaign 1776</i> <i>Napoleon's Campaigns</i>
<i>Simulaciones Históricas</i>	- Procesos históricos. - Conceptos abstractos. - Intervención especulativa	<i>Sid Meier's Civilization</i> <i>Age of Empires</i> <i>The Oregon Trail</i>

Clasificación historiográfica de Uricchio (2005)

Un segundo marco teórico es el propuesto por Kevin Kee (2011). Su aproximación, orientada principalmente al diseño de videojuegos históricos, dibuja un marco más completo y complejo, que busca profundizar, no sólo en la historiografía, sino también en componentes básicos del videojuego. Parte de la clasificación que hace Peter Seixas de las diferentes aproximaciones a la enseñanza de la historia. Seixas (2000, p. 21) diferencia entre tres tipos de opciones epistemológicas: (1) “la mejor historia posible”, que presenta la historia como una narrativa única y lineal; (2) la “historia disciplinar”, que reconoce la existencia de relatos contrapuestos del pasado y ofrece oportunidades para evaluarlos; y (3) la “historia posmoderna”, que enfatiza el rol del historiador, el proceso de crear una narrativa histórica, y la subjetividad detrás del mismo.

Partiendo de esto, Kee intenta relacionar cada tipo de historia con un tipo diferente de juego y un tipo diferente de narrativa. El tipo de juego lo extrae de Roger Caillois (2001, p. 27), que distingue entre: (1) “ludus” como una estructura de juego donde existen una reglas y objetivos claros; y (2) “paidia” como una estructura lúdica sin metas preestablecidas. Por otra parte, el tipo de narrativa está basado en Tzvetan Todorov (1971, pp. 40, 42), que distingue entre formas narrativas: (1) “mitológica”, narrativas lineales que van de un punto concreto a otro; (2) “ideológica” que incluye múltiples variaciones de una misma situación; o (3) “gnoseológica”, que implica un movimiento de la ignorancia al conocimiento, que puede ser retrospectivo y abierto.

Kee (2011, p. 433) aúna estas tres clasificaciones alrededor de tres grandes géneros de videojuegos propuestos por Britta Neitzel (2005): Acción, Simulación, y Aventura. Los juegos de Acción ilustrarían “la mejor historia posible”, porque presentan una narrativa de forma mitológica, lineal e invariable, y porque corresponden a una estructura de juego “ludus”, donde el jugador completa

unas metas claras para alcanzar un objetivo predefinido. Por su parte, los juegos de simulación ilustrarían una “historia disciplinar”, pues presentan una forma narrativa ideológica, con múltiples variaciones de una sola situación, y corresponden a una estructura de juego mixta, entre “ludus” y “paidia”, que se organiza en metas predefinidas, pero integra la libertad para decidir cómo alcanzarlas. Finalmente, los juegos de aventuras ilustrarían una “historia posmoderna”, ya que presentan narrativas gnoseológicas, donde se debe indagar en la resolución de una pregunta sin que la respuesta sea única o definitiva, y corresponderían a estructuras de juego “paidia”, carentes de metas predefinidas.

~ Tabla 2 ~

<i>Género de videojuego</i>	Aproximación epistemológica (Seixas)	Forma narrativa (Todorov)	Estructura de juego (Caillois)
<i>Acción</i>	La mejor Historia posible	Mitológica	Ludus
<i>Simulación</i>	Historia Disciplinar	Ideológica	Ludus-Paidia
<i>Aventuras</i>	Historia Posmoderna	Gnoseológica	Paidia

Clasificación historiográfica de Kee (2011)

El tercer marco teórico es el propuesto por Adam Chapman (2016, p. 60). El objetivo de Chapman es el de crear un marco de análisis formal del videojuego, que distinga entre aspectos cruciales y permita vislumbrar cómo a partir de cada uno de ellos se construye una narrativa histórica. Su planteamiento abarca múltiples aspectos, que incluyen: epistemología, espacio, tiempo, narrativa, y “affordances” o potencialidades (Chapman, 2016, p. 20). En lo que respecta a epistemología, Chapman parte de la clasificación de la historiografía en géneros epistémicos, propuesta por Alun Munslow (1997, p. 20, 2012, p. 69). Esta clasificación es anterior a la de Peter Seixas, y aunque guardan similitudes, la principal diferencia es que Munslow plantea una clasificación no sólo orientada a la enseñanza de la historia, sino al análisis de la narrativa histórica en cualquier forma o medio. Munslow distingue entre tres grandes géneros epistemológicos: “Reconstruccionista”, centrado en la representación objetiva del pasado; “construccionista”, centrado en la interpretación del pasado a través

de la teoría; y “deconstruccionista”, centrado en cómo se escribe la historia (Munslow, 2006, pp. 66, 80, 216, 2012, pp. 69-72).

Chapman comienza diferenciando entre dos estilos de simulación: (1) simulaciones de estilo realistas (Chapman, 2016, p. 66), como aquellas que buscan representar el pasado tal y como era, tomando una perspectiva cerrada que se centra en individuos, y que es característica de los géneros de acción, aventura, y disparos, como *L.A. Noire* (Team Bondi, 2011), o las series de *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003) y de *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007); y (2) simulaciones de estilo conceptuales (Chapman, 2016, p. 70), como aquellas que simulan el pasado al introducir conceptos abstractos como el comercio, la diplomacia o la religión, y que toman una aproximación más simbólica para interactuar con el mundo representado, a través de mapas, fichas, o gráficas. Esto estaría asociado a juegos del género de la estrategia, la gestión, y la simulación, como las series de *Sid Meier's Civilization* (MicroProse, 1991) y *Europa Universalis* (Paradox Development Studio, 2000). Chapman plantea una inclinación de las simulaciones realistas a una “historia reconstruccionista”, y de las simulaciones conceptuales a una “historia construccionista”.

~ Tabla 3 ~

<i>Estilo de simulación</i>	Género epistemológico (Munslow)	Ejemplos
<i>Simulaciones de estilo Realistas</i>	Historia Reconstruccionista	<i>L.A. Noire</i> <i>Call of Duty</i> <i>Assassin's Creed</i>
<i>Simulaciones de estilo Conceptuales</i>	Historia Construccionista	<i>Sid Meier's Civilization</i> <i>Europa Universalis</i>

Clasificación historiográfica de Chapman (2016)

Sin embargo, el planteamiento de Chapman no queda ahí. En primer lugar, porque reconoce la complejidad del medio y la dificultad de enmarcar de forma generalizada estos géneros epistemológicos dentro de los estilos de simulación propuestos (Chapman, 2016, p. 150). Los videojuegos, sostiene Chapman, presentan argumentos epistemológicos encontrados, lo cual dificulta su catalogación. Por otra parte, cada aspecto del videojuego ejercer una presión

epistemológica que Chapman también reconoce (Chapman, 2016, p. 20). La epistemología no depende sólo del estilo de simulación, sino también de cómo se distribuyen elementos como el tiempo, el espacio, o la narrativa.

Concretamente sobre la narrativa, Chapman (2016, p. 119) se basa en Tom Bissell (2010) para diferenciar dos niveles narrativos en los videojuegos históricos. Por un lado, la narrativa enmarcada (“framing narrative”), fragmentos narrativos discretos que no cambian durante el juego; por otro lado, una ludonarrativa, la narrativa que emerge a través de la acción lúdica del jugador. En base a la negociación de estos dos niveles narrativos, Chapman sugiere la existencia de al menos tres tipos de estructuras narrativas, las cuales pueden generar diferentes consideraciones sobre la historia y el pasado. La primera de estas estructuras narrativas es la determinista (Chapman, 2016, p. 128), que implica el privilegio de la narrativa enmarcada para componer una historia lineal donde la mayoría de las decisiones narrativas son ajenas a las acciones o interpretaciones del jugador. Como por ejemplo en los modos de campaña o historia de juegos de disparos en primera persona como *Medal of Honor* (DreamWorks Interactive, 1999), en simuladores de vuelo como *Damage Inc.: Pacific Squadron WWII* (Trickstar Games, 2012), o algunos juegos de estrategia como *Age of Empires III* (Ensemble Studios, 2005). Luego estaría la estructura narrativa abierta (Chapman, 2016, p. 130), donde tanto la narrativa enmarcada como la ludonarrativa están en constante negociación. Usualmente esta estructura implica una amplia narrativa enmarcada dentro de la cual los jugadores tienen múltiples elecciones para construir la narrativa que deseen. Este sería el caso, por ejemplo, de juegos de aventura y RPG como las series *Fallout* (Interplay Entertainment, 1997), *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007), o *L.A. Noire* (Team Bondi, 2011). Y finalmente, una estructura narrativa de ontología abierta (Chapman, 2016, p. 129), que ofrece la primacía de la ludonarrativa por encima de la narrativa enmarcada, donde los jugadores tienen libertad para construir su propia narrativa histórica. La narrativa enmarcada sólo sirve en esta estructura para darle al jugador una motivación y proveer herramientas y recursos útiles. Por ejemplo, juegos de estrategia como *Sid Meier's Civilization* (MicroProse, 1991). Según Chapman (2016, p. 154), esta última estructura narrativa entraría dentro del planteamiento deconstruccionista, al permitir al jugador experimentar con la historia de forma abierta y desarrollar su propia idea de historia.

Finalmente, otra aportación del marco teórico de Chapman es la de introducir en la discusión del videojuego histórico el concepto de “historiar” (Chapman, 2016, p. 22). Acuñado por Greg Dening (2007, p. 102), “historiar” se refiere al acto autoral de escribir, y por tanto crear, la historia. Enriqueciendo la propuesta

de Uricchio, Chapman (2016, p. 271) argumenta que los videojuegos conllevan, no sólo una forma de narrativa histórica, sino también una forma de “historiar”, al ofrecer un espacio para practicar la propia creación de la historia. Considerar al videojuego como un medio para historiar implica, no sólo que el tratamiento de la historia a través de este medio constituye un tipo de narrativa histórica, sino que es (o puede llegar a ser) más que una representación, pues incorporan también una forma de hacer historia. Esto coincide con los argumentos de Shaffer, Squire, Halverson, y Gee (2005), quienes sugieren que el potencial del medio no reside en su capacidad de transmitir contenidos, o conocimiento substantivo, sino en su capacidad de transmitir procesos, conocimiento disciplinar o procedu- ral. De forma similar, en sus estudios con videojuegos históricos dentro del aula, Kurt Squire (2004, p. 332) concluía que el potencial que ofrece el medio no esta- ba en el contenido que podía transmitir sino en las comunidades de aprendizaje y los aspectos prácticos que fomentaba.

En contraste, los marcos propuestos por Uricchio, Kee, y Chapman, dibujan un mapa conjunto que deja entrever una cierta sintonía. Aunque recurren a diferentes referencias y terminologías, sus propuestas son compatibles. Coin- ciden en distinguir una historia positivista que presenta la historia como una reconstrucción objetiva, de una historia interpretativa, donde la teoría sirve de filtro y traductor del pasado. Sin embargo, también se desligan de estos tres marcos una serie de problemáticas que es importante tratar, y cuyo análisis permitirá profundizar en la capacidad y el alcance del medio del videojuego para crear narrativas históricas.

~ Tabla 4 ~

Relación con videojuegos históricos	Aproximación Historiográfica		
	Aproximación Reconstructorista	Aproximación Construcccionista	Aproximación Deconstrucccionista
<i>Uricchio (2005)</i>	Representaciones Históricas	Simulaciones Históricas	---
<i>Kee (2011)</i>	Juegos de Acción	Juegos de Simulación	Juegos de Aventuras
<i>Chapman (2013, 2016)</i>	Simulaciones de estilo Realistas	Simulaciones de estilo conceptuales	---

Comparativa de clasificaciones de Uricchio (2005), Kee (2011), y Chapman (2016)

3. PROBLEMÁTICAS PARA LA CLASIFICACIÓN HISTORIOGRÁFICA

3.1. GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS E HISTORIOGRAFÍA

La primera problemática que considero conveniente destacar es la correlación entre epistemología y géneros de videojuegos. Varios marcos teóricos previos se estructuran a partir de distinguir cómo diferentes tipos de juegos son capaces de generar y compartir visiones diferentes de la historia. Esta vinculación se hace de forma un tanto abstracta en el caso de Uricchio, al referirse a juegos de acción, aventuras y disparos como ejemplos de “representaciones históricas”, y a juegos de estrategia como ejemplos de “simulaciones históricas”. Kevin Kee va más allá, al utilizar el planteamiento tipológico de Britta Neitzel (2005) como base para su clasificación, diferenciando entre tres grandes géneros: acción, simulación, y aventuras.

Esta relación entre género y epistemología tiene puntos favorables a considerar. Por una parte, hay aspectos enmarcados dentro de estos géneros que ciertamente remiten a formas de entender la historia. Un ejemplo de esto es la perspectiva que se le ofrece al jugador. Una perspectiva en primera persona, como la que ofrecen los juegos de disparos, dista mucho que la perspectiva omnisciente de los títulos de estrategia. La conceptualización de la historia que se dibuja desde ambas perspectivas es diferente, pasando de la historia como algo experiencial, a una historia ajena e indefinida (Chapman, 2016, p. 73). Las dimensiones de los conflictos también varían según una perspectiva u otra, así como la abstracción de la historia (Uricchio, 2005, p. 328), que, en el caso de la perspectiva omnisciente, puede llegar a abordar de forma directa conceptos como la sociedad, el comercio, o la diplomacia. También se puede argumentar que el uso del tiempo, y la posibilidad de observar fenómenos a largo o corto plazo, difiere de un género a otro y cambia la concepción que se plasma de la historia (Chapman, 2016, pp. 91-97). Si identificamos estos aspectos como centrales para un género o tipo de juego, es razonable y práctico trazar una conexión entre epistemología y género. Además, en un sentido didáctico, esta asociación facilita la discusión de un tema que es, de entrada, complejo. Al recurrir a formas y estructuras de juego preestablecidas, que se repiten en diferentes títulos y que son distinguibles por los jugadores, se puede abordar de forma más directa la discusión. Los ejemplos de juegos que se engloban en cada género sirven para ilustrar los argumentos y mostrar con sencillez las diferentes formas de representar la historia que los videojuegos pueden explorar.

Sin embargo, esta asociación también conlleva ciertas problemáticas. Para empezar, porque la definición de un género de juego es frágil y está sujeta a cuestionamientos. Un ejemplo de esto es la definición que hace Kevin Kee de juegos de aventuras, como aquellos juegos donde los jugadores tienen la libertad de explorar con el objetivo de crear cierta forma de conocimiento. Kee (2011, p. 435) sugiere que este género podría estar además en relación con una aproximación historiográfica posmoderna. Para ilustrar su definición, Kee propone un ejemplo hipotético de videojuego, donde los jugadores tienen una base de datos y deben crear, inmersos dentro de una comunidad de jugadores, un producto cultural a partir de esta información. Con la ayuda de unas limitaciones previas y un archivo electrónico con referencias, las creaciones de los jugadores se acercarían más al periodo histórico representado dentro del juego. El resultado sería un videojuego que recrea la actividad del historiador, donde los jugadores hacen historia dentro de una comunidad.

El videojuego propuesto por Kee responde adecuadamente a esa idea de historia posmoderna, que entiende la historia como una narrativa y pone énfasis en analizar cómo se construye (Munslow, 1997, p. 18, 2006, p. 80). Sin embargo, la definición que aporta de videojuegos de aventura es imprecisa, puesto que no se corresponde con ejemplos de videojuego existentes que de forma general se asocian a este género. Ni juegos de acción-aventura comerciales como la saga de *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007), ni tampoco aventuras de texto creadas recientemente por historiadores como *Path of Honors: A Roman Adventure* (McCall, 2018), o *The Melian Dilemma* (Morley, 2019), ofrecen esas estructuras de juego ilimitadas, esas narrativas gnoseológicas, o esa participación de una comunidad de jugadores que Kee asocia con el género de aventuras. Por tanto, el problema de utilizar géneros es que estos representan una clasificación frágil y variable, que no tiene por qué corresponderse con la idea que otros puedan tener de ese género, y que por tanto resulta problemática para establecer este tipo de asociaciones.

Unida a la dificultad de definir un género está también la maleabilidad de los mismo. La definición que propone Morris Weitz (1956, p. 32) del arte como un “concepto abierto”, sujeto siempre a la reinención creativa, puede ser trasladada a nuestra concepción del videojuego (Tavinor, 2008, p. 8). Los géneros de videojuegos no suponen categorías cerradas para la industria, sobre todo para los sectores independientes, que siempre buscan romper, mezclar, o reinventar convenciones. En otras palabras, la clasificación por géneros, aunque práctica, puede resultar ineficaz para abordar toda la diversidad, dinamismo, y complejidad que ofrecen la industria y el medio.



Argumentar la relación entre un género y una aproximación historiográfica conlleva además una generalización problemática. Independientemente de que haya elementos compartidos por varios juegos que sugieran una perspectiva historiográfica determinada, títulos concretos pueden también incluir otros elementos que contraríen esta suposición, o que incluso intenten subvertirla. Pongamos un ejemplo hipotético. “*Corresponsal*” es un videojuego de disparos en primera persona donde el jugador se pone en la piel de un corresponsal de guerra en medio de un conflicto civil armado. Las mecánicas del juego son las básicas de un juego de este género: apuntar y disparar para ganar puntuación, mientras intentas sobrevivir en un fuego cruzado. La diferencia crucial es que, en vez de un arma convencional, el jugador sostiene una cámara fotográfica; y en vez de balas, dispara instantáneas del combate. Al terminar la refriega, el jugador es puntuado según los intereses de distintos periódicos a quienes puede enviar las fotografías ese día. Los criterios del periódico A pueden ser fotos que muestren de acciones cruentas del bando B, mientras que al periódico B le interesan fotos de movilización militar o de civiles en penuria. Un juego así invitaría a una reflexión profunda en torno a la subjetividad y al manejo de la información. Sería difícil argumentar que un juego así presenta una idea de historia lineal y objetiva, según una aproximación reconstruccionista, sólo por compartir las mecánicas básicas de los juegos de disparos. Por el contrario, aunque la mecánica de disparar parece limitante, esta puede ser utilizada para construir una narrativa sobre cómo se crea la historia y reflexionar sobre dicho proceso.

Este es sólo un ejemplo hipotético, pero ilustra muy bien la problemática de relacionar géneros con epistemología. Los géneros de videojuegos son imprecisos, flexibles, y maleables. No existen definiciones concisas y cerradas de un género, y si bien tiene convenciones que podemos asociar con ciertas ideas sobre la historia, estas convenciones no son estables. Por el contrario, los géneros están siempre abiertos a interpretación por parte de los jugadores y reinterpretación por parte de los desarrolladores. Por tanto, ¿hasta qué punto es factible asumir que un tipo de juego está vinculado a una aproximación historiográfica concreta? Y, si el género no es adecuado para clasificar, ¿qué alternativas existen?

3.2. LA MULTIPLICIDAD DEL DISCURSO HISTORIOGRÁFICO

El segundo elemento que tratar es la coexistencia de varios discursos historiográficos dentro de un solo juego. Por ejemplo, un juego de estrategia puede permitir una exploración contrafactual de la historia (guiño posmoderno), pero contrayéndola sólo a aspectos concretos como economía, religión, y política

(historia constructora), y con un objetivo único de alcanzar un progreso tecnológico (teleología positivista). Este problema es advertido por Chapman (2016, p. 150), quien sostiene a partir del análisis de videojuegos históricos, que es la multimodalidad del medio lo que permite que varias aproximaciones epistemológicas, que pueden ser incluso competitivas, estén operativas a la vez en el mismo juego.

En este sentido, debemos tener en cuenta que, en su mayor parte, los videojuegos no son producto de un trabajo individual. Son equipos de entre decenas hasta miles de personas quienes están detrás de su creación. Y su trabajo puede estar estrictamente repartido, con diseñadores, artistas, programadores, o productores trabajando en aspectos diferentes e imprimiendo cada uno su toque personal en el resultado final. Esto significa que un videojuego, más que presentar una idea de historia concreta, refleja un cúmulo de ideas, una mezcla de perspectivas historiográficas, aunadas dentro del mismo espacio. El apartado estético de un juego puede estar inclinado a una representación de la historia diferente a la que el apartado mecánico, sonoro, o narrativo persiguen.

Esta realización supone una nueva consideración en torno al videojuego histórico, ya que aleja el análisis de los parámetros académicos con los que se podría juzgar una narrativa histórica profesional. La apuesta está en reconocer la posición del videojuego histórico como parte de la historia pública. Por historia pública me refiero a todas aquellas narrativas y manifestaciones históricas no académicas o no profesionales, que juegan un papel fundamental en la composición de nuestra comprensión común de la historia y del pasado. Películas, novelas, teatro, comics, incluso la publicidad, son todo parte de estas formas públicas de historia, que, alejadas de las facultades, pueblan y alimentan un ideario colectivo. La relevancia de la historia pública ha sido ampliamente discutida. Estas historias populares son las que permiten a la gente introducirse en una narrativa histórica mayor (Landsberg, 2009, p. 222), al proveer de recursos para discutir nuestra conceptualización común del pasado (Wertsch, 2004, p. 18). Son relevantes como puntos de referencia, pero también destacan en su alcance, pues es a través de ellas que la mayoría de las personas tiene contacto con el pasado (Chapman, 2016, p. 13). La historia pública implica una idea de historia “múltiple, multiplicadora, e inestable” que responde a una combinación de discursos, interrogantes, usos y sistemas formales (de Groot, 2009, p. 4). Sin embargo, la historia pública es fundamental para poder entender la historia como una idea y una práctica social, y por ello no debe ser ignorada (Samuel, 2012, p. 8).

Son varios los investigadores que han reconocido la importancia de situar al videojuego histórico en este espacio, pensando en el análisis epistemo-

lógico. Claudio Fogu (2009, p. 119) sugería que las discusiones en torno a videojuegos históricos posmodernos deberían “estar insertas en una consideración más amplia del proceso de remediación que caracteriza al videojuego, más que a cualquier otro medio”. Apperley (2010, p. 22) y Chapman (2016, p. 36) reconocen también que la historia expresada en estos videojuegos resuena con unos discursos históricos más amplios y con las propias expectativas del jugador. Cualquier consideración sobre la relación entre videojuegos históricos e historiografía necesita reconocer la importancia del ámbito de la historia pública y la dificultad de adaptar marcadores historiográficos tradicionales.

La historia pública representa un espacio ecléctico, donde conviven sin mayor contradicción axiomas contrapuestos. Esta multiplicidad de ideas se traduce en una problemática a la hora de clasificar el planteamiento epistemológico de un videojuego. Abre la puerta a pensar que encasillar cualquier título dentro de una aproximación concreta es una tarea imposible. Sin embargo, no por eso debemos huir de esta reflexión. Muy por el contrario, el reconocimiento de esta complejidad suscita nuevas interrogantes: ¿Qué implica esta amalgama teórica para el análisis epistemológico del videojuego? y ¿cómo podemos integrar esta multiplicidad en nuestro análisis?

3.3. LA APROXIMACIÓN POSMODERNA

La última problemática, y quizás la más compleja, se refiere a la relación entre videojuegos y posmodernidad. Dentro de la bibliografía actual existe la percepción generalizada de que todos los videojuegos históricos en general tienden a favorecer una aproximación deconstruccionista. Estos argumentos se basan en diferentes aspectos del medio, y en la presión que este ejerce sobre la narrativa histórica. Por ejemplo, Chapman (2013, pp. 34, 141, 154) se refiere a la “incertidumbre” como un principio definitorio de la idea de juego (Caillouis, 2001, p. 9), que puede generar narrativas introspectivas y nociones deconstruccionistas de la historia. Uricchio avanza en la misma dirección argumentado que:

Los juegos por definición subvierten el proyecto de consolidación y certeza asociados a la rama tradicional de la historia. En cambio, basados como están en un reconocimiento reflexivo de la construcción de la historia, parecen relevantes para la noción de historia como un significado limitado y situado en un presente en constante cambio (Uricchio, 2005, p. 333).

Esta incertidumbre permite reconocer el proceso de construcción y la subjetividad detrás de la historia. Chapman (2016, pp. 154, 249) también se refiere a la multiplicidad narrativa del videojuego y a la entidad lúdica del jugador, que ofrecen una cierta libertad para elegir objetivos. Estos aspectos abogan por una aproximación posmoderna, al olvidar la linealidad autoritativa en favor de estructuras narrativas más complejas o incluso contradictorias. Tara Copplesstone (2017, p. 419) señala que el videojuego parece adecuado a la aproximación deconstruccionista por “la entidad del jugador, su aproximación basada en sistemas, y su potencial para la reflexión”. Harrison Gish (2010, p. 168) también argumenta que “las posibilidades interactivas que proveen los juegos tienen el potencial de llamar a cuestión historias con narrativas fijas que prescriben concepciones deterministas del pasado”. Finalmente, Andrew Salvati y Jonathan Bullinger (2013, p. 156) sugieren que “las simulaciones históricas interactivas alientan una implicación dinámica con el pasado basada en la creación, la imaginación, y la re-jugabilidad, permitiendo a los jugadores reconfigurar representaciones estables o totalizadoras”. Uricchio (2005, p. 332) incluso intuye una relación entre el desarrollo de la posmodernidad y el de los videojuegos como medio, algo no descartable al considerar los movimientos intelectuales de los 70 y 80 y el desarrollo del arte abstracto y los happenings, coincidiendo todo con los primeros compases de la industria del videojuego (Wolf, 2001, pp. 30-31).

En el mismo sentido, varios investigadores (Apperley, 2013; Chapman, 2013, 2016; MacCallum-Stewart & Parsler, 2007; Uricchio, 2005) han observado de forma particular los ejemplos de historia contrafactual en videojuegos históricos, como una clara manifestación de esta conexión entre videojuegos e historia deconstruccionista. La historia contrafactual, también conocida como historia virtual (Ferguson, 1999; Uricchio, 2005, p. 335), es una estrategia o ejercicio de abstracción para pensar sobre las relaciones históricas desde nuevas configuraciones. Muchos videojuegos históricos permiten a los jugadores participar en exploraciones contrafactual, al permitirles cambiar los eventos y sus resultados, o explorar resoluciones alternativas. Es una muestra de lo que la incertidumbre y la reflexividad de los videojuegos puede significar para las narrativas históricas que crea. Thomas Apperley (2013) argumenta en este sentido que videojuegos como *Europa Universalis II* (Paradox Development Studio, 2001) permite a los jugadores transformar paradigmas históricos:

(...) El juego opera para deconstruir los paradigmas teleológicos que declaran inevitables los eventos. Específicamente, lo contrafactual puede socavar

la idea de predestinación que grupos dominantes adoptan para justificar su hegemonía. (Apperley, 2013, p. 190)

En resumen, todos estos argumentos sugieren que, formalmente, los videojuegos suponen un grado de incertidumbre, autoría, reflexividad, subversión, y multiplicidad, que está en línea con, o podría favorecer al menos, una aproximación deconstruccionista de la historia. Esto se puede simplificar bajo la premisa de que los videojuegos tienden a ofrecer a los jugadores un cierto control sobre la narrativa histórica, y esto resuena de forma no intencionada con la idea de la historia como una construcción narrativa y el enfoque hacia historiar que la historia deconstruccionista entraña. Esto supondría concluir que todos los videojuegos históricos crean, en cierta forma, una narrativa histórica deconstruccionista. Pero esta afirmación es problemática. Primero porque nadie se ha atrevido con rotundidad a tachar de posmoderno un juego específico. De hecho, Chapman (2016, p. 81) duda de que existan juegos deconstruccionistas como tales. Y en segundo lugar porque, como se denota de los marcos teóricos tratados, existen razones para pensar que los videojuegos históricos crean narrativas con aproximaciones no posmodernas.

En este sentido, considero importante profundizar en el debate central en torno al control del jugador sobre la narrativa histórica, que es el que motiva los argumentos previos sobre los videojuegos histórico y la posmodernidad. La clasificación de estructuras narrativas que propone Chapman se basa precisamente en este factor. Como comenté previamente en este capítulo, Chapman (2016, p. 119) dibuja tres tipos de estructuras narrativas: deterministas, donde el jugador tiene poco control sobre el desarrollo de la narrativa; de historia abierta, donde el jugador tiene cierto control narrativo; y de ontología abierta, donde el control del jugador es casi pleno. Las estructuras que propone Chapman están sujetas a explicar una negociación entre niveles narrativos que se basa mayoritariamente en el peso que tiene una sobre la otra. En línea con lo anteriormente discutido, Chapman (2016, pp. 128-130) argumenta que estructuras más deterministas se alinean con planteamientos reconstruccionistas, mientras que estructuras de ontología abierta enlazarían con ideas deconstruccionistas. La duda que surge es si este factor del control del jugador sobre el juego es suficiente como baremo epistemológico. Pongamos dos ejemplos hipotéticos para ilustrar la problemática:

“Little History” es un juego de estrategia, donde el jugador debe gestionar una sociedad y hacer que sobreviva y avance con el paso del tiempo. El jugador dirige una pequeña aldea, y tiene control sobre todos los aspectos económicos,

políticos, y sociales que la conciernen. Puede ordenar a los habitantes explotar ciertos recursos o dedicarse a actividades concretas, establecer normas sociales, y tomar medidas diplomáticas. El espacio del juego se limita a la aldea, donde cada construcción permite al jugador activar acciones concretas. Según dichas medidas, nuevas construcciones aparecen en la aldea y se desbloquean más posibilidades. Cada acción del jugador queda registrada en el juego, y al finalizar la partida, el jugador puede ver un recuento de todas sus acciones y las consecuencias que tuvieron.

Ahora imaginemos “*Deep History*”, una breve aventura de texto completamente lineal. El juego se compone de pantallas sucesivas que narran una historia. Este relato es autorreferencial, trata sobre un juego que permite escribir un relato de la historia. El relato está lleno de alusiones al propio juego, al jugador, a la historia, y a los videojuegos en general. Cada pantalla ofrece diferentes interacciones al jugador, en la forma de palabras e imágenes que se pueden pinchar con el ratón. Sin embargo, sólo una de estas interacciones permite avanzar a la siguiente pantalla. El resto de las interacciones no permiten avanzar ni cambian el resultado de la historia, sino que revelan nuevos comentarios subversivos, cuestionando al jugador y sus acciones, al propio juego, o ideas sobre la historia. En este sentido, no hay nada que permita considerar que el jugador tiene libertad en la construcción de la narrativa del juego. El propio juego indaga incluso sobre si “*Deep History*” puede ser considerado como “juego”, al no ofrecer alternativas narrativas al jugador.

Considerando estos dos ejemplos hipotéticos, ¿cuál de estos dos juegos podría considerarse deconstruccionista y cual reconstruccionista? En un juego como “*Little History*”, el jugador tendría abiertas todas las posibilidades de control sobre la narrativa, excepto la de cuestionar el concepto de historia del juego. El juego propone una definición de historia como aquello que sucede en el pasado, lo que uno, como jugador/humano, va realizando y queda registrado como hecho objetivo. Además, el juego introduce fuertemente un discurso en torno al progreso, que es inamovible y está implícito en los objetivos del juego. En “*Deep History*”, en cambio, el jugador no tiene posibilidades de crear una narrativa histórica que no sea la que propone el juego, y que es esencialmente reflexiva y crítica. La definición de historia que se propone es la de una construcción narrativa, abierta a un cuestionamiento crítico, y donde el foco está en divagar sobre cómo esa narrativa se construye. Ante estos dos juegos, no queda tan claro si el papel del jugador es la clave esencial para desentrañar el posicionamiento historiográfico de la narrativa de un videojuego histórico.

En líneas generales, la cuestión de la historia posmoderna o deconstruccionista supone un punto estratégico para la investigación. Las dudas que surgen de esta problemática son radicales: ¿Se englobarían todos los videojuegos históricos dentro de una perspectiva deconstruccionista, o no se puede englobar a ninguno? ¿Hasta qué punto el mayor o menor papel del jugador dentro del juego es un elemento esencial para distinguir su valor epistemológico?

4. CONSIDERACIONES PARA UNA CLASIFICACIÓN HISTORIOGRÁFICA

Ante cada una de estas preguntas, quisiera proponer una serie de consideraciones para el desarrollo de futuros marcos teóricos que busquen analizar la relación entre historiografía y videojuegos.

En primer lugar, aunque sirve como un punto de partida útil para tratar la relación entre epistemología y videojuegos históricos, es conveniente tratar a los géneros con suspicacia. Si bien hay elementos distinguibles dentro de cada género que permiten pensar en formas específicas de tratar la historia, debemos tener cuidado con la generalización que el uso de géneros presupone. Conviene aclarar que, tanto Kee como Chapman son cautos en el uso de géneros en sus clasificaciones. Kee (2011, p. 432) reconoce que estos no son estables, mientras que Chapman (2016, p. 150) advierte de la diversidad y multiplicidad de discursos independientemente del género. Precisamente, ambos responden a esto buscando aspectos concretos, profundizando en la forma, y proponiendo identificar la epistemología a diferentes niveles, Kee en las estructuras de juego y narrativas, y Chapman en la gestión del espacio, del tiempo, de la narrativa, o de las affordances (posibilidades). Puede que esta apuesta sea la más acertada, al intentar profundizar, más que en el género como un todo, en los aspectos concretos dentro de estos géneros que invitan a la reflexión de ideas concretas.

En este sentido, creo que los marcos teóricos por venir deben continuar esta labor de identificar y analizar aspectos concretos de los videojuegos, que abarquen, por ejemplo, la perspectiva, la caracterización, la interfaz, la música, o el diseño de niveles. Debemos reconocer qué aspectos tácitos y sobrentendidos, como los efectos de sonido, también intervienen en la construcción y recepción de la narrativa histórica, y por tanto pueden tener un valor discursivo a considerar. Por ejemplo, en el juego de estrategia en tiempo real *Age of Empires II: The Conquerors* (Ensemble Studios, 2000), cada unidad del juego emite un sonido al interactuar, sonidos que varían según la civilización escogida y según el tipo de unidad, y cuya elección no está exenta de mensajes: desde la simbología religiosa del “¡Santiago!” que pronuncian las unidades de la facción española al

ordenarles atacar, hasta el abstracto “Wololo” que enuncian el tipo de unidad “sacerdote” al convertir unidades enemigas a la facción del jugador. Incluso los dispositivos de entrada podrían invitar a reflexiones interesantes. Por ejemplo, el juego *Horrible Histories: Ruthless Romans* (Virtual Identity, 2009) para la consola *Wii* de Nintendo presenta a los jugadores una serie de minijuegos donde deben emular el movimiento que diferentes clases de gladiadores hacían para luchar, utilizando el reconocimiento de gestos del mando. Si comparamos este tipo de mecanismo de entrada que busca la reproducción de una acción física e implica un reto performativo, frente a la simple interacción acompañada con teclas de un ordenador, ¿podríamos pensar que la narrativa histórica se alimenta de forma diferente?

Este tipo de cuestiones, sugiero, son las que deben guiar el desarrollo de nuevos marcos teóricos. El análisis discursivo que podamos realizar a partir de este nivel permitirá distinguir con mayor precisión las formas, dinámicas, y estructuras que pueden dar pie a una perspectiva historiográfica concreta. Esto implica, además, una labor diseminada, que comprenda la participación de varios investigadores especializados en aspectos concretos. En la conjunción de tal labor, podremos dibujar un mapa epistemológico de los videojuegos históricos más completo y detallado.

Además, para el diseño de videojuegos históricos, creo que es importante concluir que no hay un género o tipo de videojuegos que permita de forma exclusiva explorar una aproximación historiográfica concreta, sino que cualquier género puede ser utilizado para explorar cualquier aproximación. La exploración de una aproximación específica depende de utilizar abiertamente la historiografía para informar el diseño del juego. Y es aquí donde la intencionalidad cobra relevancia. La intencionalidad no implica que la conceptualización de la historia que se pretende alcance al jugador, ni tampoco que la interpretación del autor sea más importante que la del jugador. Pero sí implica reconocer la capacidad que tenemos para utilizar ideas concretas que alimenten el diseño del juego, y que esto se puede hacer de forma consciente para motivar una discusión en torno a dichas ideas.

Respecto a la multiplicidad discursiva del videojuego histórico, creo conveniente resaltar la reflexividad que esto suscita. Por una parte, esta problemática pone hincapié en una idea fundamental: reconocer que la mediación entre múltiples actores siempre está presente en la creación, no sólo de videojuegos, sino de cualquier narrativa histórica. El significado de la narrativa histórica debe entenderse como un significado mediado, cuyo valor pasa por múltiples filtros de interpretación, codificación y decodificación. No es sólo un diálogo



entre un creador y un lector, sino entre varios creadores, varios lectores, un medio, y unos contextos tanto de producción como de consumo.

Por otro lado, al situar al videojuego dentro de la historia pública, se abre una nueva perspectiva de cómo analizar y tratar el planteamiento historiográfico que estos juegos suponen. Debemos entender la historia pública como un espacio de epistemologías mezcladas y contradictorias, donde una diferenciación clara entre aproximaciones historiográficas es difícil de encontrar. Más allá de la dificultad que esto puede suponer a priori, esta amalgama de axiomas también invita a una reflexión en torno al valor epistemológico del videojuego histórico. No se busca sólo una clasificación, sino también entender cómo dichos axiomas, cómo ideas clave para conceptualizar la historia, surgen, perviven, y permean en este medio.

Por estos motivos, en vez de evitar conversaciones con la historia pública, creo que es importante tratarla, entenderla, e incluso intentar alimentarla, con el objetivo explícito de cultivar una conceptualización de la historia más amplia y crítica. Pensando en el desarrollo de investigaciones futuras sobre historiografía y videojuegos históricos, esto supone al menos dos cuestiones. En primer lugar, ampliar el espacio de análisis para considerar, o al menos reconocer, los contextos tanto de consumo como de producción que rodean la significación de la narrativa histórica. La multiplicidad de dinámicas que forman parte de la creación y adopción de estas narrativas históricas debe ser evocada e integrada en el análisis historiográfico a un nivel más profundo, bien sea a partir de estudios de recepción, con ejemplos relevantes ya existentes (Beavers & FitzGerald, 2016; Copplestone, 2017); o con la proposición o adaptación de marcos teóricos que incorporen argumentos sobre la mediación del mensaje, como el que propongo al final de este capítulo. En segundo lugar, promover la *investigación a través del diseño* centrada en explorar la relación entre historiografía y videojuegos, como una forma tanto de profundizar en la comprensión del medio como de fomentar una conceptualización de la historia más diversa. En este sentido, el objetivo de exploraciones académicas que busquen compartir una conceptualización de la historia concreta, debe estar enfocado en introducir nuevos axiomas en este mar de ideas que es la historia pública. Deben buscar ofrecer a los jugadores nuevas herramientas para acercarse a la historia y al pasado con una perspectiva crítica.

Finalmente, respecto al último punto, la relación entre videojuegos y deconstrucción debe quedar en entredicho. Si bien podemos pensar que el medio puede favorecer la exploración de ideas posmodernas, el argumento de que todos los juegos son deconstruccionistas no es viable. En primer lugar, por-

que como se ha señalado anteriormente, estas ideas deconstruccionistas suelen coexistir con otras que directamente apuntan hacia formas opuestas de conceptualizar la historia. Puede que el medio ejerza una presión hacia una aproximación deconstruccionista, pero los videojuegos históricos existentes parecen mostrar una mezcla diversa de argumentos ideológicos y epistemológicos dentro de sus narrativas, introduciendo axiomas que entran también dentro de las aproximaciones reconstruccionista y construccionista.

Y en segundo lugar, porque si bien el medio puede estar favoreciendo a este tipo de exploración historiográfica, estas ideas no llevan a una reflexión final en torno a la historia. Cuando estas ideas deconstruccionistas son naturalizadas, cuando son introducidas de manera inintencionada, corren un riesgo seguro de perder su impulso subversivo. Este es un argumento clave que Espen Aarseth (1997, pp. 86-87) esgrime al discutir sobre medios digitales que son catalogados como posmodernos. Cuando estas ideas son incluidas por simple convención, sin que sirvan realmente en su propósito reflexivo, no podemos considerar que tengan un papel subversivo.

En otras palabras, que el jugador pueda transformar la narrativa del juego no indica que este tenga un planteamiento posmoderno de la historia. Aunque los videojuegos pueden representar formas de historiar y pueden aceptar la importancia de la ficción en la creación de narrativas históricas, la relevancia de esta reflexión sobre la práctica de la historia queda anulada cuando estas reivindicaciones no traspasan la pantalla. Al contrario, mi suposición es que dependiendo de cómo el juego se refiera a esta capacidad del jugador de transformar la narrativa es que podremos distinguir una intencionalidad concreta que demarque el juego hacia una u otra aproximación historiográfica.

En este sentido, tiene que entrar a cuestionarse la intencionalidad de los autores. Entender a los videojuegos históricos como narrativas históricas implica asumir que estas conllevan posiciones epistemológicas. Pero también debe implicar que aquellos que diseñan videojuegos y crean estas narrativas históricas se basan en, y a su vez expresan, ideas y conceptos historiográficos de primer orden. Es importante reconocer la posibilidad de esta intencionalidad, incluso bajo la premisa de un significado último mediado, porque aun cuando el medio puede estar ejerciendo una presión sobre la forma en que se construye la narrativa histórica, si esta aproximación no es reconocida y tratada por el propio juego, su poder de subversión y disuasión se pierde. Cuando esta intencionalidad no es obvia ni abiertamente discutida, no podemos hablar de videojuegos deconstruccionistas.

Un videojuego histórico deconstruccionista debe permitir una forma de historiar reflexiva, una en la que los jugadores puedan reconocer de manera

explícita su objetivo de crear narrativas históricas y puedan discurrir en torno a ese proceso. No se trata de permitir que el jugador cree cualquier narrativa histórica que desee, sino de reconocer ese proceso de creación de la historia, la complejidad detrás del mismo, las implicaciones que tiene para entender el pasado, y el alcance y las limitaciones de nuestro conocimiento. Más allá de permitir al jugador crear narrativas históricas y explorar historia contrafactual, lo que un videojuego deconstruccionista ha de permitir es una reflexión en torno a ese proceso de historiar, que se centre en la propia narrativa creada y no en el pasado. Sólo cuando la narrativa de un videojuego aspira a extenderse más allá del propio juego u ofrece de forma intencionada una perspectiva crítica a formas de historia privilegiadas, es que podemos hablar de videojuegos históricos con perspectiva deconstruccionista.

5. BOCETO PARA UNA PROPUESTA ALTERNATIVA

Considerando las problemáticas planteadas, y aunando las sugerencias sobre cómo afrontarlas, quiero cerrar este capítulo esbozando las bases para un nuevo marco teórico-práctico que permita tratar los discursos historiográficos de los videojuegos históricos. Mi propuesta se basa en la idea de que la narrativa que emerge del videojuego histórico es mediada entre jugadores, desarrolladores, el medio mismo, y los contextos de producción y consumo. Por tanto, nuestra comprensión del alcance historiográfico del videojuego histórico conlleva integrar en el análisis nuevas interpretaciones sobre la presión formal del medio, la intencionalidad del autor, y el videojuego histórico como forma de historia pública.

Este marco parte de la distinción propuesta por Gerard Genette (1983) de tres niveles diegéticos, o niveles narrativos. Estos niveles se refieren a las múltiples perspectivas acompasadas, una dentro de la otra, en una misma narrativa. Genette (1983, pp. 228-229) distingue entre: un nivel intradiegético que corresponde a la narrativa principal; un nivel meta diegético, que corresponde a las narrativas dentro de la narrativa principal (historias dentro de historias, personajes contando historias, etc.); y un nivel extradiegético que corresponde a las narrativas fuera de la narrativa principal (el contexto del autor o del lector).

En los videojuegos, el nivel meta diegético correspondería al nivel narrativo creado por el jugador en el acto de jugar, una historia dentro de una historia. El nivel intradiegético coincide con la narrativa que crean los desarrolladores e insertan en el juego. Y el nivel extradiegético corresponde a los contextos de producción y consumo, externos a la historia y que no tienen por qué estar incorporados de manera explícita, pero aun así tienen un papel fundamental.

Al jugar o crear videojuegos históricos, surgen ciertas tensiones entre cada uno de estos niveles diegéticos. La narrativa histórica es negociada entre la interpretación del jugador, la intencionalidad de los desarrolladores, y los discursos en torno a la historia y en torno a los videojuegos asimilados de forma general por ambos. En el balance de estas posiciones es que se define una narrativa histórica coherente, con una estructura concreta y adscrita a una forma de historia. Y al ser en estos espacios intermedios donde se media el significado y la narrativa histórica se compone, considero que es allí donde pueden explorarse los argumentos epistemológicos.

Podemos comparar este planteamiento con el marco teórico propuesto por Chapman (2016). El enfoque de dicho marco está en identificar aspectos formales del medio (estilo de simulación, tiempo, espacio, narrativa y acciones posible), y analizar cómo cada aspecto puede cambiar la narrativa histórica. Este es un marco abierto a la inclusión de nuevos aspectos, pero donde se valora sobre todo el control que tiene el jugador sobre el juego. Es decir, la mayor o menor presencia de lo que yo identifico como el nivel meta diegético sobre el nivel intradiegético.

En contraposición, mi propuesta pasa por, primero, incluir también en el análisis el nivel extradiegético que corresponde al contexto de consumo y/o producción; y segundo, en vez de valorar el peso de un nivel narrativo sobre el otro, analizar los espacios intermedios que se abren entre los distintos niveles. Estos son espacios de diálogo entre narrativas, cargados de tensión constante, pero hacia los cuales se plantean formas de gestión concretas. Es en esta gestión donde considero debemos centrar el análisis epistemológico. La conceptualización de la historia en un videojuego no depende tanto de la primacía de un nivel diegético sobre otro, sino de cómo se tratan y referencian entre ellos los distintos niveles.

Para analizar el potencial epistemológico de videojuegos existentes, el análisis que planteo pasa por preguntar: ¿Cómo se refiere al jugador dentro del juego? ¿Cómo se refiere el juego al contexto histórico en el que fue desarrollado? ¿Y al contexto potencial del jugador? A partir de estas preguntas podemos hacernos una idea del tipo de conceptualización de la historia que el juego plantea. Si el juego evita cualquier forma de cuestionamiento hacia su relato y, aunque el jugador tenga libertad para crear una narrativa, no se refiere a la capacidad autoral del jugador, podemos pensar en un planteamiento reconstruccionista. Si por el contrario el juego invita al jugador a interpretar a partir de unas bases teóricas definidas que conecten la narrativa creada, podemos pensar en una aproximación construccionista. O finalmente, si el juego opta

por reconocer explícitamente los niveles narrativos, dialogando con el jugador, incluso invitando a subvertir o confundir la narrativa en lo que Genette (1983, pp. 234-235) define como estrategias metalépticas, podríamos pensar en una historia deconstruccionista.

Por encima de su uso en el análisis de juegos, considero además que este marco propuesto puede ser esencial para estudios en base al diseño, orientados a crear nuevos videojuegos históricos y explorar la capacidad discursiva del medio. La aplicación de este marco implica identificar estos espacios narrativos intermedios, expresados de forma multimodal, y adoptar una actitud firme hacia ellos, que denote la aproximación historiográfica que pretendemos explorar con el juego que diseñamos.

De igual modo, creo que existe la posibilidad de aplicar este marco a estudios de recepción, donde las tensiones entre niveles narrativos pueden ser incluso más evidentes. Enfocar el análisis epistemológico de juegos concretos a partir de las interpretaciones que surgen de los jugadores, puede ser una aproximación interesante. El enfoque de este marco invitaría a centrarnos en cómo el jugador conecta con sus ideas previas sobre historia y videojuegos, cómo entiende que el juego se refiere a ellas, y cómo percibe su rol dentro del juego, en la construcción de una narrativa histórica.

Si bien esta es una propuesta inicial, creo que pone el foco de atención sobre un elemento importante. Deja la referencia a géneros atrás, centrándose en cambio en cómo diferentes aspectos del medio toman parte en la mediación entre niveles diegéticos. Buscar también integrar la idea del videojuego como historia pública al introducir las posibles referencias a los contextos de jugadores y desarrolladores como un nivel narrativo propio. En este nivel se mueven discursos e ideas historiográficas hacia los cuales se remite el videojuego de formas más o menos evidentes, y que por tanto no debemos obviar. Y finalmente reconsidera la intencionalidad de los desarrolladores por sobre la presión formal del medio.

En este sentido, en contra del planteamiento de que todos los videojuegos históricos exploran ideas deconstruccionistas, mi argumento es que, en la medida en que el juego no hace referencia a su propia naturaleza como narrativa histórica, ni tampoco invita abiertamente a una reflexión sobre el proceso de historiar, no podemos hablar de videojuegos históricos deconstruccionistas. Por el contrario, si el videojuego histórico no entra a cuestionar la narrativa histórica que presenta, debemos entender que la conceptualización de la historia que plantea no se aleja de un planteamiento tradicional, a pesar de la presión que pueda ejercer el medio o su capacidad implícita de “historiar”.

6. CONCLUSIONES

Como apuntaba al inicio de este capítulo, entender la relación entre historiografía y videojuegos históricos es un tema crucial para este campo de estudio. Una narrativa histórica, más allá de su contenido, presenta de forma clara una conceptualización tanto de la historia como del pasado (ontología), y plantea una forma de aproximarnos a los mismos (epistemología). Por ello, entender la presencia de estas aproximaciones historiográficas dentro de los videojuegos históricos es un asunto clave, porque la consideración del videojuego histórico como narrativa histórica depende de nuestra capacidad de definir cómo dichas narrativas pueden contener y transmitir ideas sobre la historia y el pasado.

Los marcos existentes, propuestos por Uricchio (2005), Kee (2011), y Chapman (2016), son un referente clave para el campo de estudio, y dejan entrever una serie de problemáticas importantes que quedan por tratar. Por un lado, el uso de tipologías de videojuegos como guía para clasificar aproximaciones historiográficas. Por otro, la multiplicidad de discursos que dificulta encasillar juegos dentro de una forma concreta de historia. Y finalmente, la constante presencia de la posmodernidad en videojuegos históricos que tienta con imposibilitar cualquier clasificación historiográfica. Si bien no son los únicos temas pendientes, considero que estas tres problemáticas que he traído a colación en este capítulo suponen retos claves para el avance de la investigación.

Frente a cada uno de ellos, mi sugerencia pasa por ampliar nuestra perspectiva al crear nuevos marcos teóricos o adaptar los existentes, buscando: (1) identificar nuevos marcadores que puedan asociarse con más versatilidad a aproximaciones historiográficas concretas; (2) incluir dentro del análisis epistemológico la consideración del videojuego histórico como parte de la historia pública; y (3) reconsiderar la intencionalidad del autor como parte fundamental del planteamiento histórico del juego. Mi apuesta pasa por entender la narrativa histórica como mediada entre jugadores, desarrolladores, medio, y contextos de producción y consumo. Por ello considero conveniente buscar la integración de estos diferentes ámbitos en el análisis epistemológico del videojuego histórico.

Finalmente, dibujo las bases para un nuevo marco teórico-práctico, centrado en analizar la intersección de niveles narrativos meta, intra, y extradiegéticos. En otras palabras, los espacios de discusión y debate que surgen entre el jugador, el juego, y los contextos de producción y consumo. Concretamente, propongo centrarnos en cómo se refieren unos niveles a otros: cómo el juego se dirige al jugador, cómo se dirige a su propio contexto de desarrollo, o cómo invita al jugador a tratar su contexto. Mi argumento principal es que en estos

espacios intermedios donde se reconocen e interrelacionan los niveles narrativos es donde pueden explorarse los argumentos epistemológicos.

La relación entre historiografía y videojuegos históricos continuará siendo un tema fundamental, pues representa un pilar clave para el campo de estudio. En este sentido, es necesario continuar trabajando en la propuesta de nuevos marcos que integren o busquen dar respuesta a los puntos tratados en este capítulo, aspirando profundizar en el conocimiento del medio y su capacidad de crear narrativas históricas únicas. Además, es necesario que estos marcos sean transversales, que puedan servir a la vez para el análisis de juegos existentes, para el diseño de nuevos juegos, y para estudios de recepción. Persiguiendo esta transversalidad podremos profundizar desde diferentes ángulos en la capacidad del medio para crear narrativas históricas, y dibujar un mapa más nítido y completo de la epistemología del videojuego histórico.

7. BIBLIOGRAFÍA

- AARSETH, E. (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore and London, Johns Hopkins University Press.
- ANTLEY, J. (2012): «Going Beyond the Textual in History», *Journal of Digital Humanities*, 1-2. Disponible en: <http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/going-beyond-the-textual-in-history-by-jeremy-antley/>
- APPERLEY, T. H. (2010): *Gaming rhythms : play and counterplay from the situated to the global*, Amsterdam, Institute of Network Cultures.
- APPERLEY, T. H. (2013): «Modding the Historians' Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination», en M.W. Kapell y A.B.R. Elliott (eds.), *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*, London, Bloomsbury, pp. 185-198.
- BEAVERS, S., Y FITZGERALD, E. (2016): «Perceptions, Perspectives and Practices: A Study of the Players of Historical Games», *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG 2016*. Disponible en: <http://www.digra.org/digital-library/publications/perceptions-perspectives-and-practices-a-study-of-the-players-of-historical-games/>.
- BENTLEY, M. (ed.). (2006): *Companion to Historiography*, London y New York, Routledge.
- BIRT, D., Y NICHOL, J. (1975): *Games and simulations in history*, New York, Longman.
- BISSELL, T. (2010): *Extra Lives: Why Video Games Matter*, New York, Pantheon Books.

- CAILLOIS, R. (2001): *Man, Play and Games*, Urbana y Chicago, University of Illinois Press.
- CAMPION, M. C. (1977): «War Games: World War II in the West», *The History Teacher*, 10-4, pp. 575-585.
- CHAMPION, E. (2011): *Playing with the Past*, London, Springer London.
- CHAPMAN, A. (2013): *The Great Game of History: An Analytical Approach to and Analysis of the Videogame as Historical Form*, Tesis Doctoral, University of Hull.
- CHAPMAN, A. (2016): *Digital games as history : How video games represent the past and offer access to historical practice*, New York, Routledge.
- CHAPMAN, A., FOKA, A., Y WESTIN, J. (2016): «Introduction: What is historical game studies?», *Rethinking History*, 21-3, pp. 358-371.
- COPPLESTONE, T. J. (2017): «But that's not accurate: the differing perceptions of accuracy in cultural-heritage videogames between creators, consumers and critics», *Rethinking History*, 21-3, pp. 415-438.
- DE GROOT, J. (2009): *Consuming history: historians and heritage in contemporary popular culture*, London y New York, Routledge.
- DENING, G. (2007): «Performing cross-culturally», en K. Jenkins, S. Morgan, y A. Munslow (eds.), *Manifestos for History*, Abingdon, Routledge, pp. 98-107.
- DETHANS, G., Y FERGUSON, J. (eds.). (2015): *Humanidades Y Nuevas Tecnologías*, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata.
- FERGUSON, N. (1999): *Virtual history: alternatives and counterfactuals*, New York, Basic Books.
- FOGU, C. (2009): «Digitalizing Historical Consciousness», *History and Theory*, 48-2, pp. 103-121.
- GARFIELD, R. (1987): «Using Simulations in the Classroom: Teaching World Civilizations through the "Machine"», *History Microcomputer Review*, 3-1, pp. 7-13.
- GENETTE, G. (1983): *Narrative Discourse. An Essay in Method*, New York, Cornell University Press.
- GHYS, T. (2012): «Technology Trees: Freedom and Determinism in Historical Strategy Games», *Game Studies*, 12-1. Disponible en: http://www.gamestudies.org/1201/articles/tuur_ghys.
- GISH, H. (2010): «Playing the Second World War: Call of Duty and the Telling of History», *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 4-2, pp. 167-180.
- GOLDSTEIN, J., Y RAESSENS, J. (eds.) (2005): *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge MA, MIT Press.

- GOULD, C., y BYSSHE, S. (1975): «The Use of Games in the Teaching of History», *Teaching History*, 4-14, pp. 132-137.
- HART, J. A. (1985): «Using Microcomputers Simulations in the Classroom: Examples from Undergraduate and Faculty Computer Literacy Courses», *History Microcomputer Review*, 1-2, pp. 7-18.
- INTERNET GAME DATA BASE (2019): «Historical Games», IGDB. <https://www.igdb.com/themes/historical>. Fecha de consulta: 30 de marzo de 2019.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2016): *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos*, Murcia, Centro de Estudios Medieval de la Universidad de Murcia- Compobell.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F., y RODRÍGUEZ, G.F. (eds.) (2018): *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*, Murcia, Editum.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F., RODRÍGUEZ, G.F., y MASSA, S. M. (eds.) (2018): *El videojuego en el aula de ciencias y humanidades*, Murcia, Editum.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F., RODRÍGUEZ, G.F., y MUGUETA MORENO, Í. (eds.) (2016): *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia-Compobell.
- KAPELL, M. W., y ELLIOTT, A. B. R. (eds.) (2013): *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*, London, Bloomsbury.
- KEE, K. (2011): «Computerized History Games: Narrative Options», *Simulation & Gaming*, 42-4, pp. 423-440.
- KEMPSHALL, C. (2015): *The First World War in Computer Games*, London, Palgrave Macmillan.
- LANDSBERG, A. (2009): «Memory, Empathy, and the Politics of Identification», *International Journal of Politics, Culture, and Society*, 22-2, pp. 221-229.
- MACCALLUM-STEWART, E., y PARSLER, J. (2007): «Controversies: Historicising the Computer Game», *Proceedings of Digital Games Research Association (DiGRA) 2007 Conference*. Disponible en: <http://www.digra.org/digital-library/publications/controversies-historicising-the-computer-game/>
- MCCARTHY, M.P. (1973): «Teaching Urban History with Games: A Review Essay», *The History Teacher*, 7-1, pp. 62-66.
- MIR, R., y OWENS, T. (2012): «Guns, Germs, and Steel: Cultural Exchange in Sid Meier's Colonization», *Play The Past*. Disponible en: <https://www.playthepast.org/?p=2531>.
- MIR, R., y OWENS, T. (2013): «Modeling Indigenous Peoples: Unpacking Ideology in Sid Meier's Colonization», en M.W. Kapell y A.B.R. Elliott (eds.),

- Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, London, Bloomsbury, pp. 91-106.
- MOL, A. A. A., ARIESE-VANDEMEULEBROUCKE, C. E., BOOM, K. H. J., Y POLITOPOULOS, A. (eds.). (2017): *The Interactive Past. Archaeology, Heritage & Video Games*, Leiden, Sidestone Press.
- MUKHERJEE, S. (2018): «Playing Subaltern: Video Games and Postcolonialism», *Games and Culture*, 13 (5), pp. 504-520.
- MUNSLow, A. (1997): *Deconstructing History*, London y New York, Routledge.
- MUNSLow, A. (2006): *The Routledge Companion To Historical Studies*, London y New York, Routledge.
- MUNSLow, A. (2012): *A History of History*, London y New York, Routledge.
- NEITZEL, B. (2005): «Narrativity in computer games», en J. Raessens y J. Goldstein (eds.), *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge MA, MIT Press, pp. 227-245.
- ROSENSTONE, R. A. (1995): *Visions of the Past: The Challenge of Film to Our Idea of History*, London, Harvard University Press.
- ROSENSTONE, R. A. (2006): *History on film/film on history*, Harlow y New York, Longman/Pearson.
- SALVATI, A. J., Y BULLINGER, J. M. (2013): «Selective Authenticity and the Playable Past», en M.W. Kapell y A.B.R. Elliott (eds.), *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, London, Bloomsbury, pp. 153-167.
- SAMUEL, R. (2012): *Theatres of Memory. Past and Present in Contemporary Culture*, London y New York, Verso.
- SAN NICOLÁS ROMERA, C., Y NICOLÁS OJEDA, M.Á. (eds.) (2015): *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico*, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata.
- SARGENT, J.E. (1985): «History Microcomputer Games: An Update», *History Microcomputer Review*, 1-1, pp. 7-11.
- SARGENT, J.E., Y HUESTON, S.P. (1987): «Simulating History: Programming The American Revolution», *History Microcomputer Review*, 3-2, pp. 17-22.
- SCHICK, J.B. (1985): «Microcomputer Simulations in the Classroom», *History Microcomputer Review*, 1-1, pp. 3-6.
- SEIXAS, P. (2000): «Schweigen! die kinder! Or, does postmodern history have a place in the schools?», en P. N. Stearns, P. Seixas, y S. S. Wineburg (eds.), *Knowing, teaching and learning history: National and international perspectives*, New York, New York University Press, pp. 20-39.
- SHAFFER, D.W., SQUIRE, K.D., HALVERSON, R., Y GEE, J.P. (2005): «Video Games and the Future of Learning», *Phi Delta Kappan*, 87-2, pp. 105-111.



- SLATTA, R.W. (1985): «Teaching Historical Research Methods with Data Base Software». *History Microcomputer Review*, 1-2, pp. 28-35.
- SQUIRE, K.D. (2004): *Replaying History: Learning World History Through Playing Civilization III*, Tesis Doctoral, Indiana University.
- TAVINOR, G. (2008): «Definition of Videogames», *Contemporary Aesthetics*, 6-1. Disponible en: https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol6/iss1/16/.
- TODOROV, T. (1971): «The 2 Principles of Narrative», *Diacritics*, 1-1, pp. 37-44.
- URICCHIO, W. (2005): «Simulation, History and Computer Games», en J. Goldstein y J. Raessens (eds.), *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge MA, MIT Press, pp. 327-338.
- VON LÜNEN, A., LEWIS, K. J., LITHERLAND, B., Y CULLUM, P. (eds.) (2019): *Historia Ludens. The Playing Historian*, Abingdon y New York, Routledge.
- WEITZ, M. (1956): «The Role of Theory in Aesthetics», *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 15-1, pp. 27-35.
- WERKMAN, P.E. (1987): «Computer-Assisted Teaching and Learning in History in Great Britain and the Netherlands: Some Impressions», *History Microcomputer Review*, 2-2, pp. 9-24.
- WERTSCH, J.V. (2004): *Voices of Collective Remembering*, Cambridge, Cambridge University Press.
- WOLF, M.J.P. (2001): «The Video Game as a Medium», en M.J.P. Wolf (ed.), *The Medium of the Video Game*, Austin, University of Texas Press, pp. 13-33.

8. LUDOGRAFÍA

- CARTER, M. (1977): *Historical Simulation: The Old Regime* [Computer software], VideoBrain.
- DREAMWORKS INTERACTIVE. (1999): *Medal of Honor* [Computer software], Electronic Arts.
- DYMENT, D. (1969): *Hamurabi* [Computer software], Digital Equipment Corporation.
- ENSEMBLE STUDIOS. (1997): *Age of Empires* [Computer software], Microsoft.
- ENSEMBLE STUDIOS. (2000): *Age of Empires II: The Conquerors* [Computer software], Microsoft.
- ENSEMBLE STUDIOS. (2005): *Age of Empires III* [Computer software], Microsoft.
- HPS SIMULATIONS. (2000): *Campaign 1776: The American Revolution* [Computer software], HPS Simulations.

- INFINITY WARD. (2003): *Call of Duty* [Computer software], Activision.
- INTERPLAY ENTERTAINMENT. (1997): *Fallout* [Computer software], Interplay Entertainment.
- MCCALL, J. (2018): *Path of Honors: A Roman Adventure* [Computer software], Epoiesen. Disponible en: https://epoiesen.github.io/artefacts/McCall-A_Path_of_Honors_1-22-18.html
- MICROPROSE. (1991): *Sid Meier's Civilization* [Computer software], MicroProse.
- MORLEY, N. (2019): *The Melian Dilemma* [Computer software], Philome.la. Disponible en: <https://philome.la/NevilleMorley/the-melian-dilemma/index.html>
- MURRAY, P. (1981): *Napoleon's Campaigns: 1813 & 1815* [Computer software], Strategic Simulations, Inc.
- PAPYRUS DESIGN GROUP. (1998): *Grand Prix Legends* [Computer software], Sierra Entertainment.
- PARADOX DEVELOPMENT STUDIO. (2000): *Europa Universalis* [Computer software], Paradox Entertainment.
- PARADOX DEVELOPMENT STUDIO. (2001): *Europa Universalis II* [Computer software], Strategy First.
- RAWITSCH, D., HEINEMANN, B., Y DILLENBERGER, P. (1971): *The Oregon Trail* [Computer software], MECC.
- TEAM BONDI. (2011): *L.A. Noire* [Computer software], Rockstar Games.
- TRICKSTAR GAMES. (2012): *Damage Inc.: Pacific Squadron WWII* [Computer software], Mad Catz Interactive.
- UBISOFT MONTREAL. (2007): *Assassin's Creed* [Computer software], Ubisoft.
- UBISOFT QUEBEC. (2018): *Assassin's Creed Odyssey* [Computer software], Ubisoft.
- VIRTUAL IDENTITY. (2009): *Horrible Histories: Ruthless Romans* [Computer software], Slitherine Software UK.

MEDIEVALISMO, HUMANIDADES DIGITALES Y LOS MÚSICOS DEL «TITANIC»¹

Juan Francisco Jiménez Alcázar

Universidad de Murcia

*“¡Historiadores del mundo, uníos!
Hay un mundo por ganar,
antes de que sea demasiado tarde”
Guldi y Armitage²*

1. INTRODUCCIÓN

La forma de contemplar el periodo que convenimos en denominar Edad Media es el objetivo más inmediato que deberíamos tener los historiadores, y no es por tratarse de la disciplina a la que dedico mis esfuerzos e ilusiones, sino porque asumo que es clave para entender lo anterior, lo posterior y, tras el siglo XIX, nuestro propio contexto histórico. Si nuestra tarea como profesionales de escribir Historia es la de comprender el pasado y exponerlo a su entorno social, en pocas ocasiones como en la presente, esa labor ha estado tan repleta de complejidad, tanto por las dificultades propias de las investigaciones como

1 Este trabajo se inscribe en el seno del proyecto de investigación *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P), financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidad, Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-2016, convocatoria de Excelencia 2016. <https://www.historiayvideojuegos.com>. Las referencias propias se localizan todas en la web mencionada.

2 GULDI, J. Y ARMITAGE, D.: *Manifiesto por la Historia*, Madrid, Alianza, 2016, pp. 227.

por las que ha generado una sociedad digital³ o “sociedad red”⁴, inmersa en una revolución de las comunicaciones y la información que parece no tener límites. Ya no es que nos remitamos a la “invención de la Edad Media”, en palabras de Heers⁵, sino que nos sumergimos en una cultura poliédrica de múltiples facetas y aportaciones, que componen una civilización, la nuestra, de reflejos y aristas procedentes de casi cualquier momento del pasado conocido.

Hasta ahora, la definición de lo que somos está condicionada por los diversos bagajes culturales, de recuerdos y memoria gestada a lo largo de años y siglos. La actual revolución de las comunicaciones y de la existencia de una sociedad desenvuelta en el uso de la tecnología digital como algo cotidiano y que nos engloba, hace que esos aportes del recuerdo como basamento para el bagaje cultural sean cuestión del pasado. Es un juego de palabras, pero es cierto: ahora, la cultura y el recuerdo del pasado quedan definidos por su plasmación en un soporte. La nueva vía abierta por el empleo de estas herramientas por parte de quienes nos dedicamos a disciplinas íntimamente dedicadas al conocimiento del individuo, solo o en grupo, y que convenimos en denominar Humanidades, tiene un horizonte sin concretar, muy difuso. Al contrario de convertirse en un problema, lo considero una oportunidad. Roca lo denomina “el privilegio de poder volver a definirlo todo”⁶, y esa prerrogativa solo estará disponible si asumimos esta cuestión como un reto, tal y como ya he insistido en alguna ocasión⁷. Es una sensación muy parecida a la que en su momento pude tener a la hora de escribir sobre Historia y videojuegos desde la perspectiva de un medievalista hace ya más de una década. Se trataba de mirar hacia un “mar tenebroso” sin conocer el puerto de llegada ante la falta clara de referentes. El desasosiego era evidente, pero era más fuerte la curiosidad por atravesar barreras y ver qué había al otro lado. No he dejado desde entonces de insistir en este hecho, y a la vez

3 ROCA, G.: «La sociedad digital», en S. Lluna y J. Pedreira “Wicho” (coords.), *Los nativos digitales no existen. Cómo educar a tus hijos para un mundo digital*, Barcelona, Ed. Deusto, 2017, pp. 57-68.

4 CASTELLS, M.: *La era de la información*, vol. 1, *Economía, sociedad y cultura. La sociedad red*, Madrid, Alianza, 2000.

5 HEERS, J.: *La invención de la Edad Media*, Barcelona, Crítica, 1995.

6 ROCA, G.: «La sociedad digital», p. 59.

7 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «Reflejos en el medievalismo y en los medievalistas del cambio de una época: de un balance a un compromiso», *Vínculos de Historia*, 5 (2016), pp. 333-343, aunque ya lo desarrollé en un trabajo previo: «El reto de las tecnologías de la información y comunicación en Humanidades. Medievalismo, medievalistas y el ordenador», en *El estudiante en el sistema ECTS. Innovaciones docentes para clases teóricas y prácticas*, Granada, Ed. Copicentro, 2010, pp. 95-112.

que “reto” para el historiador también he defendido el concepto de “desafío” para el medievalista⁸ pues, al fin y al cabo, los tópicos generalizados sobre la etapa medieval inundan nuestra cultura en más aspectos de los que podríamos pensar. Otra cosa diferente es qué grado de veracidad guardan, ya que ni la oscuridad de los tiempos era tal, ni la épica permanente tampoco, de la misma manera que no lo fueron de salvajismo extremo cotidiano⁹, más cuando un maniqueo siglo XX ha venido a mostrar las caras más amables y crueles de la condición humana.

El medievalista, particularmente, se sume en un ámbito que, de antemano, puede presentarse agreste tanto por la presión de la ortodoxia de la disciplina —o, mejor dicho, de quienes nos dedicamos a ella— como por la separación que una brecha digital¹⁰, ya visible desde los primeros momentos de la universalización de estas herramientas, realiza entre las actividades propias de la ingeniería más sobria y el campo de las Humanidades. Sin embargo, esta presuposición no es así, pues las Humanidades digitales son en sí mismas una posibilidad, no un problema. No se trata de analizar y ver cómo funcionan las tecnologías digitales “por dentro”, sino cómo funcionan “por fuera”, es decir, qué impacto tienen en los usuarios como herramientas que son, más cuando ya están al alcance de buena parte de la población, al menos en Occidente y en los países en vías de desarrollo; pensemos en un cotidiano teléfono inteligente que en España y según datos de la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia —CNMC— para 2019, había un número muy sustancial de líneas móviles más que de habitantes¹¹.

El impacto de esas tecnologías, visto desde la perspectiva de un medievalista, es enorme. No se trata solamente de las posibilidades que estas herramientas

8 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «*Medievalist gamer*, un nuevo tipo de historiador», en *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016, pp. 204 y ss.

9 Es muy recomendable la lectura de un libro ya clásico acerca de este tipo de tópicos. PÉRON, R.: *Para acabar con la Edad Media*, Barcelona, Medievalia, 2010.

10 LERA LÓPEZ, F., HERNÁNDEZ NANCLARES, N. Y BLANCO VACA, C.: «La brecha digital un reto para el desarrollo de la sociedad del conocimiento», *Revista de Economía Mundial*, 8 (2003), pp. 119-142.

11 GARCÍA NIETO, J.: «En España hay ocho millones de líneas móviles más que habitantes, según la CNMC», *Xataka*, 22 marzo 2019. <https://www.xatakamovil.com/mercado/espana-hay-ochomillones-lineas-moviles-que-habitantes-cnmc>. En concreto, frente al censo de 46 millones de habitantes, había 53,4 millones líneas de teléfonos móviles. Si actualizamos los datos con la implantación de la fibra óptica hasta el hogar —FTTH— ya se han superado los 10 millones de líneas, según la nota de prensa de la CNMC, donde se recogen cifras de noviembre de 2019. 27 febrero 2020. <https://www.cnmc.es/prensa/cnmc-datos-telecos-nov19-20200227>.

tienen para los trabajos de investigación como la fotografía digital, un procesador de texto, una base de datos, la digitalización de originales o la simple conexión *online* —*email*, intercambio de información, etc.—, sino también de la percepción que el usuario estándar puede adquirir del Medievo en concreto, por centrar el objetivo sobre nuestra disciplina, a través de la multiplicación de los contenidos digitales, puestos al servicio de todo aquel que desee verlos, escucharlos y oírlos. Si hasta hace muy pocos años, la idea de “lo medieval” para la sociedad del XX había sido gestada en las novelas históricas, en las producciones de cinematografía o en algunos productos televisivos, hoy existen otras vías diferentes de aprehensión de esos conceptos y de esas imágenes. La ventaja para quienes nos dedicamos profesionalmente al medievalismo es que ya existe culturalmente un poso compuesto por las diferentes iconografías que puede tener la Edad Media, tanto en sus connotaciones negativas, entendido el periodo como atrasado, brutal y violento, como en las más positivas: una etapa pletórica de irracionalidad y pasión humana, raíz de identidades y de elevados conceptos humanos. A través de un pequeño vídeo que podemos ver *online* en alguno de los canales de YouTube, tenemos acceso a un documental sobre cualquier aspecto de la Edad Media, o una partida a uno de los numerosos videojuegos ambientados en el periodo medieval nos ofrece múltiples oportunidades de percibir esos años de una manera completamente distinta. La novedad, por lo tanto, radica en dos frentes bien distintos: por un lado, el uso de la tecnología, utilizada hasta por los más reacios y recalcitrantes¹² a estas “novedades” y, por otro, las posibilidades de distribución, debate e incluso gestación de obras “terminadas”. El papel del “acceso abierto” aún está por asentarse entre los profesionales de las Humanidades: sus virtudes están muy por encima de sus inconvenientes, y ayudarán sin duda alguna a ponderar nuestra aportación. Pero todo tiene un precio y posiblemente radicará su puesta en valor en la gestión de esa información, más que en los propios contenidos.

Por lo tanto, es básico que seamos conscientes de que se ha producido un aumento progresivo de producción y divulgación de contenidos digitales, vistos como un soporte más en el marco de los diferentes canales de comunicación existentes y que no van a dejar de crecer.

12 “No cabe la menor duda de que nos hallamos en uno de esos escasos momentos de la historia en que surge una tecnología tan significativa que nos permite hablar de un cambio de era. Somos testigos del final de la sociedad industrial y empezamos a adentrarnos en lo que será la sociedad digital. Todo va a ser reconsiderado y redefinido, y aunque hay quien anda asustado y no quiere aceptarlo, la historia explica que muchos de nuestros antepasados han vivido momentos similares”. ROCA, G.: «La sociedad digital», p. 58. De hecho, remarca que la diferencia con quienes nos precedieron es el laxo de tiempo en que se produjeron y producen estos cambios.

2. EL CAMBIO DE UNA ÉPOCA

En cierto modo, este texto lo he concebido como la reflexión de una década, en la que he sido testigo, como el resto del mundo, de un cambio radical de muchas cosas. No solo se ha tratado de una nueva forma de ver televisión, de conseguir contenidos audiovisuales —el primer vídeo de youtube es de 2005—, de acceder a información en general, de comunicarnos de forma inmediata a través de aplicaciones de mensajería instantánea, donde una videoconferencia es un hecho cotidiano, sino del acceso a esa tecnología digital punta: portamos en nuestros bolsillos un auténtico terminal con tanta potencia que multiplica por mucho la que tenía la computadora que permitió el alunizaje del *Eagle*, hace ahora más de seis décadas: el *smartphone*.

Elegí el ámbito del videojuego por la sencilla razón de que se trataba de un síntoma de lo que sucedía, de un proceso imparable, donde el alumno que llegaba a las aulas universitarias ya manejaba esas tecnologías con mucha soltura por el mero hecho de haberse iniciado en ellas en ese medio de ocio digital. Otro paso siguiente fue el de analizar las posibilidades de información y comprensión de los procesos históricos que permitía la interacción e inmersión como elemento diferenciador respecto a todo lo anterior. *A priori*, algo tan lejano como lo era la Edad Media, sumida en una serie de prejuicios peyorativos de retraso y primitivismo, conectaba perfectamente con esas tecnologías digitales para su estudio y para el reflejo de lo que fue en realidad. Sí, dejé escrito hace tiempo que nos encontrábamos en el cambio de una época más que en una época de cambios¹³, pero sobre todo por la percepción en la transformación de conceptos genéricos que es lo que define a una civilización y una cultura.

Lejos de considerar este cambio de era histórica, *Era Digital*, como un hecho concreto que nos afecta a los profesionales del conocimiento, y con la conciencia de que es una transformación y metamorfosis general, ha resultado ser un contexto apocalíptico, en su sentido más laico de antesala de una gran evolución vertiginosa, para el conjunto de la población mundial. Para unos, lo que se pergeña es una sociedad distópica; para otros, un mundo mejor que el que dejamos atrás. Me incluyo en este último grupo, sin duda.

Esa respuesta dual también se ha manifestado en los últimos años de diversas formas. Este nuevo contexto de *cambio de época* ha generado dos reacciones

13 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «Cambio de una época versus época de cambios. Medievalistas y nuevas tecnologías», en A. Vanina y G.F. Rodríguez, *¿Qué implica ser medievalista? Práctica y reflexiones en torno al oficio del historiador*, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata, 2012, pp. 39-52. Insistí en ello en «Reflejos en el medievalismo...»

diferentes: por un lado, la vuelta al contexto anterior y, por otro, la generación de nuevos modelos. En Occidente, el mejor ejemplo de la primera respuesta ha sido una contestación enérgica ante el efecto globalizador impuesto por el resultado de la revolución tecnológica de las comunicaciones, y no ha sido otro que el nacionalismo, la ponderación del regionalismo y, en determinados casos, de un localismo. Todo ello puede parecer decimonónico, propio de una época pasada, y esto es así porque las causas, en esencia, se parecen; pero solo lo parecen. De esta manera, las raíces más inmediatas de esas identidades culturales y territoriales llevadas al extremo se hunden en los modelos surgidos precisamente en el siglo XIX a través de la recuperación histórica del medioevo, época de gestación de buena parte de esos referentes. Otra manifestación es la del crecimiento de movimientos de ultraderecha, nacionalista al fin y al cabo, y de populismos de izquierdas. Lo más interesante, visto desde una óptica de las Humanidades, es el contrasentido de que aquellos que desean el retorno a situaciones previas son usuarios habituales de estas tecnologías de la comunicación. En la segunda postura aludida, la de diseñar nuevos modelos y gestar inéditos conceptos y, por lo tanto, aceptar las novedades como un reto positivo, se identifica con una mayor integración social y territorial; es el contexto actual en el que nos desenvolvemos y del que seremos testigos en breve. Veremos cuál será el resultado.

Pero no solo se circunscribe este fenómeno al ámbito occidental, sino que el mundo islámico vive, igualmente, esta convulsión. Si bien la respuesta de “volver atrás” se ha centrado en la recuperación de un Islam hegemónico, ninguno como el de la época medieval, con sus movimientos políticos como el del Califato, o el fundamentalista, aunque no tenga nada que ver con el del Medioevo, sino con el wahabismo del XVIII. Nuevamente, son los usuarios más avezados en esas nuevas tecnologías los que generan un contexto contra el que pretenden luchar. Por el contrario, la Primavera Árabe¹⁴ fue el mejor ejemplo de la respuesta “hacia delante”, ya que las conexiones *online* y las redes sociales suponían la destrucción de los muros informativos impuestos desde las diferentes dictaduras del ámbito musulmán. De repente, no había fronteras, y las mujeres podían “salir de casa” y expresar sus opiniones, aunque fuese de manera virtual¹⁵. No obstante, los sucesos de la última década han repercutido en un

14 ABU-TARBUSH, J.: “El porqué de la Primavera Árabe”, en P. González del Miño (ed.), *Tres años de revoluciones árabes*, Madrid, Ed. Catarata, 2014, p. 33.

15 GONZÁLEZ QUIJANO, Y.: “Las revueltas árabes en tiempos de transición digital. Mitos y realidades”, *Nueva sociedad*, 235 (2011), pp. 110-121.

nuevo posicionamiento del mundo árabe¹⁶, como parte esencial de esa globalización, al igual que lo ha sido Oriente. Otra cuestión es que sea un proceso provocado o que sea aprovechado por derivas de anulación identitaria.

Estas respuestas ante las nuevas tecnologías no son nuevas, pues el movimiento ludita no era otra cosa, aunque el impacto de la Revolución Industrial no tuvo las mismas consecuencias en tan breve espacio de tiempo. Esas secuelas están también condicionadas porque las religiones, hablamos ya de Occidente y su contexto de secularización, no tienen el peso específico de antes. Tampoco son un referente claro las instituciones y las autoridades, pues la desconfianza parece haberse instalado en la mente de los ciudadanos. MacMillan alude entonces a que “la Historia con H mayúscula es lo que viene a rellenar el hueco. Restaura una sensación no necesariamente de lo divino, sino de algo que está por encima y más allá de los simples seres humanos. Es nuestra autoridad: puede reivindicarnos y juzgarnos y condenar a aquellos que se nos oponen”¹⁷. Es una posición radical, pero no exenta de legitimidad intelectual.

No se trata de asumir tal responsabilidad, pero sí de ser consciente de que la hay. La Historia, el pasado, algo que es percibido *a priori* como invariable, ya que lo que pasó no se puede cambiar, se contempla como un referente con una autoridad indiscutible. Ahí es precisamente donde situamos nuestro papel como “expertos” y también donde tenemos el reto más difícil. Si el fenómeno ludita estuvo caracterizado por el binomio “violencia y represión”, y el de la presencia de la microtecnología de los ochenta del siglo XX por los debates interminables, hoy asistimos a la búsqueda de soluciones, a la manera de actuar e intervenir ante el nuevo escenario. Cualquier persona con un mínimo de medios y con acceso a todo tipo de información se considera un “experto”. Ejemplos de esto podemos encontrarlos por las redes sociales en un gran número. Otro caso muy común: un adolescente que haya jugado a algún juego ambientado en una época concreta, se considera legitimado para opinar sobre ella porque, virtualmente, “ha estado en ella”, la “ha vivido”. Es lo que denomino fenómeno de la “Historia vivida”¹⁸. Como consecuencia, el historiador, el medievalista, pierde su peso específico ante estos hechos, y experimenta la desesperación de que poco puede hacer. Pero no es así.

16 KING, S.J.: *The Arab Winter. Democratic consolidation, civil war and radical islamists*, Cambridge, Cambridge Univ. Press, 2020.

17 MACMILLAN, M.: *Juegos peligrosos. Usos y abusos de la Historia*, Barcelona, Ariel, 2010, p. 33.

18 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «Medievalist gamer...», p. 202.

La tecnología cada vez es más depurada, y se expande hacia mayores ámbitos de nuestra vida cotidiana hasta casi inundarlos de *bites* o de ingenios que son dirigidos a través de software, además en la antesala de las redes 5G y de lo que se espera que sea una eclosión del *IoT*, o “internet de las cosas”. Nuestro mayor desafío es luchar contra la idea de que no podemos hacer nada frente a la “brecha digital”, pues somos, en el mejor de los casos, “inmigrantes” en un mundo digital o, lo que es peor, simples activos *analógicos*. Además, ya ha quedado superada la calificación de “inmigrantes y nativos digitales”, para ser sustituida por la más versátil de generaciones.

“Los nativos digitales no existen. Quien sí existe son los habitantes de un mundo en transición hacia la sociedad digital, y serán varias generaciones. Unos más conscientes que otros, unos más activos que otros, unos más implicados que otros, pero todos protagonistas en primera persona”¹⁹.

Una de las características propias de esta sociedad digital es la inmediatez. No se concibe el plano de la paciencia. Todo se resume a una imagen, a 140 caracteres, a 6 segundos de vídeo... Pero el papel de los humanistas ha sido siempre el de reflexionar de forma global y explicarlo a sus semejantes. Hoy también lo debe ser. Ante la precipitación de lo inmediato debemos sugerir de forma nada velada la *necesidad imperiosa de la reflexión*.

3. MÚSICOS EN EL «TITANIC». LA POSIBILIDAD DE SUBIR AL BOTE DE SALVAMENTO

El reto del historiador, en cuanto que es uno de los humanistas más definidos, se ha de centrar en la cuestión de identificar al “verdadero experto”, en la reflexión como mejor vía para la comprensión de hechos y procesos y, en definitiva, en la concreción de actuaciones y estrategias futuras. Como he mencionado, el usuario se ha convertido en el “experto” que desprecia al especialista de siempre, al acreditado, quien no logra encontrar su lugar en esta nueva situación, e incluso se sorprende de que sus conocimientos no sean valorados. Esto es lo que sucede. Si no reaccionamos, el usuario se generará un criterio sin base cualitativa, de ahí que volver la mirada hacia otro lado o negarlo solo nos reportará un papel *muy destacado* como miembros del cuarteto musical que se hundió con el *Titanic*, que siguió tocando mientras el enorme buque se dirigía

19 Roca, G.: «La sociedad digital», p. 67.

al fondo oceánico; repito la referencia “musical” en este trabajo, aunque ya lo hice recientemente para el caso más vinculado a todo este proceso en el plano de la enseñanza universitaria²⁰ pues me parece importante insistir en esta realidad cada vez más tangible. Como ejemplo de respuesta personal, diré que me resisto a suscribir el título del álbum musical de Sabina y Serrat, “La orquesta del Titánic”, así denominado por ambos cantautores por seguir cantando en un mundo que se hunde. De hecho, me niego a hacerlo. El mundo no se hunde. Sencillamente hay que ser conscientes de que hemos llegado a puerto, al *Nuevo Mundo*, un lugar con diferentes contextos y situaciones, pero donde la tierra no es estable por la incertidumbre que ofrece lo desconocido.

Una de las situaciones más evidentes es la educación cambiante, ya que hay que asumir que la normalización pedagógica, que en absoluto queda ya restringida a las aulas, se ha roto, y no hay una solución básica ni mágica. La formación permanente que precisa el experto a partir de la aplicación de unas tecnologías que no paran de perfeccionarse, ya está más que incorporada a la definición de la sociedad digital. Y ahí es donde se genera la brecha: en no aceptar estos hechos.

Aquel mundo consolidado por la dualidad política que cayó con la desaparición del muro berlinés y la desmembración del bloque soviético se desvaneció en un breve espacio de tiempo. El resultado de ese cambio fue una serie de respuestas que no eran otra cosa que el vacío que se tiene al evaporarse la fuerza contra la que se realiza la presión: algo que nos puede llevar a caer incluso, pues ese contrincante también hacía de soporte. Es pura física. Pero la solución fue traída de manera muy gráfica cuando el cemento y las alambradas ya no estuvieron: la globalización era la expresión de ese mundo nuevo. Los historiadores nos enfrentábamos también a un contexto inédito, y los debates fueron la respuesta. El resultado de aquellas discusiones fue muy positivo para la disciplina en su conjunto y, sinceramente, creo que también lo fue para el medievalismo, pues encontró determinados elementos que han sustentado la Historia redactada en las últimas décadas.

En la actualidad, los distintos formatos de difusión cultural y de soporte del conocimiento proporcionados por la revolución tecnológica y, por ende, por la de comunicaciones y de información, hace que la “Edad Media” esté al alcance de la mano como nunca. El medievalismo tiene pues, el reto de afrontar una disciplina que soporte la presión de una sociedad que le exige versatilidad,

20 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «La interacción del videojuego en las aulas universitarias», *Reire. Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 13-1 (2020), p. 13.

funcionalidad, explicación de su contexto... Necesitamos incorporar las herramientas para precisamente hacer nuestra tarea original: la reflexión tranquila, académica y sensata. El periodo medieval es referente para pueblos, naciones, regiones y ciudades, tal y como he referido con anterioridad. Es la esencia de lo auténtico, en correspondencia con el espíritu romántico, pero en vez de buscar lo irracional buscamos la esencia más humana: la veracidad sin artificios. Se persigue lo extraordinario para asentar lo ordinario. Pocas épocas son tan icónicas como el Medievo: hasta los que carecen de ella, recurren a modelos de referencia. Japón podría ser un ejemplo excelente. Y Europa hunde de manera profunda sus raíces en ese proceso actual. La búsqueda de modelos desde el XIX no ha cesado, tanto en su faceta autonomista como en la globalizadora.

Se trata, por lo tanto, de intervenir. No se pueden aguardar acontecimientos, pues la sociedad no espera. Y nuestra intervención es precisamente asentar la idea de que debe haber un momento para esperar. Puede parecer un mensaje contradictorio, pero en realidad se basa en una pausa activa, donde la reflexión pueda forjar paisajes de matices ante fenómenos complejos. La rapidez progresiva de los cálculos ofreció la inmediatez de los resultados, por lo que vemos que es una sociedad “inmediata”, con definiciones de opinión muy variables en muy poco tiempo y para muchas personas, básicamente porque la tecnología ha permitido esa revolución de las comunicaciones y de la información. El mundo es más “pequeño”, y la sorpresa solo viene de la mano de lo efectista y de los mensajes rápidos. El icono ha sustituido al texto; solo basta observar el escritorio de nuestra pantalla del PC o la del teléfono inteligente: sabemos dónde debemos hacer clic con el cursor o con el dedo para que el ingenio responda a nuestro deseo; y desde esa perspectiva, hemos vuelto a nuestros sentidos más primarios. Es el momento de aprovechar esos impulsos para indicar soluciones y mensajes cada vez más imbricados en lo que nos ha hecho ser como somos. Si el desafío es responder a demandas rápidas, es posible que tengamos que acceder a estrategias de largo efecto y consecuencia, pues si no, deseamos que la solución sea igual de inmediata que lo que criticamos.

El corto plazo es una de las piezas claves para entender nuestro mundo²¹. Todo es inmediato, todo se reclama así y, lo más importante, solo se concibe de esta manera. Solo hay una institución —sin contar a la Iglesia Católica— que, en esencia, tiene el largo plazo en su ADN: la Universidad. Otra cosa distinta es que se desarrolle. También es cierto que las diferencias son notables según el grado de autonomía adquirida, pues una intervención directa por parte de las

21 GULDI, J. Y ARMITAGE, D.: *Manifiesto por la historia*, pp. 14 y ss.

instituciones políticas y económicas no lo sitúa en el mejor de los escenarios. Además, las Humanidades habían sido las garantes de ese largo plazo hasta que las especializaciones y el desarrollo de la Revolución Industrial precisó resultados muy concretos y en un tiempo limitado. Esa nueva situación de las Humanidades la contemplamos desde dentro de la disciplina de manera diversa pero siempre coincidente en una cosa: luchamos contra gigantes. Para Guldí y Armitage, la Historia como disciplina puede ser el “árbitro que necesitamos en esta época crítica”²².

De nada sirve ser puristas en exceso y autocomplacerse en un alambicado lenguaje científico si eso nos distancia de aquellos a quienes van destinados nuestros trabajos. En otro lugar he escrito que podemos elegir morir de pie, con dignidad y con raíces fijas en el suelo, como los árboles, pero morir al fin y al cabo²³. Considero que es más efectivo y útil bajar a la arena del debate y fajarse en un combate multijugador, se me va a permitir el símil del videojuego, donde seamos verdaderos *gamers*. Partiendo de ese discurso, podemos llegar a desarrollar uno más variado y científico que permita la intercomunicación.

4. MEDIEVO Y HUMANIDADES DIGITALES: LA CONFLUENCIA

La Edad Media, como pocos ámbitos del pasado y de su conocimiento resultante, el medievalismo, posee referencias muy claras y nítidas para buena parte de una sociedad global. Todo el mundo conoce e identifica ese pretérito a través de determinadas imágenes exportadas por los elementos de ocio masivo. Si antes fueron la literatura y el cine los agentes de estos iconos, ahora también lo son los videojuegos. Llamemos a este fenómeno “neomedievalismo” o como consideremos, pero es un fenómeno que ha llegado para quedarse. Aprovechemos, por qué no, esa curiosidad humana que nos lleva a preguntarnos la veracidad y verosimilitud de lo que ven y viven de forma virtual. La tecnología lo permite, entonces, ¿por qué no usarla? En último término, esa desorientación es a la que se refiere A. Pons²⁴.

Utilizamos la tecnología con el fin de hacer una ciencia de manera ortodoxa, según los criterios y cánones más académicos. Por supuesto que es absurdo no hacerlo, y la producción de discursos históricos no solo debe continuar, sino que debe aumentar a raíz de esas herramientas. Han de ser trabajos que

22 Ibídem, p. 25.

23 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «Reflejos en el medievalismo...», p. 343.

24 PONS, A.: *El desorden digital. Guía para historiadores y humanistas*, Madrid, Siglo XXI, 2013.

busquen una divulgación adecuada porque, además, es uno de los reflejos de esas Humanidades digitales a las que nos referimos de forma continua y casi peligrosa, como si de un traje nuevo del emperador se tratase. Las autoridades gubernamentales se sitúan, y esto es lo auténticamente grave, por delante de los científicos cuando solicitan, exigen, planes de difusión de resultados de los proyectos que financian. No vivimos tiempos pitagóricos; de hecho, una de las recomendaciones de las grandes instituciones supranacionales es que los resultados de investigación de cualquier proyecto subvencionado se distribuyan mediante el acceso abierto, de forma que el contribuyente que paga indirectamente esas tareas disfrute como ciudadano de sus resultados. La difusión y divulgación de estos trabajos y de sus efectos han ido siempre de la mano del investigador²⁵, pues forma parte esencial de su labor. Hoy, en sí mismo, es un pilar si cabe más decisivo; recuerdo que vivimos en mundo *gobernado* por las redes de la comunicación, y es una de las amenazas más graves que nos amenaza en un mundo global sin referentes claros.

En una entrevista, Simon Schama alude a nuestro trabajo real:

“when you’re a historian, you really oughtn’t to be knocking on the doors of power; your job is to keep the powerful awake at night”²⁶.

Es importante, pues no debemos confundir nuestros objetivos. Hablamos de una cuestión tan fundamental como el futuro de lo que hacemos. Otro de los planteamientos a este respecto es el del camino que debe seguir el humanista-historiador en la Universidad, pues muchos se resistirán a la idea de que los datos pueden, solo digo pueden, ser esa senda acertada: “las decisiones acerca de si se procede a largo o corto plazo, de si se utiliza o no el consenso heredado y de cómo usar los *big data* son cuestiones a la vez éticas y metodológicas”²⁷. Guldi y Armitage aluden a si estamos dispuestos a que sean otros colegas de otros departamentos universitarios —matemáticos, ingenieros, informáticos...— quienes se encarguen de ofrecer las aparentes soluciones, o si, por el contrario, “nos proponemos escribir una buena y honesta Historia que arranque de su complacencia a los ciudadanos, a los responsables políticos y a los

25 BURKE, P.: *Historia social del conocimiento*, vol. II, Barcelona, Paidós, 2012, pp. 106 y ss.

26 SCHAMA, S.: “If I ruled the world”, *Prospect Magazine* (Harvard Univ. Pr.), septiembre 2013. <http://www.prospectmagazine.co.uk/regulars/if-i-ruled-the-world-september-2013-simon-schama>.

27 GULDI, J. Y ARMITAGE, D.: *Manifiesto por la Historia*, pp. 210-211.

poderosos”²⁸. Un ejemplo; el videojuego, en origen y desarrollo visto como ocio digital, “al contrario que otras disciplinas, no nace desde un prisma cultural, sino desde uno tecnológico”²⁹. Ese nuevo paradigma es inédito, y en ese proceloso mar navegamos.

Puedo parecer muy trascendente en mi discurso, pero la realidad es muy compleja y no debe ser tratada con desdén. No sé si hay o no un abuso de los asuntos del pasado, y es posible que, en el caso de haberlo, MacMillan pueda tener su parte de razón al hablar de esa sacralización de la Historia³⁰. Alude a que ofrece simplicidad frente al caos actual, pues como se tiende a lo inmediato, a lo digerido, pues la solución está clara: la Historia ofrece un tiempo ya “hecho” y fácil de asimilar. Sirve como vía de escape para el contexto actual, y como no hay héroes reconocidos ni reconocibles, pues se acude a los del pasado. El fortalecimiento de las identidades, con discursos recurrentes a hechos históricos, se ha convertido en el referente incluso para dirigentes, con lo que se reafirma la realidad de la simplificación de los discursos. Es paradójico que este sea uno de los peores momentos para los historiadores cuando, sin duda, es uno de los mejores para la difusión del pasado histórico, porque buscando el rigor y la excelencia científica hemos cultivado un discurso inaccesible, alejado completamente de la mayoría de receptores posibles: “La profesión de historiador se ha vuelto hacia el interior en las últimas dos décadas, con el resultado de que gran parte del estudio histórico de hoy en día es autorreferencial”³¹. Se ha sabido reaccionar en tanto que el debate marcha en la actualidad por temas mucho menos atomizados, pero sin abandonar esas soluciones historiográficas que tienen su propia demanda social.

Las respuestas no han de plantearse a corto plazo, pues vamos a seguir inmersos en la vorágine del debate historiográfico. La razón de por qué hay que mirar tan lejos es porque la rapidez de los cambios impuestos por los desarrollos tecnológicos y sociales es tanta que precisamos de cierta lejanía para observar el proceso con la perspectiva suficiente como para adoptar una estrategia que nos permita encajar en lo que la sociedad nos demande en su momento. Mi criterio, a tenor lo de escrito y recogido en estas páginas, es que debemos preparar y concienciar a las nuevas generaciones de que, por supuesto, no deben abandonar el concepto de formación continua, de aprendizaje ubicuo y

28 *Ibídem*.

29 MORENO, J.M.: «La imagen del espejo. *La abadía del crimen* frente a *El nombre de la rosa*. Contextualizando lo imposible», en J. Esteve (coord.), *Obsequium. Un relato cultural, tecnológico y emocional de La Abadía del Crimen*, Barcelona, Ocho Quilates, 2017, p. 52.

30 MACMILLAN, M.: *Juegos peligrosos. Usos y abusos de la Historia*, p. 33.

31 *Ibídem*, p. 47.

permanente. Así, con esa base, podrán asumir tácticas de comunicación con la versatilidad que les permita adaptarse a los cambios que, a buen seguro, se producirán. De esta forma, la tarea principal del historiador, del medievalista, quedará garantizada porque encontrará su lugar en la complejidad social. Ante la pregunta de para qué sirve la Historia, le será mucho más fácil responder que para construir un pensamiento diverso que admita la diferencia de los individuos. La tecnología, como tal expresión de las herramientas, utillajes y procedimientos usados por una civilización, es el máximo exponente de su cultura. Nosotros no solo formamos parte de ella, sino que contribuimos de forma sobresaliente a definirla. El objetivo del medievalista continúa invariable desde que la disciplina se dibujó, que no es otro que el de la comprensión de aquel periodo de la historia de la Humanidad en un espacio y en un territorio concreto. Para nosotros, el reto no es plantear el pasado global, pues los especialistas en periodos más cercanos al nuestro lo tienen más sencillo por razones obvias de espacios de análisis, sino el de exponer y concienciar de la importancia del pasado como origen de nuestra cultura, aunque tengamos el deber de romper esas fronteras cronológicas ya ciertamente obsoletas. La Historia es presente más que pasado.

El medievalista tiene la ventaja de la iconografía asentada por los contenidos digitales, incluso por aquellos que dibujan a la Edad Media como un periodo de retraso, magia y legendarios personajes, animales y paisajes, pues suponen un lugar desde donde partir. Desde ahí, nos corresponde con las posibilidades de la divulgación científica no alimentar discursos autocomplacientes, sino atractivos y retadores, pues solo por esa senda se podrá lograr que el individuo conozca y reconozca, reflexione y actúe en consecuencia. Comparto con P. Burke la idea de que una de las funciones más importantes del historiador es la de “recordador”³². La comunicación por parte del historiador con la sociedad se define como uno de sus pilares básicos, pues la plenitud de su labor se ha de vincular a la explicación de la esencia de la sociedad, y que el individuo, en su despertar, sepa en todo momento dónde está porque recuerde dónde estuvo.

5. SELECCIÓN BIBLIOGRÁFICA

ABU-TARBUSH, J.: “El porqué de la Primavera Árabe”, en P. González del Miño (ed.), *Tres años de revoluciones árabes*, Madrid, Ed. Catarata, 2014, p. 17-46.
BURKE, P.: *Formas de Historia cultural*, Madrid, Alianza, 2006.

32 BURKE, P.: *FORMAS DE HISTORIA CULTURAL*, MADRID, ALIANZA, 2006, p. 85.

- BURKE, P.: *Historia social del conocimiento*, vol. II, Barcelona, Paidós, 2012.
- CASTELLS, M.: *La era de la información*, vol. 1, *Economía, sociedad y cultura. La sociedad red*, Madrid, Alianza, ²²⁰⁰⁰.
- GONZÁLEZ QUIJANO, Y.: «Las revueltas árabes en tiempos de transición digital. Mitos y realidades», *Nueva sociedad*, 235 (2011), pp. 110-121.
- GULDI, J. y ARMITAGE, D.: *Manifiesto por la Historia*, Madrid, Alianza, 2016.
- HEERS, J.: *La invención de la Edad Media*, Barcelona, Crítica, 1995.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «El reto de las tecnologías de la información y comunicación en Humanidades. Medievalismo, medievalistas y el ordenador», en *El estudiante en el sistema ECTS. Innovaciones docentes para clases teóricas y prácticas*, Granada, Ed. Copicentro, 2010, pp. 95-112.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «Cambio de una época versus época de cambios. Medievalistas y nuevas tecnologías», en A. Vanina y G.F. Rodríguez, *¿Qué implica ser medievalista? Práctica y reflexiones en torno al oficio del historiador*, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata, 2012, pp. 39-52.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «Reflejos en el medievalismo y en los medievalistas del cambio de una época: de un balance a un compromiso», *Vínculos de Historia*, 5 (2016), pp. 333-343
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «*Medievalist gamer*, un nuevo tipo de historiador», en *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievalo y videojuegos*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016, pp. 195-218.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «La interacción del videojuego en las aulas universitarias», *Reire. Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 13-1 (2020). <http://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/article/view/reire2020.13.129124/30223>
- KING, S.J.: *The Arab Winter. Democratic consolidation, civil war and radical islamists*, Cambridge, Cambridge Univ. Press, 2020.
- LERA LÓPEZ, F., Hernández Nanclares, N. y Blanco Vaca, C.: «La brecha digital un reto para el desarrollo de la sociedad del conocimiento», *Revista de Economía Mundial*, 8 (2003), pp. 119-142.
- MACMILLAN, M.: *Juegos peligrosos. Usos y abusos de la Historia*, Barcelona, Ariel, 2010.
- MORENO, J.M.: «La imagen del espejo. *La abadía del crimen* frente a *El nombre de la rosa*. Contextualizando lo imposible», en J. Esteve (coord.), *Obsequium. Un relato cultural, tecnológico y emocional de La Abadía del Crimen*, Barcelona, Ocho Quilates, ²²⁰¹⁷, pp. 47-67.
- PERNOUD, R.: *Para acabar con la Edad Media*, Barcelona, Medievalia, 2010 (1ª ed. 1977).

- PONS, A.: *El desorden digital. Guía para historiadores y humanistas*, Madrid, Siglo XXI, 2013.
- ROCA, G.: «La sociedad digital», en S. Lluna y J. Pedreira “Wicho” (coords.), *Los nativos digitales no existen. Cómo educar a tus hijos para un mundo digital*, Barcelona, Ed. Deusto, 2017, pp. 57-68.
- SCHAMA, S.: “If I ruled the world”, *Prospect Magazine* (Harvard Univ. Pr.), septiembre 2013. <http://www.prospectmagazine.co.uk/regulars/if-i-ruled-the-world-september-2013-simon-schama>.
- SPENCE, P.: «La investigación humanística en la era digital: mundo académico y nuevos públicos», *Humanidades Digitales: una aproximación transdisciplinar. Janus*, Anexo 2 (2014), pp. 117-131.

ADENDA

Con este trabajo en prensa, se precipitó la epidemia del coronavirus; ya veremos cómo denominaremos dentro de unos años a estos sucesos. Muchos serán los cambios de todo tipo que traerá consigo esta nueva situación global —social, económica, mental, cultural...—, pero centrado en el objetivo de esta reflexión, tengo claro que los actuales medios docentes, ahora con un alto grado de presencialidad, se verán afectados en sus reformas hacia contenidos no presenciales donde la tecnología digital estará muy presente. En este caso, el reto no solo recaerá en el profesorado, que deberá elaborar material adecuado y usar herramientas de comunicación del entorno digital, sino en un alumnado que tendrá que asumir mayores responsabilidades de aprendizaje además de enfrentarse al problema de la brecha digital. Ahora se ha tenido que abordar de forma precipitada, y ya sabemos que en estas cuestiones no hay marcha atrás. Si esto sucede en el plano de la educación, el de la difusión de los resultados de la investigación por parte de los medievalistas no se quedará al margen. O no debiera de hacerlo, a no ser que queramos insistir en tocar la misma partitura una y otra vez, no subirnos a ningún bote, y hundirnos en el profundo y frío océano. Como no estoy dispuesto a dejar los brazos caídos, mi intuición es que veremos un mundo nuevo, y lo debemos ver con una actitud de apertura de miras, curiosidad y valentía hacia un futuro que depende de nosotros hacerlo mejor.

Murcia, 19 de marzo de 2020.

EL VIDEOJUEGO COMO MEDIO DOCUMENTAL: TIPOLOGÍAS DE REPRESENTACIÓN VIDEOLÚDICA DE LA REALIDAD

Ramón Méndez

Universidad de Vigo

1. EL VIDEOJUEGO COMO MEDIO DOCUMENTAL

A lo largo de los años, fueron numerosos los intentos por definir lo que es un videojuego, aunque casi siempre están condicionadas por la época en la que se sitúa cada estudio. Al tratarse de un medio en constante cambio y evolución, los intentos de definición suelen caer muy pronto en la obsolescencia, a tal punto que algunos teóricos llegaron a afirmar que “a long history of failed definitions in a particular case might convince us that a definition in that instance is futile” (Tavinor, 2009, p. 2). Sin embargo, desde principios del presente siglo hemos visto cómo el videojuego se asentaba como medio y cómo, a pesar de las innovaciones y la originalidad artística que quieran aportar los creativos, se iban definiendo una serie de características que suelen ser ineludibles en toda producción de ocio electrónico. Es aquí donde se puede ver una doble vertiente (Calvo Ferrer, 2012), en la que se diferencian claramente las definiciones del videojuego como sistema formal (Kelley, 1988; Salen y Zimmerman, 2004, 2005, 2006) y las que intentan profundizar en el vínculo interactivo que se genera entre videojuego y jugador (Pelegrina y Tejeiro, 2003; Marquès Graells, 2000 y 2001; Frasca, 2001; Rodríguez, 2002).

En un videojuego el mensaje se transmite por los canales visual y acústico, tal y como ocurre con las producciones audiovisuales, pero también a través de otros

sentidos. En la actualidad, los videojuegos no se centran única y exclusivamente en la interactividad (que, para bien o para mal, es el nexo común de la totalidad de producciones de ocio electrónico) y estudiosos como Newman (2005, p. 11) destacan que todo videojuego actual consta de cinco elementos esenciales: gráficos, sonido, interfaz, jugabilidad e historia, siendo necesario encontrar el equilibrio entre todos ellos para que el producto funcione adecuadamente. El aumento de la importancia del argumento fue un hito clave de cara a que los creativos intentasen apostar por propuestas más profundas y complejas, como podría ser la documentación de la propia realidad con el fin de educar al usuario y animarlo a ser partícipe activo de la experiencia, convirtiéndose así en un nuevo tipo de texto comunicativo. A nivel de diseño de juego, se suele hablar de una revolución “textualista” (Pozzato, 2001) tras la cual la semiótica ha dado una gran importancia al estudio de los signos y de su organización, tanto lingüísticos como visuales. Según Volli (2003, p. 60), los signos siempre están relacionados con otros signos y no tienen capacidad para existir por sí solos. Esto es lo que se conoce, desde el ámbito de la semiótica, como “textos”, los cuales pueden estar definidos como cualquier porción de realidad dotada de un significado por alguien (Trabattoni, 2014), hasta tal punto en que el propio análisis y comprensión de dicho texto dependerá más de la interpretación de quien lo observa que de la propia naturaleza del texto (Pozzato, 2001, p. 97). Sin embargo, tal y como destaca Trabattoni (2014, p. 11-12), existen ciertas discrepancias entre los académicos a la hora de admitir el videojuego como texto. Del mismo modo que hablábamos antes de la revolución textualista, existen corrientes ludológicas que, inevitablemente, consideran que la semiótica y otras disciplinas similares son inadecuadas para la creación y análisis de videojuegos, puesto que se considera que el factor ludológico es el eje central de la producción y todo lo demás son elementos anexos que no pueden ser estudiados desde el mismo campo de estudio de la ludología. No obstante, este enfrentamiento entre ludología y narrativismo es una constante desde los ámbitos académicos (Frasca, 2003) y es poco probable que llegue a resolverse nunca, puesto que ambos son igual de importantes en la producción jugable (Méndez González, 2015) y el enfrentamiento no hace más que lastrar la evolución del videojuego como medio de comunicación aceptado por la sociedad (Ruggero, 2009), capaz de transmitir cultura, reafirmar valores, educar y, al mismo tiempo, documentar con éxito la realidad y la historia de la humanidad.

Siguiendo esta línea, Maietti (2004) intenta crear una clasificación de la textualidad de los videojuegos en la que la interacción y la narración son las dos dimensiones básicas que constituyen estos productos de ocio electrónico (Méndez González y Calvo Ferrer, 2017). El autor parte de los textos indivi-

duales y da una gran importancia al esquema narrativo canónico para crear un modelo de videojuego que se dividiría en:

- a) Texto secuencial: la presentación inicial del juego (que suele corresponderse con la manipulación de Greimas), en la que el destinatario convence de algún modo al sujeto para cumplir un programa narrativo.
- b) Hipertexto discreto: la selección metalingüística de las opciones de juego (modelo libre que puede desarrollarse en una direccionalidad biunívoca).
- c) Hipertexto denso o discreto: relacionado con el desarrollo del juego. En cuanto narración e interactividad se desarrollan a la par, lo que nos encontramos en la fase de competencia o en la de actuación, en la que el sujeto se prepara para saber usar determinadas cosas antes de hacerlo).
- d) Texto secuencial final, que por tanto se corresponde con la sanción, ya que el destinatario juzga las acciones del sujeto.

Esto nos plantea abundantes situaciones en los que el videojuego presenta capas textuales (entendiendo “capa” como cada uno de los códigos que se superponen y entrelazan para crear el todo que es el producto final) cargadas de significado para transmitir al usuario un mensaje más profundo de lo que podría parecer desde un prisma eminentemente ludológico, lo cual da pie a nuevas perspectivas como la capacidad del videojuego para convertirse en un reflejo virtual de la misma (Méndez González, 2015). El propio Maietti (2004, pp. 73-74) destaca que los videojuegos están sometidos a un régimen textual formado por un binomio, cuyo primer elemento sería una dimensión textual coherente e isotópica, en la que el usuario recibe un papel simulado que va construyendo y eligiendo lo que quiere hacer en cada momento. El segundo elemento sería puramente metalingüístico, ya que establece las condiciones de accesibilidad del primer elemento. Es decir, se marcarían las leyes de la relación del usuario con el elemento textual, de tal modo que el jugador tiene que comprender las reglas del régimen metalingüístico para poder abrazar las diversas capas del mensaje textual inherente que se le quiere hacer llegar (Méndez González, 2020).

2. EL TEXTO VIDEOLÚDICO PARA RECREAR LA REALIDAD

A través de sus dos regímenes, Maietti (2004) plantea una clara separación entre los elementos textuales puramente narrativos y los que están directamente relacionados con la interacción del usuario con el universo del juego. En este estudio nuestro objetivo es el de presentar las capacidades del videojuego

para recrear la realidad y transmitir mensajes a través de ambas vías, puesto que tanto los elementos narrativos como los interactivos son igual de importantes. Cuando se habla de videojuegos a este nivel, es habitual pensar en los *serious games*, puesto que son productos de ocio que usan la vía del entretenimiento para hacer llegar diversos mensajes al usuario, generalmente desde el punto de vista de concienciación, entrenamiento o educación, todo ello con fines de mensaje público, salud o cualquier otro fin específico de comunicación (Zyda, 2005). El objetivo último de este tipo de producciones no es otro que el de ayudar al usuario a realizar una serie de acciones predefinidas en pos de alcanzar un objetivo final, fomentando el aprendizaje o la sensibilización por el camino (Lachat, 2016). Precisamente, estos *serious games* son la demostración de que el videojuego, como medio, ofrece las herramientas necesarias para que los creativos puedan explotarlas con diversos objetivos más allá del ludológico. Esta propuesta, que podría parecer ambiciosa, no dista mucho de lo acontecido en otros medios ya asentados, tales como la literatura o el cómic, que ofrecen herramientas básicas a los creativos para que hagan uso de ellas con diferentes fines (Méndez González, 2015).

Si tomamos como ejemplo un hecho histórico relativamente reciente, como podría ser la Segunda Guerra Mundial, nos percatamos de que las atrocidades cometidas en aquella época fueron perpetuadas en infinidad de obras cuyo objetivo es concienciar de la gravedad de lo acontecido y evitar que los errores del pasado caigan en el olvido, en un proceso de creación de memoria histórica (Méndez González, 2020). Y aunque el filósofo alemán Theodor Adorno escribiría en 1949, poco después de la Segunda Guerra Mundial, que “sería una barbaridad escribir poemas sobre Auschwitz”, al día de hoy el conflicto bélico ha sido perpetuado en prácticamente todos los medios posibles. Uno de los casos más famosos es el *Diario de Ana Frank*, en el que la autora es consciente de que existe una distancia imposible de salvar entre el texto y la realidad y, por tanto, elige conscientemente un discurso que espera que se convierta en un testimonio del pasado. Ana Frank, precisamente, tenía el sueño de generar testimonios y memoria consciente que dieran vida a la propia historia más allá del momento propio en el que esta sucede (Garrido Vilariño, 2005). Destacamos tan solo una obra porque estamos simplemente haciendo una ejemplificación básica, pero son numerosas las obras literarias que ahondaron en esta ambientación, como podría ser el caso de Primo Levi con *Si esto es un hombre*.

En el ámbito del cine, Claude Lanzmann, estrenó en 1985 el documental *Shoah*, con una excelsa plasmación visual y sonora de lo que vivió la gente en aquella época. Lo mismo que Steven Spielberg, quien estrenaba en 1994 *La*

lista de Schindler, una cinta que fue un gran éxito y que transmitía un mensaje histórico y real que no dudaba en mostrar la crudeza de la guerra. E incluso en medios que se consideran para un público adolescente, como sería el cómic o la novela gráfica (erróneamente catalogados durante mucho tiempo como producciones menores para consumo rápido), Art Spiegelman demostró con su *Maus* que se podían ofrecer mensajes serios. De hecho, son cada vez más numerosas las obras que ahondan en problemas sociales y que plasman diversos momentos históricos, tales como *Persépolis* (Satrapi, 2007), *El cumpleaños de Kim Jong-il* (Ducoudray y Allag, 2017) o la obra de Jose Saco. A colación de la maravillosa obra de Spiegelman, Frasca (2000) comenta que “one may think that if a comic book can obtain the Pulitzer Prize, it would not be imposible for a computer game to get, at least, some attention from a more exigent audience”. A pesar de que el estudio de Frasca es de hace casi dos décadas, hay fundamentos que siguen vigentes en la actualidad, aún a pesar del gran crecimiento del mismo y de la aceptación cada vez mayor de las producciones de ocio electrónico.

3. TIPOLOGÍAS DE VIDEOJUEGOS QUE REPRESENTAN LA HISTORIA

A lo largo del presente estudio, se ha realizado un análisis de la producción videolúdica que se ha lanzado al mercado durante las casi dos décadas que llevamos de siglo XXI y se han estudiado los títulos que están relacionados, en mayor o menor medida, con la documentación histórica. Se ha acotado el estudio a esta franja temporal debido a las mayores posibilidades tecnológicas que ofrece el medio y a que no ha sido hasta estos últimos años que los creativos han empezado a apostar por recrear la realidad de manera más exhaustiva e intentando aprovechar las posibilidades del videojuego para transmitir un mensaje a los usuarios. Como resultado de dicho análisis, y siguiendo la línea marcada en otros estudios sobre el tema (Méndez González, 2020; Méndez González, 2019a), se ha establecido que se podrían determinar cinco tipologías básicas de videojuegos documentales, cuya propuesta de clasificación se ofrece a continuación:

3.1. JUEGOS QUE RECREAN EVENTOS REALES DESDE UN PUNTO DE VISTA FANTÁSTICO

En esta categoría entrarían las producciones que se basan directamente en sucesos reales, pero los presentan de forma metafórica y fantástica, de tal modo que no hay una referencia directa clara a los acontecimientos de rigor pero son fácilmente reconocibles por los conocedores de los mismos. Uno de los ejemplos más destacables en esta categoría es el de la franquicia *Valkyria Chronicles*

de Segra (2008-2018), con cuatro entregas que, aunque están ambientados en un universo diferente al nuestro y con tintes fantásticos, narran directamente acontecimientos de la Segunda Guerra Mundial mediante sutilezas, pero dejándonos una ingente cantidad de parecidos innegables entre realidad y ficción. Tal es así, que el continente en el que se desarrolla es Europia (en la traducción al español, Europa en la versión inglesa), el país protagonista es Gallia y las fases nos presentan acontecimientos como el Desembarco de Normandía, los campos de concentración o la Operación Barbarossa. Al final, se tocan temáticas relacionadas con la amistad, el amor, el miedo, el odio, la discriminación racial y otros aspectos relacionados directamente con la guerra vivida en Europa (Patiño, 2018). Por lo general, esta categoría metafórica suele estar más difusa, ya que los creativos rara vez recrean un acontecimiento histórico completo de forma fantástica y, por lo general, suelen limitarse a hacer un homenaje en una fase concreta o a dejar píldoras diseminadas a lo largo del juego.

3.2. JUEGOS QUE, A TRAVÉS DE UNA NARRACIÓN FANTÁSTICA, OFRECEN CRÍTICAS SOCIALES Y POLÍTICAS

Los títulos que se podrían enmarcar dentro de esta categoría serían los que no buscan plasmar fielmente la realidad, sino que todos los elementos narrativos de la producción jugable son puramente fantásticos. A veces pueden alejarse mucho de la realidad, emulando la sociedad actual en mundos de brujería y elfos, aunque también pueden beber mucho de la actualidad, pero ofrecer elementos fantásticos como que los personajes se puedan transformar en superhéroes. Dos buenos ejemplos para esta categoría son las franquicias *The Witcher* (CD PROJEKT RED, 2007-2015) y *Persona* (1996-2020), puesto que ambas franquicias aprovechan su presentación fantástica para dejar abundantes críticas sociales e incitar al usuario a pensar sobre su propio papel en este mundo y sobre las virtudes y defectos del ser humano. Por poner un par de casos que ilustren ambos ejemplos, en *The Witcher*, tal y como ya ocurría en las novelas, se nos presenta el círculo vicioso de racismo, especismo y sectarismo de la raza humana, que no duda en sacar de en medio a todos los demás seres vivos con los que comparte el mundo en el que vive por el mero hecho de que le molestan. Tanto Andrzej Sapkowski como la desarrolladora CD PROJEKT RED fueron capaces de plasmar el sectarismo de la raza humana y sembrar en el jugador la pregunta de por qué somos incapaces de hacer nada como sociedad para evitar caer en esos errores cuando somos plenamente capaces de reconocer el patrón predecible del propio comporta-

miento humano (Méndez González, 2019b, pp. 107-108). Por su parte, la franquicia *Persona* fue concebida desde un primer momento como una serie de videojuegos críticos con la realidad, tal y como confirmó Katsura Hashino, director de la franquicia (4Gamer, 2016): “El género de la ficción en Japón suele girar en torno a héroes que se enfrentan a invasores ajenos a su propia sociedad. En Occidente, sin embargo, este tipo de historias suelen girar en torno a gente que se ve fuera de su propia sociedad. [...] *Persona 5* cuenta una historia en la que los héroes se enfrentan a villanos que emergen de su propia sociedad” (McCarthy, 2017). Tanto es así que, en esa quinta entrega que cita Hashino, los protagonistas se enfrentan a un profesor que acosa a sus alumnas en el instituto, a un empresario que explota a sus trabajadores al verlos como simple máquinas o a un político que se ve como el capitán de un barco de lujo que navega tranquilamente entre las ruinas de un país hundido. Pequeñas píldoras de crítica que recrean el momento histórico actual y lo acercan al jugador con la intención de incitar el pensamiento crítico.

3.3. JUEGOS QUE OFRECEN UNA RECREACIÓN FICTICIA DE EVENTOS HISTÓRICOS REALES

Aquí se engloban aquellos juegos que beben directamente de acontecimientos históricos reales y los usan como eje central de la historia, a pesar de que lo que ocurre en el juego no es necesariamente lo que ocurrió en la realidad. Suele tratarse de juegos que escapan del conflicto central para centrarse un poco en los héroes anónimos, en las víctimas inocentes o en, simplemente, ofrecer una visión diferente de momentos históricos clave de la humanidad. *Valiant Hearts* (Ubisoft, 2014) es un juego que nos presenta acontecimientos de la Primera Guerra Mundial desde el punto de vista de cuatro personajes bien diferenciados entre sí, todos ellos de distintas nacionalidades, para que el usuario entienda la crudeza del enfrentamiento y cómo, más allá de las motivaciones, hay personas que sufren las consecuencias de la barbarie humana (Méndez González, 2020). *11-11: Memories Retold* (Aardman Animations y Digixart, 2018) nos presenta también ese conflicto de la Primera Guerra Mundial, en un juego en el que no solo no se dispara ni una sola vez, sino que se lucha por ahondar en los sentimientos, en el efecto psicológico de la guerra o en cómo la pérdida de sus seres queridos puede afectar a una persona (Boxer, 2018). Otro título interesante es *The Saboteur* (Pandemic Studios, 2009). Este juego pone a los usuarios en la piel de unos personajes que forman parte de la resistencia francesa durante la Segunda Guerra Mundial, en plena ocupación nazi de París. El juego se toma algunas licencias, pero es de las pocas obras que permiten ver el conflicto des-

de esa perspectiva. Además, nos presenta diferentes aspectos históricos, tales como los cuarteles secretos en los *cabarets*, los españoles que traficaban con armas, el manejo de contrabando o algunos asaltos importantes que tuvieron lugar de verdad durante el conflicto. Otro buen ejemplo, saliendo del tema bélico, es el de *Dance of Death: Du Lac & Fey* (Salix Games Ltd, 2019), una aventura que fusiona mitos artúricos (los protagonistas son sir Lancelot y lady Morgana) con acontecimientos reales del Londres victoriano y los asesinatos de Jack el Destripador. A pesar de los abundantes elementos ficticios, el estudio se obsesionó con recrear de la manera más real posible la época victoriana, hasta el punto de contar con expertos en historia a modo de asesores. Incluso se llegan a representar escenarios del crimen reales con informes auténticos de la época, para sumergir al jugador en un viaje que, además de divertido, pretende ser educativo.

3.4. JUEGOS QUE OFRECEN UNA RECREACIÓN REALISTA DE UN CONTEXTO HISTÓRICO REAL PARA PRESENTAR UNA NARRACIÓN FICTICIA O FANTÁSTICA

Cada vez son más las producciones que se enmarcan en esta categoría. Se trata de videojuegos en los que los desarrolladores pusieron sumo cuidado en pulir todos los aspectos de la obra para que se recrease la realidad con la mayor fidelidad posible, convirtiéndose en un testimonio de la arquitectura y las costumbres de las épocas representadas. Se destaca que por mucho que se recreen edificios, acontecimientos clave o aparezcan personajes históricos en pantalla, la trama suele moverse por derroteros ficticios a nivel narrativo, e incluso fantásticos. En el género de la estrategia y la gestión son muchos los juegos que se buscan en el rigor histórico, tales como *Civilization*, *Europa Universalis*, *Rise of Venice* o la franquicia *Total War*, que cubre diversos períodos de la historia de la humanidad. Estas producciones parten de una investigación profunda y, en algunos casos, se convierten en fieles documentaciones de aspectos históricos, tales como el comercio en el Mediterráneo, las familias políticas de la época romana, tratados históricos o los diferentes modelos de producción de cada país. No obstante, el rigor histórico está presente durante los primeros compases de la partida, antes de que las acciones del jugador cambien la historia completamente. A pesar de todo, son una buena referencia educativa para jóvenes que quieran conocer cómo funcionaban los estamentos sociales, comerciales, industriales y políticos de diferentes períodos de la historia de la humanidad.

Un ejemplo clave de esta categoría es la franquicia *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007-2018). Pese a su éxito, la franquicia ha sido objeto de numerosas polémicas

cas, tanto a nivel jugable como de recreación histórica, ya que añade elementos ficticios e incluso futuristas en un marco que pretende ser histórico y realista. Sin embargo, más allá de lo que se nos cuenta visualmente, todas las entregas de la franquicia incluyen completas enciclopedias en las que se nos detallan biografías de personajes o la historia de algunos lugares emblemáticos de la historia de la Humanidad. De este modo, los usuarios visitarán Tierra Santa a principios del siglo XI, Italia en el Renacimiento, Norteamérica durante la época de la colonización, Francia durante la Revolución, la Inglaterra victoriana, el Egipto de los faraones o incluso la antigua Grecia. La presencia de personajes históricos como los Borgia, Leonardo da Vinci, Napoleón, Franklin, Cleopatra, entre otros, relatándonos algunos detalles reales de su vida, así como la posibilidad de visitar en fidedignas recreaciones virtuales de muchos de los monumentos más importantes de las ciudades visitadas como Jerusalén, Roma, Florencia, etc., sirve para lograr una mayor inmersión del jugador en la aventura que se le presenta, además de sumergirlo en un mar de información que el usuario asimila sin ser consciente (Méndez González, 2020). La recreación que hacen de cada época es tan precisa que, tras el trágico incendio de la catedral de Notre-Dame ocurrido en 2019, el estudio de desarrollo ofreció las más de 5 mil horas de materiales que tenían en relación con la investigación realizada sobre el monumento para *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014), además de los modelados tridimensionales que hicieron de la misma para incluirla en la aventura (Gilbert, 2019).

Dentro de esta categoría también nos encontramos obras más costumbristas, como es el caso de *Shenmue* (Sega, 1999). Más allá de la historia de venganza que sirve de eje narrativo de la aventura, Yu Suzuki, el director de la producción, quiso recrear la realidad con un nivel de detalle obsesivo. La primera entrega está ambientada en Yokosuka (Japón) a finales de los años 80, mientras que la segunda da el salto a China con Hong Kong, Kowloon o Guilin. Todos estos entornos están recreados con gran fidelidad, con infinidad de parajes reales, con gente que tenía rutinas propias y cumplía unos horarios estrictos de trabajo, etcétera. Además, la producción aprovecha para ahondar en temas sociales como el mestizaje de culturas que se vivía en la época en la región, puesto que el personaje principal era japonés, uno de sus amigos era norteamericano, su interés romántico se iba a Canadá, el gran enemigo de la historia era chino... Una producción jugable que consigue que cualquier jugador del mundo pueda sentir cómo era vivir en una región y una época a la que, posiblemente, no tendrían acceso de otra manera (Méndez y Ramírez, 2015).

3.5. JUEGOS QUE RECREAN DE FORMA REALISTA UNA NARRACIÓN HISTÓRICA DOCUMENTAL

Las producciones que se encuadrarían dentro de esta rama serían el equivalente a documentales interactivos. Uno de los más galardonados en este aspecto es *Attentat 1942* (CharlesGames, 2017), un título que fue fruto de la colaboración con el Ministerio de Cultura de la República Checa y que nos narra la historia de la ocupación nazi en el país, pero contada de primera mano por gente que vivió aquella época. Durante el juego, hablamos con gente que sobrevivió a aquellos acontecimientos o a descendientes de los mismos, vemos vídeos históricos reales y revivimos la historia a través de los ojos de testigos oculares. Un documental interactivo que demuestra que los videojuegos pueden ser tenidos en cuenta como un medio para preservar la historia y transmitirla a las nuevas generaciones de un modo más envolvente.

También es preciso recuperar en esta categoría un modo de juego de una de las últimas entregas de la franquicia *Assassin's Creed Origins* (2017). Más allá de que el juego principal siga las directrices indicadas en la categoría correspondiente (cf. apartado 3.4), esta entrega tiene un modo educativo en el que toda la fantasía desaparece para convertirse en una enciclopedia interactiva. La creación de este modo vino motivada por las peticiones de diversos profesores al estudio de desarrollo, ya que el efecto que provocaba en los usuarios el sumergirse en la cultura egipcia propiciaba el querer saber más sobre ella o entender mejor algunos sucesos de la aventura. Tanto es así que, con el fin de facilitar el acceso a la cultura, Ubisoft facilitó esta herramienta interactiva que presenta varios tours educativos por diferentes zonas del juego, en los que se puede obtener más información sobre cómo se gestionaban los cultivos de la época o los estilos arquitectónicos y las obras más importantes, entre otros muchos elementos (Pérez Cesari, 2018).

4. LA MADUREZ DE LA INDUSTRIA

Tal y como comenta Frasca (2000), “games are not going to improve neither because of broadband nor because of impressive 3D graphics. We believe that they will only improve if we keep trying to understand it as a medium”. El videojuego ya ha ido abandonando muchas de sus ataduras y, aunque aún tiene que hacer frente a abundantes estigmas sociales, está avanzando hacia esa madurez necesaria para no ser solo un elemento de ocio, sino una herramienta con diversos usos entre los que se encontraría la documen-

tación de la historia y de la realidad sociopolítica de la humanidad. La propia industria del videojuego es consciente de su potencial y lucha por hacérselo llegar al gran público, puesto que se trata de un medio que ofrece herramientas muy útiles para la educación y la generación de la memoria colectiva. A raíz de que Shigeru Miyamoto, el genio creativo de Nintendo, hubiese sido galardonado con el premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades 2012, Lluís Cucarella publicó lo siguiente en una columna de opinión del diario La Provincia: “Tal vez, gracias al Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades 2012, muchos otros grandes creadores y pensadores reflexionen sobre todo lo que el videojuego puede aportar y contribuyan a ir más allá de donde Miyamoto haya podido llegar, logrando no solo que realmente los videojuegos sean una puerta abierta a la formación, sino que los videojuegos sean también una puerta de entrada a otras realidades culturales. [...] No explorar esa posibilidad educativa, cultural y de incitación al conocimiento en un sector que reúne y conecta ya a tantos millones de personas, es, tal vez, un lujo que la sociedad actual no puede permitirse”. A pesar del tiempo transcurrido desde estas palabras y del gran crecimiento que sigue experimentando la industria, aún son pocas las producciones que apuestan por crear memoria colectiva y recrear los problemas y la historia de las distintas épocas de nuestro mundo. Sin embargo, tal y como hemos repasado en el presente estudio, a pesar de su escasez sí que empezamos a ver producciones de diversa índole, tanto AAA como pequeños proyectos independientes, que luchan por salirse de los límites establecidos habitualmente para ofrecer una propuesta diferente que aporte algo más a la cultura universal. Este análisis no es más que una primera propuesta de categorización para remarcar los diversos enfoques por los que apuestan los creativos a la hora de dar ese impulso a este tipo de producciones, con la intención de que sirva como base para futuras investigaciones en este ámbito.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 4GAMER (2017): «ペルソナ5」橋野 桂氏インタビュー。“心を盗む怪盗”をテーマにした本作と、20周年を迎える「ペルソナ」シリーズに込められた思いを聞いた», 4Gamer. 20 agosto 2018. <https://www.4gamer.net/games/272/G027222/20160613013/>. Fecha de consulta: 23 septiembre 2019.
- BOXER, S. (2018): «11-11: Memories Retold review – A First World War game in which no shots are fired», *The Guardian*. 7 noviembre 2018. <https://www.theguardian.com/games/2018/nov/07/11-11-memories-retold-review->

- first-world-war-game-aardman-animations. Fecha de consulta: 23 septiembre 2019.
- CALVO FERRER, J.R. (2012): *Videojuegos y aprendizaje de segundas lenguas: análisis del videojuego The Conference Interpreter para la mejora de la competencia terminológica*, tesis doctoral, Alicante, Universidad de Alicante.
- DUCOUDRAY, A. Y ALLAG, M. (2017): *El cumpleaños de Kim Jong-il*, Bilbao, Astiberri Ediciones.
- FRASCA, G. (2000): «Ephemeral games: Is it barbaric to design videogames after Auschwitz?», *Ludology*. 2000. <http://www.ludology.org/articles/ephemeralFRASCA.pdf>. Fecha de consulta: 23 septiembre 2019.
- FRASCA, G. (2001): *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*, Georgia, Georgia Institute of Technology.
- FRASCA, G. (2003): «Ludologists love stories too: notes from a debate that never took place», *Ludology*. 2003. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Fecha de consulta: 23 septiembre 2019.
- GARRIDO VILARIÑO, X. M. (2005): *Traducir a literatura do Holocausto: Traducción/Paratraducción de "Se questo é un uomo"*, tesis doctoral, Vigo, Universidade de Vigo.
- GILBERT, B. (2019): «As France rebuilds Notre-Dame Cathedral, the French studio behind 'Assassin's Creed' is offering up its 'over 5,000 hours' of research on the 800-year-old monument», *Business Insider*. 18 abril 2019. <https://www.businessinsider.es/notre-dame-fire-assassins-creed-maxime-durand-ubisoft-interview-2019-4?r=US&IR=T>. Fecha de consulta: 23 septiembre 2019.
- KELLEY, D. (1988): *The art of reasoning*, Nueva York, W.W. Norton & Company.
- LACHAT, C. (2016): «Serious games localisation. Playability and translation strategies», *Repositorio Institucional de la Universidad de Granada*. 2016. http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/42448/LachatLeal_SeriousGame.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Fecha de consulta: 23 septiembre 2019.
- MAIETTI, M. (2004): *Semiotica dei videogiochi*, Milán, Unicopli.
- MARQUÈS GRAELLS, P. (2000): «Los videojuegos y sus posibilidades educativas», *Pere Marquès*. 2000. <http://peremarques.pangea.org/pravj.htm>. Fecha de consulta: 23 septiembre 2019.
- MARQUÈS GRAELLS, P. (2001): «Los videojuegos: las claves del éxito», *Pere Marquès*. 2001. <http://peremarques.pangea.org/pravj.htm>. Fecha de consulta: 23 septiembre 2019.

- McCARTHY, C. (2017): «The Real-World Problems Behind Persona 5», *US-Gamer*. 5 mayo 2017. <https://www.usgamer.net/articles/the-real-world-problems-behind-persona-5>. Fecha de consulta: 23 septiembre 2019.
- MÉNDEZ, R. Y RAMÍREZ, C. (2015): *La odisea de Shenmue*, Sevilla, Héroes de Papel.
- MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. (2015): *Localización de videojuegos: Fundamentos traductológicos para nuevas prácticas profesionales*, Vigo, Servicio de publicaciones Universidade de Vigo.
- MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. Y CALVO FERRER, J. R. (2017): *Videojuegos y [para]traducción: Aproximación a la práctica localizadora*, Granada, Editorial Comares.
- MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. (2019a): *Persona: Un viaje al fondo de la psique humana*, Madrid, GTM Ediciones.
- MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. (2019b): *El legado del lobo blanco: El universo de Geralt de Rivia y la saga The Witcher*, Sevilla, Héroes de Papel.
- MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. (2020): «Realismo social y metáforas fantásticas», en C. Moreno Cantano y S. Gómez Garzía (eds.), *Videojuegos del presente. La realidad en formato lúdico*, Gijón, Ediciones Trea (en prensa).
- NEWMAN, J. (2005): *Videogames*, Oxon, Routledge.
- PATIÑO, A. (2018): «Era un campo de batalla... pero es donde crecimos: Valkyria Chronicle 4», *GameReport: Progreso y decadencia: La política dentro del videojuego*, pp. 18-25.
- PELEGRINA DEL RÍO, M. Y TEJEIRO SALGUERO, R. (2003): *Los videojuegos: qué son y cómo nos afectan*, Barcelona, Ariel.
- PÉREZ CESARI, P. (2018): «Así se ve el modo educativo de *Assassin's Creed Origins*», *LevelUp*. 19 febrero 2018. <https://www.levelup.com/noticias/462198/Asi-se-ve-el-modo-educativo-de-Assassin-s-Creed-Origins>. Fecha de consulta: 23 septiembre 2019.
- POZZATO, M. P. (2001): *Semiotica del testo. Metodi, autori, esempi*, Roma, Carocci.
- RODRÍGUEZ, E. (2002): *Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos*, Madrid, FAD.
- RUGGERO, E. (2009): «L'immagine giocata. Il dibattito sul videogame e la questione del visuale», *Fata Morgana, Quadrimestrale di cinema e visioni*, anno III, 8, pp. 159-172.
- SALEN, K. Y ZIMMERMAN, E. (2004): *The rules of play: Game design fundamentals*, Cambridge, MA, MIT press.
- SALEN, K. Y ZIMMERMAN, E. (2005): «Game Design and Meaningful Play», en J. Raessens (ed.), *Handbook computer game studies*, Cambridge, MA, MIT press, pp. 59-79

- SALEN, K. Y ZIMMERMAN, E. (2006): *The game design reader*, Cambridge, MA, MIT press.
- SATRAPI, M. (2007): *Persépolis*, Barcelona, Norma Editorial.
- TAVINOR, G. (2009): «The definition of Videogames Revisited», *The Philosophy of Computer Games Conference*, Oslo, 2009.
- TRABATTONI, M. (2014): *Shenmue: Una sfida semiótica*, Milán, Edizioni Unicopli.
- VOLLI, U. (2003): *Manuale di semiótica*, Roma-Bari, Laterza.
- ZYDA, M. (2005): «From visual simulation to virtual reality to games», *Computer*, 38(9), pp. 25-32.

DE-CONSTRUYENDO ROMA: LA PRESERVACIÓN DE ROMA EN LOS VIDEOJUEGOS DE TIPO HISTÓRICO Y LA CULTURA DE LOS *MODS*

Dr. Jordi Rodríguez Danés

Doctor en Historia Antigua y videojuegos

1. INTRODUCCIÓN

La irrupción de los videojuegos a partir del último tercio del siglo XX significó la aparición de un nuevo medio completamente revolucionario que ha afectado a todo tipo de gente, independientemente de cuestiones de edad, género o estatus social, que con el tiempo ha ido incrementado su impacto social. De los primeros salones de máquinas recreativas, pasando por las primeras videoconsolas domesticas o ordenadores personales, y sin olvidar las portátiles, hasta llegar a los grandes eventos multitudinarios de los *e-sports*, el videojuego se ha convertido en uno de los medios con más influencia y trascendencia de todos los tiempos. Un impacto que se puede medir con sus espectaculares números de ventas, no solo en cuanto a unidades venidas de títulos individuales, o de consolas, sino también unos ingresos que aumentan año tras año, creando uno de los sectores empresariales más importantes del mundo del ocio y del entretenimiento.

Para poner en perspectiva lo que significan y comportan los videojuegos en la sociedad actual solo se deber tener en cuenta algunas cifras lo suficiente significativas que vienen a reflejar su tremendo impacto. Así, por ejemplo, en España, actualmente hay más de quince millones de jugadores activos según datos de la AEVI¹, que juegan entre siete y nueve horas semanalmente. O a

1 <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-espana/>. Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2019.

nivel europeo estos números se elevarían hasta cerca los cien millones de jugadores y jugadoras asiduas. Eso por lo que hace al impacto social, mientras que su huella en la economía se deja ver con unos ingresos que globalmente ascienden a más de ochenta mil millones de dólares, mientras que Europa genera anualmente más treinta mil millones, siendo uno de los mercados más importantes del mundo (McGonigal, 2011, p. 4).

Los videojuegos no son meros productos vendidos como simples objetos de consumo. Para los jugadores y jugadoras, los videojuegos han llegado a adquirir un significado especial, personal en muchos casos, con los que se identifican y así lo exteriorizan a través de una forma de cultura con entidad propia, cuidada, explotada y promocionada tanto por las empresas como por las comunidades mismas. Las redes sociales son el principal medio, pero también lo son los actos que se organizan en Internet, con competiciones seguidas por más espectadores que, por ejemplo, un Barça-Real Madrid, y con jugadores y jugadoras que tienen tantos seguidores como un Messi o un Cristiano Ronaldo. Se trata de auténticas comunidades online con millones de jugadores en torno a juegos como *World of Warcraft*, *League of Legends*, o más recientemente, juegos como *Fortnite*. Un fenómeno más de la globalización y de la Era Digital.

Tan diverso y amplio es el sustrato de la sociedad que juega o está implicado en el mundo de los videojuegos, que son varios los autores, entre ellos Franz Mäyrä o Adam Chapman, que afirman que se puede hablar sin ningún tipo de duda de una forma de cultura propia de los videojuegos. Estaríamos ante un nuevo tipo, o forma, de cultura popular, donde los videojuegos son el centro de este nuevo medio digital, y los jugadores se ubican en el radio de acción de estos, creando formas de expresión, y relaciones interdependientes entre el medio y ellos mismos, que en la mayoría de las ocasiones cristalizan en la aparición de grandes comunidades de jugadores. Y es en las expresiones populares de estas comunidades donde más y variados elementos dignos de estudios se pueden encontrar, y que llaman la atención de los académicos, entre ellos los historiadores.

Cabe considerar la diversidad de géneros y categorías de videojuegos que existen, que a su vez se pueden dividir entre subcategorías. Así entre los géneros más populares se podrían encontrar los *shooters* como *Call of Duty*, las simulaciones deportivas, tales como *FIFA* o *Pro Evolution Soccer*, o los MMOG (*massively multiplayer online game*) y sus múltiples variantes, como pueden ser los ya mencionados *World of Warcraft* o *Fortnite*, siendo dos de los casos más emblemáticos.

Un género en el cual abundan los títulos de carácter histórico es el de la estrategia. Este a su vez, se puede dividir en varias categorías, como Estrategia en Tiempo Real (*RTS*) o Estrategia por Turnos (*TBS*). Es habitual encontrar entre este tipo de juegos, abundancia de títulos que se centran en la guerra, diplomacia o economía, de un país/civilización/organización, en algún punto determinado de la historia, o durante un espacio de una cronología temporal preestablecida. Pero no es en la estrategia únicamente donde podemos encontrar videojuegos de tipo histórico, siendo también un ámbito muy popular en juegos de plataformas, acción en primera persona o algunos de tipo *shooter*. Constatando pues que el género histórico es de los más populares entre el amplio público de jugadores.

Al ser estos juegos de marcado contenido histórico, no es menos importante determinar cuales son los momentos de la historia más representados en ellos. Y sin ninguna duda, se puede asegurar que la Segunda Guerra Mundial, las Cruzadas o la Roma Imperial, son algunos de los episodios más representados y tópicos en los videojuegos. En el caso del presente artículo se hará mención a aquellos juegos relacionados directamente con la Antigua Roma, uno de los espacios históricos más representados, con decenas de títulos que tratan aspectos de la guerra, arquitectura, política o mitología, de la antigua civilización grecorromana.

Roma y su imperio será pues el objetivo de análisis del presente artículo. Aunque no este no se suscribirá solamente en los videojuegos en sí, sino también a una de las extensiones más característica de los juegos. Esta tiene que ver con lo que se podría llamar “cultura participativa” (Sotomaa, 2003, p. 4), donde amplias comunidades de jugadores aúnan esfuerzos en base a distintitos y variados objetivos, persiguiendo, pero, un mismo fin, la creación de modificaciones de juegos, o más popularmente conocidas como *mods*.

Existe una larga historia detrás de los *mods*, así como de encuentros y desencuentros entre industria y comunidades. Estos son una de las mayores señas de identidad de las comunidades, y del esfuerzo desempeñado por ellas. Porque los *mods* no persiguen otro objetivo que el mejorar los juegos ya existentes, como productos acabados, viendo en ellos defectos, i/o opciones de ampliar o mejorar por parte de los mismos usuarios, adquiriendo un papel semejante al de desarrollador. Por eso ha sido habitual encontrar choques entre empresas del sector y comunidades, viendo los primeros una usurpación de sus funciones, además de delito, infringiendo la normativa de propiedad intelectual. Si bien cabe destacar que en los últimos tiempos estas tensiones se han ido rebajando, y unos y otros han visto en la creación de los *mods* nuevas oportunidades, tanto de colaboración como de entendimiento.

2. OBJETIVOS

En el presente artículo se pretende dar conocimiento y analizar dos hechos que están estrechamente relacionados con los videojuegos ambientados en el periodo romano.

El primer aspecto es la presencia de Roma y del Imperio Romano más allá de los videojuegos ubicados en dicho periodo histórico, y como la idea de “romanidad” pervive en otros juegos centrados en otros momentos de la historia, como la Edad Media o la Segunda Guerra Mundial. Hecho que algunas compañías animan y promueven en sus títulos, y que se da a los jugadores la oportunidad de revivir Roma en un periodo contrafactual. Lo que se podría definir como Pervivencia y Persistencia de Roma.

El segundo objeto es sacar a la luz nuevas oportunidades que ofrecen las modificaciones de juegos, o *mods*, no solo en cuanto a mejora del contexto histórico de los mismos juegos, sino a la preservación y continuidad de Roma. Fenómeno sustentado desde poderosas comunidades de usuarios y usuarias empoderadas. Buscando la extensión del periodo romano más allá de la cronología histórica del Imperio, más allá de su caída, o incluso en otros momentos históricos donde la idea de una “Nueva Roma” fue posible.

Así pues, a la hora de analizar videojuegos de tipo histórico, tres elementos serán considerados: industria, jugadores y académicos, y de las relaciones que se establecen entre ellos son sujeto de numerosas interpretaciones y distintos análisis.

Es pues deseo de este estudio esclarecer el papel de los tres actores mencionados, y como los *mods* son un nuevo eje que considerar. No solo en el ámbito académico, pues dan mayor protagonismo y lustre a las comunidades, sino en como la propia industria presta cada vez mayor atención en estas, e incluso promueve lo que se podría denominar “la cultura de los *mods*”, dando lugar a un nuevo paradigma.

3. MÉTODOS

La realización del presente estudio requiere de una selección cuidada de los títulos a considerar y analizar, debido principalmente al amplio corpus existente de juegos ambientados en la Antigua Roma. Sobre este periodo concreto, existen más de cincuenta títulos publicados desde finales de lo 90, y hasta el año 2019. Además, su número se podría incrementar mucho más si se consideraran muchos otros títulos sacados por estudios independientes, o más pequeños, que han tenido escasa o nula promoción por canales habituales como *Steam* o *Epic Store*.

De entre todos los juegos existentes, se han escogido aquellos que tienen mejor afinidad en las redes sociales, con importantes comunidades detrás de ellos, y que, por eso, los hacen susceptibles a recibir *mods*. Por lo tanto, los juegos a considerar cuentan con importantes espacios de debate como foros, página en *Steam*, o otros canales como *Discord*. Todo ello permite una comunicación rápida y fluida entre usuarios, que permite no solo crear un estado crítico respecto al juego, sino crear y desarrollar *mods* a medio y largo plazo. Por eso los juegos elegidos deben contar con un número significativo de modificaciones, y que estas sean jugadas por muchos usuarios.

Un segundo aspecto será considerado a la hora de elegir aquellos títulos más convenientes para el presente estudio, y son aquellos que no están ubicados explícitamente dentro del periodo romano, pero que hacen referencia a este. Así lo más habitual sería centrar el análisis en un determinado juego ubicado en el tiempo cronológico en que el Imperio Romano, o la República, estuvo en vigor como ente político. Pero eso haría inaccesible uno de los objetivos de esta publicación, demostrar la idea de pervivencia y persistencia de Roma más allá de su cronología habitual.

Un buen ejemplo, si solo aplicásemos el primer criterio de selección, podría ser la conocida saga de juegos históricos, desarrollados por la británica *Creative Assembly*, *Total War*. Los títulos de esta colección están ubicados en distintos momentos históricos de la Edad Antigua, Edad Media o Época Moderna. Tienen en el juego *Total War Rome*, y su segunda parte, un excelente ejemplo de juego conocido y muy jugado, además con gran cantidad de *mods*, cuyo objetivo es mejorar la veracidad histórica del juego y dar mayores opciones a los jugadores y jugadoras. Pero al ser un título ya ubicado en la propia Roma, no cumple el segundo presupuesto, que es el de mostrar la idea de Roma más allá de su cronología habitual.

De entre todos los títulos disponibles, los creados por la empresa *Paradox Studios*, son aquellos que cumplen con los dos propósitos planteados, juegos con muchos *mods*, y con unas cronologías amplias y fuera del periodo romano. Así, títulos como *Crusader Kings 2*, *Europa Universalis IV* o *Hearts of Iron IV* serán aquellos títulos escogidos para demostrar el carácter participativo de los *mods*, y como existe una idea preservar lo romano, más allá de su imperio.

Los motivos para escoger estos tres títulos en concreto quedan resumidos en dos principios: amplio abanico de *mods* y buena gestión de estos, y pervivencia y persistencia de Roma más allá de su cronología habitual. Son dos puntos esenciales que se mantendrán a la hora de analizar algunos de los *mods* más representativos que se pueden encontrar en las redes, más concretamente en la *Workshop*

de la plataforma *Steam*. Las modificaciones escogidas no son las más descargadas o jugadas de dichos juegos, pero responden a esos dos principios ya mencionados. Dado la gran cantidad de *mods* existentes para cada juego, se han escogido aquellos más significativos para cada juego, que ayuden y ejemplifiquen las ideas presupuestas.

4. ANÁLISIS CORPUS DE VIDEOJUEGOS

A partir de este momento, los nombres de los juegos quedaran abreviados a sus iniciales, para agilizar su mención. Y el orden de análisis y exposición de estos se hará según su cronología histórica, empezado por el *Crusader Kings 2* (CK2), siguiendo con *Europa Universalis IV* (EU4) y finalizando con *Hearts of Iron IV* (HOI4). Eso también se aplicará a cada modificación según se vayan desglosando estas, detallando brevemente que ofrece ese *mod*, cuáles son sus principales características, y cómo ayuda a la idea de pervivencia de Roma.

El primer título a considerar, *Crusader Kings 2*, es un juego con una cronología que va desde la aparición del imperio carolingio, hasta el año 1454, dando opción a jugar en algunos de los momentos más importantes de la Edad Media, como las migraciones Vikingas, las primeras cruzadas, o la consolidación del Sacro Imperio Romano. Todo eso en una amplia extensión geográfica, que incluye toda la Europa continental, hasta las estepas rusas y parte del subcontinente indio. En este juego, el personaje debe tomar el control de una dinastía en la persona del propio dinasta, ya sea rey o un conde, y llevar a su dinastía hasta la más alta de todas las dignidades.

El juego ya ofrece de por sí distintas opciones al jugador para restablecer algún tipo de entidad política que pueda reclamar el manto púrpura del antiguo Imperio Romano. Ya de partida, el juego cuenta con dos facciones que se pueden llamar herederas de la dignidad imperial, como son el Imperio Bizantino, o mitad oriental del Imperio Romano, y el Sacro Imperio Romano. El juego da a estos reinos, o incluso a otros, la oportunidad de reunificar los antiguos territorios del imperio y reclamar el título imperial. Por lo tanto, en un momento como es la Edad Media, la idea de que el Imperio Romano pudiera volver a existir, y los intentos para resucitar cierta idea de unidad imperial, es más que vigente. Por lo que el juego base ofrece bastantes posibilidades de legitimar un teórico regreso de un régimen romano.

Ofreciendo ya de salida estas opciones, en CK2 existen pocos *mods* con una clara intención de volver a establecer una entidad política que sea digna sucesora del caído Imperio Roma. Tanto Bizancio como el SIRC cuentan con una

buena base histórica para mostrarse como sus herederos. Por eso existe un *mod* para este juego, cuyo propósito es ofrecer una restauración completa de Roma, no solo a nivel político, sino también a nivel social, cultural y religioso. Esta es la idea con la que parte *Roman Invasión*².

Esta modificación lo que hace es servirse de una mecánica interna presente en el mismo juego base, y es la posibilidad de tener grandes invasiones/migraciones por parte de una determinada facción. Eso va especialmente dirigido a los mongoles, que hacen su aparición a inicios del siglo XIII, y el juego introduce todas unas mecánicas y reglas expresamente pensadas para ellos, y que simulen de forma lo más fidedigna posible su paso por la Europa Oriental. El *mod* se sirve de esos mecanismos para introducir una hipotética invasión de romanos paganos, que se establecen en el centro de Italia, con la clara voluntad de tomar el control de la península y volver a restablecer la unidad imperial en todo el *Mare Nostrum*. Eso hace que choquen directamente contra Bizancio y el SIRG, y el *mod* ofrece eventos y decisiones para hacer valer ese choque entre entidades políticas, que se disputan la legitimidad romana.

Así este *mod* lo que pretende es buscar directamente un *revival* romano en plena Edad Media, creando una ucronía que permite jugar una Edad Media completamente distinta, aunque los causantes de la Caída del Imperio Romano y sus consecuencias siguen siendo evidentes, pues la partida se sitúa exactamente en el año 1066, con los resultados evidentes de casi cinco siglos de evolución desde el 476 d.C.

Avanzando un poco más en la cronología, EU4 sitúa al jugador en la Edad Moderna, empezando a finales de la Edad Media, y terminado con los estruendos de la Revolución Francesa y sus consecuencias más inmediatas. El juego no olvida el pasado romano, y aun es posible tomar el control de una moribunda Bizancio para intentar revivir el imperio, o incluso tomar el SIR, pero este ya con una idea de Imperio mucho más centrada en una unificación más en la línea del pensamiento de la Casa de los Habsburgo. Pero eso no obvia el hecho de que Roma y su imperio siguen siendo una constante, y el título ofrece eventos, decisiones y mecánicas que permiten volver a disfrutar de Roma otra vez. Incluso la compañía tomó bastante esmero en ello, como demuestra un DLC exclusivo que se centra en Bizancio, *The Purple Phoenix Pack* (2013), y la recuperación de la parte oriental del Imperio, con nuevas opciones.

2 <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=850401349&searchtext=roma+n+invasion>. Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2019.

A pesar de alejarse cronológicamente de la Caída del Imperio Romano, EU4 sigue teniendo en mente varias formas de restaurar la unidad imperial, desde el ya moribundo Bizancio, hasta cualquier reino occidental que controle Roma y la mayoría de las antiguas provincias occidentales del imperio. Pero los *mods* que se encuentran intentan hacer dos cosas principalmente: recrear el viejo pasado romano y devolverlo a la vida, o revitalizar Bizancio como potencia y que este reclame su herencia imperial.

En el primer caso, se encuentra todo un grupo de modificaciones que pretenden ubicar el Imperio Romano en el eje de la política europea del siglo XV, y que se convierta en un actor de la Era de los Descubrimientos o de la Época de la Reforma, asumiendo los riegos de cualquier otro estado europeo de ese momento. Ese es el ejemplo de *Imperium Romanum*³, una modificación que permite llevar al Imperio Romano como si fuera cualquiera de los otros reinos y países disponibles en el juego base. El *mod* dota al imperio de misiones propias, decisiones y otras opciones con tal de darle profundidad y versatilidad, de modo que el Imperio Romano pueda convertirse en una potencia colonizadora, o incluso pueda expandir la religión grecorromana por todo el orbe.

Dentro de esta categoría habría otros muchos *mods* de menor relieve, que añaden opciones menores, como aportar la bandera imperial, o otros símbolos característicos romanos tales como el Águila o la Loba, a naciones que se digan a si mismas sucesoras del antiguo imperio.

En el segundo grupo de modificaciones, y este es mucho más numeroso, están todos aquellos *mods* que potencian y dan nuevas opciones a Bizancio. Estas modificaciones persiguen dar un mayor realce a la figura del antiguo Imperio Romano de Oriente, sin necesidad de pervertir más de lo necesario la cronología. Dan la oportunidad de revertir lo perdido ante los Otomanos, y crear desde ahí una historia alternativa donde incluso se pueda llegar a reformular el viejo imperio en toda la cuenca mediterránea. Mediante el añadido de nuevos eventos, decisiones, misiones y unidades, estos *mods* persiguen revitalizar la Bizancio que ya nos presenta el mismo juego base. Sería este el caso del *mod*, *The Phoenix Rises*⁴, añadiendo más opciones de jugabilidad y mecánicas propias. Mucho más allá va *Overpowered Byzantium*⁵, que mezcla

3 <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=442213007&searchtext=romana+empire>. Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2019.

4 <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=913885053&searchtext=byzantium>. Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2019.

5 <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1703626536&searchtext=byzantium>. Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2019.

varias mecánicas únicas del juego para crear un estado muy poderoso, capaz de hacer frente a sus rivales.

Un cambio más radical lo ofrece *Roman Empire*⁶, que directamente ofrece unos límites políticos mayores a los históricos, ocupando toda la Grecia continental, y toda Anatolia, coincidiendo con los límites históricos del antiguo Imperio Romano de Oriente. Lo que persigue este *mod* es empezar con un Bizancio que ya es toda una potencia. Este *mod*, al contrario que el interior, ofrece una distorsión histórica mucho mayor, sobrepasando los límites impuestos en otras modificaciones de respetar el punto de partida inicial de Bizancio ofrecida en el juego. La cuestión al final, tanto en esta modificación, como las otras, es recuperar en algún punto la unidad territorial del Imperio Romano, y reclamar la dignidad imperial.

Avanzando en la cronología, y dando un salto de casi dos siglos, HOI4 propone a los jugadores adentrarse en la Segunda Guerra Mundial, pudiendo tomar el control de cualquier estado desde el año 1936 y hasta el año 1948. El juego se centra en gran medida en el aparato militar y logístico de la guerra, pero sin menospreciar aspectos como la política interna y externa de cada país. En este juego, el jugador se encontrará con que ya no queda ninguno de los estados o reinos con una herencia que lo ató a una última instancia con cierto pasado romano. Ni Bizancio ni el Sacro Imperio existen ya. Pero el juego no olvida que en estas décadas, y con el auge de los estados totalitarios, algunos gobiernos buscaron en el pasado, ya fuera la Edad Antigua o Media, cierta legitimación de sus nuevos regímenes. Así pues, la Italia de Mussolini es por antonomasia el mejor ejemplo para relatar cierta idea de vuelta al pasado glorioso del Imperio Romano, siendo esta una de las claves de los estados fascistas, y que el juego intenta reflejar en cierta medida.

Por eso ofrece posibilidades de restablecer el Imperio Romano, no solo con Italia, que sería el país llamado a recrear el imperio, sino con cualquier país occidental. Solo existen dos requisitos previos, tener un gobierno de tipo autoritario al frente del país, y haber recuperado ciertos territorios que corresponden más o menos con las antiguas fronteras imperiales. Una vez hecho esto, este macro estado se puede convertir en el nuevo Imperio Romano, reclamar la herencia imperial, y jugar la Segunda Guerra Mundial con él.

Pero HOI4 no se detiene solo en ese punto, sino que permite recrear dos otros imperios muy unidos con el pasado imperial romano, y estos son el Impe-

6 <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=170839357&searchtext=romann+empire>. Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2019.

rio Bizantino, y el Sacro Imperio Romano. El juego permite a Grecia recuperar a Bizancio si ocupa unos determinados territorios, y de ahí a otra fase a recuperar el Imperio Romano. Mientras que, con la Alemania nazi, mediante una serie de eventos y decisiones, el juego permite reconvertir el Reich alemán, en el antiguo Sacro Imperio, recuperando sus fronteras tradicionales y sus señas, como un Habsburgo al frente del mismo.

Como se puede observar, el juego ofrece estas opciones de crear historias alternativas, que permitan un resurgir de la vieja autoridad imperial. Lo que significa que la idea de revivir a Roma está presente, y los *mods* disponibles para este título persiguen ese fin. Dos a destacar son, *The Roman Empire*⁷, y *New Roman Empire*⁸. Ambos devuelven a la vida al imperio, y lo sitúan como uno más de los protagonistas que están a punto de empezar la guerra. Pero con ciertos desequilibrios, pues ambas modificaciones añaden nuevos territorios pertenecientes al imperio, creando una entidad política más grande y poderosos que cualquier otro estado existente, a excepción de la URSS y EUA. A su vez, estos *mods* dan nuevas misiones y características al imperio para dotarlo de ciertos rasgos distintivos a los de otros países presentes en el juego.

Mientras que estos *mods* intentan empezar con una Roma ya viva, existente, que nunca cayó, *The Road to 569* es una modificación que no se centra exclusivamente en un revivir del viejo imperio. Este es un *mod* que añade cambios y mejoras a todos los niveles, mejorando, y mucho, el juego base. Una de estas mejoras es centrarse en determinados eventos de ciertos países, y sería el caso de Italia, donde da una mayor profundidad y realce al aspecto de buscar en el pasado romano la legitimización del nuevo régimen, con un último toque que consiste en encumbrar a Mussolini en un estado digno del propio Augusto, desbancando la monarquía saboyana, e instaurando un nuevo imperio romano en pleno siglo XX.

Mucho más original es la propuesta que hace *World on Edge: The Three Romes*¹⁰, un *mod* que propone una historia completamente original, alternativa y ucrónica, donde persisten aun tres Romas hasta la llegada del inicio de la Segunda Guerra Mundial, donde Hitler nunca asumió el poder. En este mun-

7 <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=788127058&searchtext=The+Roman+Empire>. Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2019.

8 <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=932566693&searchtext=roman+empire>. Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2019.

9 <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=820260968>. Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2019.

10 <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=916578754>. Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2019]

do, el orden de poder está representado por la Primera Roma, la Segunda y la Tercera, que no son otras que las antiguas sedes de las distintas dignidades patriarcales que han existido, Roma, Constantinopla y Moscú. Por lo que Italia, Bizancio y la URSS son las tres grandes potencias que disputarse la autentica dignidad imperial. La modificación ofrece a cada uno de estos tres países eventos, opciones y decisiones con tal de fortalecerse y disputarse la oportunidad de reclamar la propiedad del legado romano.

5. CONCLUSIONES

Los juegos y las modificaciones presentadas en este trabajo son una breve pincelada de lo que se puede encontrar actualmente en el mercado, con un volumen de títulos más que abrumador. Como se dijo, y si solo se pone el foco en aquellos juegos ambientados en la antigüedad romana, se pueden encontrar decenas de títulos. Mientras que si se examina todo el genero histórico los números aumentarían hasta varios centenares de títulos de todas las épocas. Por lo que la realización de un estudio de estas características supone seleccionar con criterio aquellos títulos más aptos para los fines de análisis y critica según los objetivos planteados.

A partir del examen realizado a los juegos de *Paradox Studios*, varias son las conclusiones que se pueden sacar de estos títulos, y que son fácilmente extrapolables a todos los demás del genero de tipo histórico.

En primer lugar, cabe destacar el cambio de paradigma que los *mods* ha producido en la industria en general, no solo en aquellas compañías que se dedican al sector de los videojuegos. Y es que debido a la importancia que han ido adquiriendo las comunidades, las empresas no les ha quedado otra que mostrarse receptivas a sus opiniones, peticiones o criticas, a veces realmente duras. Eso en el mundo de los *mods* se traduce en la apertura de los juegos a recibir cambios por parte de los usuarios, algo impensable hace diez años, que era visto como algo ilegal, que invadía la propiedad intelectual y que incluso era perseguido penalmente.

A nivel más práctico esto se tiene distintas plasmaciones. Por un lado, están las herramientas, como tutoriales y software, que las empresas ponen al servicio de los jugadores y jugadores para crear sus modificaciones. Eso permite dos cosas: tener un mayor control sobre aquello que se “modifica” y dar una vida útil más larga al videojuego. Porque anteriormente los juegos disfrutaban de una vida más corta, y ahora los *mods* ofrecen muchas más opciones, postergando por más tiempo su obsolescencia.

En segundo lugar, se confirma que plataformas como *Steam* es el nexo de empresas y comunidades. Este es uno de los mayores, si no el más importantes, centro de distribución y debate. Porque los *modders* cuelgan sus *mods* en esta plataforma, para que el resto de los usuarios se los puedan descargar, y es un primer espacio de contacto y debate, que después se suele ampliar y profundizar en otros foros. Pero también es en este lugar donde las empresas tienen un control directo sobre aquello que se ofrece. Ciertamente existen otros lugares en la red, tal vez con un mayor volumen de tránsito, como *Mod Data Base (MODDB)*, pero aquí las compañías ya no tienen un control directo.

Para entrar en mayor detalle lo que significa un *mod* para un juego, dos propuestas puedan ser hechas al respecto. La primera es la que ofrece Thomas Apperley, y en como los *mods* sirven para reescribir los códigos más habituales del historiador, pues son las comunidades quienes reformulan los límites de aquello que es histórico y que no, creando nuevos códigos y canales. Esto se traduce en una nueva interpretación de la contrafactualidad, y de cómo la historia puede ser reescrita de un nuevo modo (Apperley, 2013, p. 195). O como sugiere otro autor, Gareth Crabtree, los *mods* constituyen una nueva forma de *reenactment* digital, desde el punto de vista que tanto *modders* como jugadores hacen un ejercicio práctico digital, en cuanto a recabar de datos, procesarlos y ponerlos en vigor (Crabtree, 2013, p. 207).

Un tercer punto importante, y vistos algunos los juegos base como algunas modificaciones, se puede constatar que la idea de Roma pervive en todos esos videojuegos. Para resumir la idea dada, se podría hablar de una *Translatio Imperii*, donde se incita al jugador a recrear el antiguo Imperio Romano. Algo que se puede observar en títulos ambientados en la Edad Media, Moderna o en medio de la Segunda Guerra Mundial. Roma sigue siendo vista como el modelo imperial a copiar, a legitimar incluso para nuevos estados y regímenes. Someter la diplomacia de un estado y usar todos los medios a su alcance para vestir la vieja dignidad imperial es el fin en última instancia. Es así como también se ve a sus teóricos herederos, como Bizancio o el Sacro Imperio, haciendo grandes esfuerzos para ser los legítimos herederos del Imperio Romano.

Los *mods* van un paso más allá, y ofrecen nuevas opciones y posibilidades que no ofrecen los juegos base, ya sea reinventado el propio imperio, y haciendo que este nunca haya caído, o revisando incluso la propia historia. ¿Cómo sino se puede encontrar un Imperio Romano en el siglo XVI o XX? Con todo lo que significa el distorsionar la cronología histórica y las posibles repercusiones que esto puede tener en la historia que el jugador o jugadora

simplemente juega. Por lo que se abren nuevas posibilidades a como la historia es contada y narrada.

En último lugar, nuevas narrativas históricas son creadas entonces, viendo no solo historias alternativas, sino también distopías y ucronías. La contra-factualidad pasa a estar en el orden del día, y son muchas las historias que se pueden ver aquí. En estas suelen abundar los tópicos más comunes de la historia, o incluso grandes cuestiones historiográficas que pueden ser presentadas desde otra óptica. Así es posible no solo ver un Imperio Romano que no cayó en el 476, sino también un imperio donde nunca se impuso el cristianismo como religión oficial. O un imperio renacido de los esfuerzos de Justiniano, retomando los antiguos territorios imperiales. O incluso en el peor de los casos, un nuevo imperio refundado sobre las bases del autoritarismo del fascismo, creando una distopía ideal para un escenario como la Segunda Guerra Mundial.

Respondiendo a las dos preguntas planteadas inicialmente, la respuesta sería positiva en ambos casos. Los *mods* son una herramienta para apoderar a los jugadores y jugadoras, organizados en importantes comunidades capaces de centrar la atención de las compañías del sector. Por lo que se crea todo un fenómeno de democratización, no solo de los *mods* en si, sino de la historia, porque esta es tratada y consumida en una escala mayor que en ningún otro medio.

Y en segundo, y último lugar, Roma no solo pervive en los videojuegos, sino que persiste, haciéndose casi inmortal, en el sentido de que esta no cayó. No por lo menos su idea, algo que está ampliamente reflejado en otros campos, como es en la literatura, donde pervive cierto ideal romántico acerca de la Caída de Roma y del destino del Imperio. Algo que no tiene que ver solo con la literatura contemporánea, sino que se puede observar en muchas otras obras.

Los videojuegos vienen a poner en escena otro modo de contar la historia, incluso de cómo ser leída, dándole un elemento de interactividad que interpela directamente a la persona. Viejas ideas se convierten en nuevas, dando una nueva dimensión a estas, a la vez que una redefinición del pasado también es posible, y todo en base al papel central que se la da al jugador, ocupado un eje que hasta el momento solo había ocupado el historiador, y en el que sus roles tradicionales son asumidos, ni que sea temporalmente, por el jugador-historiador (Chapman, 2016). Una nueva manera de hacer historia.

6. BIBLIOGRAFÍA

- APPERLY, T. (2013): «Modding the Historians' Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination», en M.W. Kapell y A.B.R. Elliot (eds.), *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, London/New York, Bloomsbury Publishing, pp. 185-198.
- CHAPMAN, A. (2016): *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York, Routledge.
- CRABTREE, T. (2013): «Modding as Digital Reenactment: A Case Study of the Battlefield Series», en M.W. Kapell y A.B.R. Elliot (eds.), *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, London/New York, Bloomsbury Publishing, pp. 238-254.
- KEE, K., (2011): «Computerized History Games: Narrative Options», *Simulation & Gaming*, 42-4, pp. 423-440.
- MÄYRÄ, F. (2008): *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*, Los Angeles, Sage.
- THORSEN, Th.S. (ed.) (2012): *Greek and Roman Games in the Computer Age*, Trondheim, Akademika Pub.
- SCACCHI, W. (2010): «Computer games mods, modders, modding, and the mod scene», *First Monday*, 15-5. Recuperado de: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2965/2526>.
- TAYLOR, T. (2003): «Historical Simulations and the Future of the Historical Narrative», *Journal of the Association for History and Computer*, 6-2, pp. 1-5.

“PERROS PAGANOS”: LA HISTORIA DE LOS MERODEADORES CUMANOS DE *KINGDOM COME: DELIVERANCE*

Dario Testi

Instituto de Humanismo y Tradición Clásica
Associação Ibérica de História Militar, séculos IV-XVI

1. INTRODUCCIÓN

Kingdom Come: Deliverance (de ahora en adelante *KCD*) es un videojuego de la empresa Warhorse Studios, publicado por Deep Silver y lanzado en febrero de 2018. La experiencia del protagonista, Henry, empieza por la destrucción de Skalica en 1403, la aldea bohemia donde nació. Su aventura virtual se desarrolla alrededor del río Sázava, un contexto geográfico realmente existente, aunque poco conocido fuera de las fronteras checas. Al acceder a la página web oficial del videojuego y al bucear por sus foros encontramos una gran cantidad de informaciones, hasta enlaces a crónicas y documentos digitalizados. Efectivamente, *KCD* pretende ser un término medio entre realidad y ficción, y los desarrolladores acudieron a historiadores y otros especialistas para realizar el guion y el contexto antrópico, y lo leemos en los títulos finales.

En los mencionados documentos quedó registrada la incursión del ejército de Segismundo de Luxemburgo sobre el “*castrum Skalych*”, tan importante y ambicionado por causa de las cercanas minas de plata. Estos mismos datos podemos leerlos en un manual que encontramos en *KCD* dedicado a los cumanos o “kipchaks”, término que en este trabajo usaremos como sinónimo. Tanto en la realidad como en el videojuego, dichas vetas argénteas eran gestionadas por Ra-

dzig Kobyla (*Racek Kobyla z Dvorce*), que el propio Wenceslao IV, soberano de Bohemia, definió como “*náš milý a věrný služebník náš*”, esto es, “nuestro querido y fiel servidor” (Vobůrka, 2009, p. 7). Al hacer referencia a las fuerzas militares que protagonizaron la invasión sobre la región, esas fuentes se refieren a “*cumanorum legionibus*”, o sea, “legiones de cumanos”, al lado de contingentes húngaros y sajones (*Codex Diplomaticus Hungariae*, 1841, pp. 7 y 324). En el videojuego esos merodeadores son descritos como bestias malvadas por un tal Milomir, que cantan canciones demoníacas y apagan su sed con la sangre de los niños.

Considerando la importancia que los kipchaks tienen en la historia virtual y que tuvieron en la real, en los párrafos siguientes intentaremos aclarar algunos detalles imprescindibles para conocer y desvelar este pueblo que *KCD* contribuyó a presentar al mundo, más allá de las fronteras de la Europa Oriental. Aun así, se trata de procesos que no quedaban totalmente ignotos a las masas antes del lanzamiento del videojuego, puesto que los temidos cumanos, por ejemplos, ya habían aparecido en otros títulos videolúdicos y hasta en el mundo del modelismo y de la recreación histórica (figs. 1-3).

Nuestro objetivo, frente a los inevitables límites de espacio impuestos por toda publicación académica, es analizar únicamente los aspectos más relevantes de la historia militar de algunos grupos kipchaks. Nos centraremos en los procesos que les llevaron de sus tierras originarias a Bulgaria, posteriormente a Hungría y, por último, a arrasar Skalice, en 1403. También resaltaremos ciertos detalles que se mencionan en *KCD* y que quedan demostrados tanto por destacados autores de los últimos siglos de la Edad Media, como por miembros de la actual comunidad científica. Lamentablemente, los cumanos casi no dejaron testimonios escritos de su cultura, así que lo único que sabemos de ellos depende de ciertos restos materiales hallados en un número reducido de entierros, al lado de los relatos e imágenes que otras potencias les dedicaron.

Existe un *corpus* de fuentes literarias escritas por autores que, de alguna forma, registraron datos escuetos, pero de gran utilidad para reconstruir distintos aspectos de su cultura, sean estos bizantinos, de la Europa latina, rusos, árabes o persas. Al tratarse primariamente de enemigos suyos, no podemos esperarnos un alto nivel de objetividad de sus informes (Vásáry, 2009, p. 1). Asimismo, en el mundo académico se dieron a la imprenta numerosas publicaciones científicas en inglés y en distintas lenguas de la Europa Oriental lo que, en este segundo caso, puede representar una barrera idiomática difícil de superar.

Nos veremos forzados a excluir de nuestro estudio los encuentros de los kipchaks con otros pueblos como ruses, georgianos, polacos, árabes, turcos, mongoles, persas, etc. Además, resumiremos en pocas líneas procesos bélicos

muy complejos, en los que tuvieron lugar cientos de batallas, incursiones y refriegas durante siglos, y que sería imposible analizar en este trabajo.

～ Ilustración 1 ～



Oficial cumano en *Medieval Kingdoms: Total War*, total conversion de *Total War: Attila*, de 2016.

～ Ilustración 2 ～



Oficial cumano, modelo esculpido por Maciej Sculptor Miniatures, de 2017.

～ Ilustración 3 ～



Oficial cumano de un grupo de recreación, foto de 2016.

2. LA HISTORIA DE LOS KIPCHAKS: DE LA CUMANIA A LOS BALKANES

Cuando hicieron su primera aparición en los registros históricos, los kipchaks eran un pueblo semi-nómada que entre los ss. IX y X poblaba la zona suroccidental de Siberia, y formaba parte de una confederación de tribus de origen turca (Sardelić, 2015: 249, 251). Eran originarios de la estepa euroasiática, que el cronista y explorador flamenco Guillermo de Rubruck (s. XIII) definió como un “vasto desierto, que es como un mar” (Rubruck, 1900: 92). El propio gentilicio “cumano” es de difícil interpretación y significa probablemente “amarillo”, refiriéndose al color de su melena, y ellos lo empleaban para referirse a sí mismos. Los literatos orientales les atribuyeron el término “kipchaks” e innumerables variantes más; posiblemente, era el nombre de una de las dos tribus que en origen constituía este pueblo, al igual que medos y persas en la Antigüedad (Golden, 2005, pp. 269-270; 2006, p. 25; Vásáry, 2009, p. 6; Pálóczi Horváth, 1989, p. 42; 2014, p. 267). Rubruck escribió: “los comanos, a los que también se les llama *capchat*” (Rubruck, 1900, p. 92).

Fue probablemente el autor armenio Mateo de Edesa (s. XII) el primer cronista cristiano en hacer mención a estas gentes, al referirse a una incursión de 1050-1051 por territorios bizantinos ejecutada por ciertos guerreros de la “nación de las serpientes”, definidos como “bestias malvadas y sedientas de sangre” (Mateo de Edesa, 2017, p. 240; *vid.* Golden, 2005, p. 269; Vásáry, 2009, pp. 4-5). Desde 1068 se impusieron militarmente sobre algunos príncipes rus y ocuparon parte del territorio incluido entre los ríos Dniépr, justo al norte del Mar Negro, y Danubio. Liderados por Bönek, en 1091 empezó su larga carrera de mercenarios cuando respaldaron a los bizantinos en batalla contra los pechenegos en Levounion (actualmente en la frontera entre Turquía y Grecia). Posteriormente, intentaron acceder a Hungría, donde fueron derrotados por Ladislao I en Timisoara (Rumanía) (Pálóczi Horváth, 1989, pp. 43-44). A este acontecimiento se le dedicó una leyenda que mencionó la devastación de la comarca llevada a cabo por los invasores nómadas durante la llamada “llegada de los cumanos” (*adventu cunorum*). Subrayó la captura masiva de esclavos, la lluvia de flechas que estos desencadenaban (*tempestuosis imbribus densissimarum sagittarum*) y la carga de la caballería local, que les embistió con armas arrojadizas y blancas. Efectivamente, desde hacía siglos los magiares eran conocidos en el resto de Europa por sus virtudes en el campo de la arquería. En el poema lírico llamado *Canto de los vigilantes de Módena* (finales del s. IX) leemos una oración de los guardias de la ciudad italiana: “*¡a sagittis hungarorum libera nos Domine!*”, es decir, “¡de las flechas de los húngaros, oh Señor, libranos!” (Nemeshegyi, 2015, p. 563).

Volviendo a la leyenda de Ladislao, dejó constancia también de que los sables de los magiares fueron saciados con sangre cumana (*in sanguinibus cunorum inebriaverunt*). Finalmente, las crónicas *Budense* y *Dubnicense* (ambas anónimas y publicadas en 1473-1474) registraron que “hubo un gran regocijo en toda Hungría” cuando se difundió la noticia de su derrota (*Chronicon Budense*, 1838, pp. 127-129; *Chronicon Dubnicense*, 1884, p. 77). La leyenda dio lugar al nacimiento de un tema iconográfico recurrente en numerosas iglesias a lo largo de algunas centurias. En estos frescos los kipchaks fueron representados mientras cabalgaban a plena velocidad y tensaban sus arcos para disparar contra la caballería pesada que les perseguía. Efectivamente, algunos versos del *Chronicon Aulae Regiae*, de Otto de Turingia y Pedro de Zittau (ss. XIII y XIV), hicieron mención a sus rápidos corceles (*equus velox*) y sus arcos mortíferos (*plures offendit suus arcus*). El primer requisito que se le exigía a un jinete cumano era la velocidad, y Ladislao no conseguía alcanzar al adversario que perseguía. La virgen que este había capturado, y que llevaba en la silla de montar, tuvo que empujarle con el objetivo de desarzonarle y posteriormente

cortarle un tendón, para brindarle al centauro magiar la oportunidad de darle muerte (*Chronicon Aulae Regiae*, 1875, p. 365). En virtud de esta agilidad y rapidez, propia de los cuerpos de caballería ligera de las estepas, los kipchaks resultaron prácticamente inalcanzables por todas las unidades catafractas que intentaron cargarles frontalmente, en el curso de la Baja Edad Media.

3. LA ACTIVIDAD MILITAR CUMANA EN BULGARIA

A finales del s. XII, parte de las gentes cumanas empezaron a trasladarse a los territorios derivados de la disgregación del Primer Imperio Búlgaro, desde la que hoy se conoce como estepa kazaja (*Dasht-i Qipch q*) y que se extiende de Ucrania a Kazajistán. Así, cruzaron el Danubio y se asentaron en algunas zonas del área balcánico que quedaba bajo la autoridad de los bizantinos, y protagonizaron incursiones en Hungría, Polonia y Rusia; en esta última hicieron 56 campañas entre 1061 y 1210. En sus expediciones era común que se alistaran como mercenarios, hasta en Egipto donde, más adelante, determinaron el nacimiento del sultanato mameluco (Hathaway, 2004, p. 390; Nikolov, 2005, p. 224; Brüggemann, 2010, p. 59; Pálóczi Horváth, 2014, p. 268).

Después de todo, en las lenguas coevas mongolas y turcas no había un término para referirse al guerrero y a su ocupación. Cada hombre tenía que hacerse cargo de las actividades militares, que formaban parte integrante de su vida, y de esta costumbre derivaban algunas de sus virtudes bélicas (Sardeli, 2015, p. 260). Fue Vásáry quien, en consecuencia, subrayó la “presencia ubicua” de los cumanos en los asuntos militares de los Balcanes de los ss. XII y XIII (Vásáry, 2009, pp. 54-55).

Desde 1186, en Bulgaria, sus unidades ligeras, primariamente de arqueros a caballo, de la mano con la infantería local de la dinastía Asen y contingentes valacos, dieron lugar al nacimiento de una fuerza bélica capaz de derrotar a unos bizantinos en decadencia, contribuyendo así al nacimiento del Segundo Imperio Búlgaro (Vásáry, 2009, pp. 13-14; Selmeczi, 2011, p. 34; Golev, 2018, pp. 103 y 110). Los kipchaks disfrutaban de su rapidez y agilidad para atacar al enemigo donde estuviera más vulnerable, protagonizando incursiones y entradas contra los pelotones desprevenidos y aislados, tanto en el campo de batalla como en las líneas de suministros, ejecutando la que en la actualidad se suele definir como guerrilla (Aglio, 2008, pp. 29, 30 y 41).

El autor bizantino Niketas Choniates (s. XII) explicó la gran utilidad que el corcel tenía en la sociedad cumana puesto que transportaba al soldado, le acompañaba en la pugna, le respaldaba a la hora de vadear un río, le alimentaba con

su sangre y, tal y como afirmó el cronista, satisfacía sus instintos sexuales (Choniates, 1984, p. 54). Efectivamente, el hallazgo de restos equinos en los entierros es una de las pruebas de que se trata de una sepultura kipchak, puesto que estos animales tuvieron que acompañar a sus dueños en el viaje al inframundo, en función de psicopompos (Gołębiowska-Tobiasz, 2013, p. 187; Sardelić, 2015, p. 255; Hatházi, Pálóczi Horváth, 2016, p. 69). Roberto de Clari, testigo de la cuarta Cruzada (1202-1204), añadió un detalle más al explicar que los cumanos disponían de numerosos caballos y, al cambiarlos con el objetivo de que estuvieran siempre frescos, podían marchar de día y de noche durante más de una semana, sin parar ni ralentizar su avance (De Clari, 1868, p. 52).

Fue el zar Kaloyan quien lideró las fuerzas kipchak-búlgaras en Tracia en sus choques iniciales contra los cruzados latinos, que resultaron estar totalmente desprevenidos frente a sus tácticas. De Clari, al analizar el primer encuentro entre francos y cumanos en Adrianópolis, en 1205, explicó que los cristianos les subestimaron y no les temieron, porque vestían pieles y parecían una pandilla de niños (De Clari, 1868, p. 84). Choniates subrayó que “los cumanos dieron media vuelta para retirarse y dispararon flechas desde atrás sin interrumpir su huida precipitada”. Posteriormente, volvieron al ataque en el momento en que los corceles francos se quedaban sin aliento, como una “nube negra sin fin”, de lo que derivó la derrota decisiva de los cristianos e, incluso, la captura y muerte del propio emperador Balduino I (Choniates, 1984, p. 337). Ya Jenofonte nos dejó un relato parecido de las tácticas de los arqueros a caballo: “los jinetes barbaros causaban heridas en su huida disparando flechas, vueltos hacia atrás, desde sus caballos” (Jenofonte, 2006, p. 142).

“Lucharon en su forma ancestral y habitual: dejaron volar sus dardos y atacaron con sus lanzas. Rápidamente, convirtieron su ataque en huida e, incitando a sus adversarios a perseguirles con convicción por pensar que estuvieran en retirada, luego escindieron el aire mejor que las aves y dieron la vuelta para enfrentarse a sus perseguidores con quienes lucharon, incluso, con mayor valentía. Repitiendo esta táctica una y otra vez, prevalecieron tanto sobre los romanos [bizantinos] que ya no se molestaron en darse la vuelta, sino con espadas desnudas y gritos terroríficos cayeron sobre los romanos casi más rápidos que los pensamientos; adelantando tanto al que dio batalla como al cobarde, les masacraron” (Choniates, 1984, p. 218).

Tanto el autor franco Geoffrey de Villehardouin (ss. XII, XIII) como el bizantino Georgios Akropolites (s. XIII) confirmaron este análisis y subra-

yaron las dificultades de la caballería latina en campo abierto, debido a las armaduras pesadas de sus equinos (*καταφράκτοις*) (Villehardouin, 1829, p. 179; Akropolites, 2007, p. 139). El cronista francés Henri de Valenciennes (s. XIII) registró sus gritos de guerra, “tan horribles que parecía que todo el llano temblaba” (Valenciennes, 1887, p. 202).

4. DE BULGARIA A HUNGRÍA

A comienzos del s. XIII, las campañas militares de los mongoles embistieron a una gran variedad de pueblos, potencias y naciones, entre Asia y Europa, con una fuerza que no había modo de detener. Los kipchaks fueron derrotados en la propia Cumania, durante las incursiones de los tártaros “*contra terram comana*”, como subrayó el franciscano italiano Giovanni da Plano Carpini (ss. XII-XIII) (Plano Carpini, 1838, p. 255). Posteriormente, en 1223, participaron en la desastrosa batalla de Kalka, en la que lucharon al lado de los ruses y sufrieron una derrota estratégica decisiva, aunque los asiáticos no aprovecharon esos resultados para proseguir en su avance. Fue en 1229 cuando, tras la muerte de Gengis Kan, se produjo la invasión masiva de la Europa Oriental por obra de las huestes de Subotai. En un primer momento, Köten, quien había liderado las fuerzas kipchaks en Kalka, supo detener su avance, antes de que Batu lanzara una nueva gran campaña, en 1237 (Pálóczi Horváth, 1989, p. 46).

Los cumanos en parte constituyeron un porcentaje importante de la población y de las élites militares del estado que los tártaros instituyeron en la Europa Oriental, la llamada Horda de Oro (Nikolov, 2005, pp. 223 y 229; Selmeczi, 2011, pp. 39 y 86). En parte, fueron empujados de manera masiva a buscar refugio en Hungría, como subrayó el cronista italiano Roger de Apulia (s. XIII) (Master Roger, 2010, p. 137; *vid.* Lyublyanovics, 2015, p. 32). El fenómeno tocó su punto más alto en 1239 puesto que Köten, debido a estas migraciones de su propia gente, no disponía de las tropas suficientes para detener a Batu y pidió asilo a Hungría, sometiéndose oficialmente (Master Roger, 2010, p. 138); a estos procesos se hace referencia en el ya citado manual virtual dedicado a los kipchaks.

El duque magiar Bela IV, futuro monarca, empezó a usar el título de *rex cumaniae*, que se asociaría a los demás apelativos de los soberanos del reino. En realidad, el ingreso cumano en la sociedad magiar causó una serie de problemas a partir de la religión, puesto que todavía eran paganos. Podemos mencionar la epístola de 1228 redactada por el pontífice Gregorio IX, con el objetivo de fomentar su conversión (*Monumenta Historica Hungariae*, 1859, pp. 87-88).

Eran dominicos los frailes que se estaban haciendo cargo de esta compleja tarea, de lo que derivó la creación del obispado de Cumania (o Sede de Milcovia) (Spinei, 1981, p. 109; Pálóczi Horváth, 1989, p. 47; Kovács, Zimonyi, 2016, p. 24). Aun así, el proceso sería lento y tardaría siglos y, en una fecha tan tardía como 1241, en otros lugares seguían practicando sacrificios humanos. El monje y cronista francés Alberico de Trois-Fontaines (s. XIII) escribió que, con ocasión de la muerte del príncipe Jonah, se practicó una inmolación fuera de la muralla de Constantinopla, aunque, por lo menos en este caso, las víctimas se ofrecieron voluntarias (*voluntarie mortui*) (Trium Fontium, 1698, p. 579).

La primera fase de cooperación entre magiares y kipchaks fue breve puesto que la nobleza local, ya exacerbada por las usurpaciones del soberano, no aceptó los privilegios que se les brindó a los recién llegados. Asimismo, sus numerosos rebaños estropeaban los cultivos de los lugareños, lo que les arrebató el apoyo de las clases más humildes. Definidos como “*silvestres homines*”, hasta se les acusó de conspirar con los invasores tártaros, en 1241. El propio Köten con su familia, acogido en uno de los palacios de Pest por el monarca para darle protección, fue asesinado, probablemente por obra de la alta nobleza (Pálóczi Horváth, 1989, p. 51). Los cumanos dejaron así Hungría, devastando los territorios por los que transitaban; “*in conspectu patris vel mariti uxor vel filia stupratur*”, o sea, “violaron esposas e hijas ante los ojos de sus maridos y padres” (Master Roger, 2010, pp. 140 y 208). Se retiraron a Bulgaria, así que el reino magiar perdió una parte consistente de sus fuerzas de caballería ligera. Sufrió pues la catastrófica invasión de los mongoles liderados por Subotai y Batu, que se sirvieron del *casus belli* constituido por el asilo que Bela les había proporcionado a los kipchaks, convirtiendo la zona en “*agrum sanguinis*”, o sea, “campo de sangre” (Master Roger, 2010, p. 212).

Las unidades húngaras fueron aniquiladas en 1241, en Mohi, y la retirada estratégica de los asiáticos se debió únicamente al fallecer del kan Ögödey, en diciembre del mismo año (Vásáry, 2009, p. 69). En 1246, cuando la amenaza tártara se alejó definitivamente de las fronteras del reino, los cumanos pudieron regresar a una Hungría despoblada, en la que el soberano intentaba prepararse ante la eventualidad de una segunda invasión. Constituyeron así alrededor del 7 u 8% del total de los habitantes tras la muerte, por causas directa o indirectamente vinculadas a la penetración de los mongoles, del 50% de la población (Pálóczi Horváth, 1989, p. 61).

Aun así, el proceso de integración todavía no había comenzado cuando habían sido echados. Nunca pretendieron conquistar tierras por finalidades agrícolas y no dejaron su vida nómada, viviendo en “*suis tentoriis filtreis*”, esto es,

“sus tiendas de fieltro” (Golden, 2005, p. 247; Master Roger, 2010, p. 148). Tomaron parte en las campañas bélicas del reino como cuerpos de caballería ligera, pero no fueron movilizados en calidad de tropas feudales, mas en cuanto contingentes mercenarios (Vladimirov, 2014, p. 243; Lyublyanovics, 2015, pp. 35-36). Efectivamente, su falta de vínculos a la tierra y, por consiguiente, de actividades agrícolas, determinaba la necesidad de conseguir el botín del enemigo y presas humanas a esclavizar o a vender, con el objetivo de integrar sus limitadas fuentes de ingresos económicos (Selmeczi, 2011, p. 112).

5. DE MERCENARIOS NÓMADAS A CIUDADANOS HÚNGAROS

El año 1254 quedó registrado por las obras magiares como una etapa crucial en la integración de las comunidades kipchaks. Se celebró la boda de Esteban V de Hungría, apodado “*dominus cumanorum*”, con Isabel la Cumana o “*filia imperatoris cumanorum*”. El padre de la joven, el kan que sucedió a Köten tras el regreso de este pueblo al reino magiar, se convirtió aquel mismo año al cristianismo (Aaglio, 2008, p. 53; Kovács, Zimonyi, 2016, p. 29). Aun así, el autor franco Jean de Joinville (s. XIII) dejó constancia escrita de un ritual que diez nobles kipchaks practicaron cortando a un perro por las dos mitades, como leemos en el mencionado manual virtual dedicado a los cumanos. Era una práctica sincrética pre-cristiana vinculada al juramento, puesto que el hombre que rompería el pacto sufriría el mismo destino que el animal (Joinville, 1874, p. 272). De alguna forma, se remontaba a sus creencias chamánicas y a la veneración a animales totémicos como el lobo, en que los líderes tribales podían transformarse según sus creencias paganas, como ya Heródoto había señalado en su estudio de las gentes de Escitia (Heródoto, 1999, p. 439; Sardeli, 2015, p. 254). En *KCD* se hace referencia a ambos cánidos, puesto que Olena afirma que usan colmillos de lobo para volverse invisibles en la oscuridad, “furtivos como la muerte”; Vashek subraya que visten pieles de perros abatidos de noche, a fin de ser invulnerables.

Ladislao IV, quien heredó el apodo de “*Kun*” de su madre Isabel, o sea, “Cumano”, se adecuó a la costumbre de este pueblo y se casó con una kipchak. Se servía de cuerpos de caballería ligera en sus enfrentamientos con los barones locales y en sus campañas militares en Moldavia. Fue en el contexto de la guerra con Austria y Bohemia donde protagonizaron incursiones estacionales, destruyendo iglesias y monasterios fronterizos y esclavizando la población. A cambio conseguían tierra, lo que se puede llegar a considerar una prueba de un paulatino proceso de sedentarización (Pálóczi Horváth, 1989, p. 68). En la

Chronica Boemorum (s. XIV) se mencionaron “*exercitum infidelium [...] inhumanorum hominum comanorum*”, o sea, “ejércitos infieles de hombres cumanos inhumanos”, cuyas flechas “caían como una fuerte nevada” (*Chronica Boemorum*, 1874, pp. 310 y 316; Selmeczi, 2011, p. 102).

El contingente húngaro sufrió una rotunda derrota en 1260 en Kressenbrunn, a manos de Otakar II de Bohemia, puesto que sus maniobras se vieron obstaculizadas y entorpecidas por el río Morava; en el videojuego encontramos una mención a estos acontecimientos, en un códice dedicado a los kipchaks. Las huestes magiares obtuvieron un resultado opuesto en la batalla de Marchfeld, de 1278, donde la caballería ligera cumana luchó contra las fuerzas checas, esta vez, codo con codo con las imperiales de Rodolfo I de Habsburgo (Krejčlková, 1985, p. 149; Sardeli, 2015, p. 260); el mencionado manual contiene una referencia también a esta pugna. Las fuentes que analizaron aquellos hechos de armas registraron las operaciones de los kipchaks, que “*XXIV villas eidem monasterio spoliaverunt [...] incendia etiam innumera per totam Bohemiam facta sunt per villas et urbes*”, es decir, “saquearon 24 entre villas y monasterios, y provocaron innumerables incendios por villas y ciudades de Bohemia” (*Chronica Boemorum*, 1874, pp. 332-333). Tras mencionar la cifra exagerada de 16.000 hombres, explicaron que desempeñaban el papel de exploradores y merodeadores, atacando a contingentes aislados de “*bubulcis inermibus*”, traducido, “campesinos inermes” antes de la batalla. Después de la pugna, siguieron ejecutando operaciones sistemáticas de saqueo a medida que el ejército se replegaba a Hungría, “*tanto sanguine humano terra perfunditur*”, o sea, “la tierra se llenó de tanta sangre humana” (Böhmer, 1898, pp. 249 y 253; *Regesta Bohemiae et Moraviae*, 1882, pp. 487-488).

En particular, las unidades de caballería ligera de las fuerzas bélicas magiares destacaron por su superior agilidad y movilidad, que les permitía rodear al enemigo y acribillarle con flechas para desorganizarle. Paralelamente, estas acciones tenían el objetivo terrorista de motivar a las poblaciones de Moravia a rendirse ante las huestes de Rodolfo sin oponer resistencia alguna, como leemos en la *Gesta Hungarorum* del llamado Magister P (s. XIII) (Magister P, 1862, p. 82; Krejčlková, 1985, p. 150).

Resulta evidente que había una proficua cooperación militar entre Ladislao IV y unos contingentes kipchaks que se iban convirtiendo de mercenarios semi-nómadas en fuerzas feudales, en plena fase de vinculación a las posesiones terreras. Dicha colaboración conoció una crisis en el momento en que el soberano se vio forzado a perseguirles, a finales de su reinado, debido a las injerencias anti-paganas de la Iglesia romana. Tuvo que promulgar dos leyes cumanas

en 1279 (la primera del 23 de junio y la segunda del 10 de agosto) que, a nivel de organización social y política, pretendían gestionar su organización en siete clanes. A nivel religioso, quisieron cristianizar su culto, “*suscepto baptismatis sacramento*”, esto es, “habiendo recibido el sacramento del bautizo” (*Monumenta Historica Hungariae*, 1859, p. 339), forzándoles a renunciar a los ritos paganos y a liberar a los esclavos recién capturados en Bohemia. El monarca les concedió hasta tierras de la Corona exigiendo, a cambio, prestaciones feudales e intentando convertirles en parte integrante de sus unidades bélicas, emancipándoles de la condición de mercenarios y depredadores. Era un intento del soberano por convertir a los cabecillas cumanos de líderes tribales en nobles del reino. Kipchaks eran las guardias reales llamadas “*nyögér*”, puesto que “*nökér*” significa tanto “soldado” como “guardaespaldas” (Pálóczi Horváth, 1989, pp. 55 y 79; Kincses-Nagy, 2013, p. 175).

Finalmente, en 1282, Ladislao IV se vio forzado a encarar en batalla a Oldamir, príncipe de los cumanos que se habían rebelado ante estas medidas, consiguiendo la victoria del lago Hód y esclavizando a los vencidos (Magister P, 1862: 83; Czímer, 1997: 385, 412, 413; Kovács, Zimonyi, 2016: 30). Según los autores de las crónicas *Dubnicense* y *Budense*, la derrota de los kipchaks se debió primariamente a la fuerte lluvia que cayó en el curso de la pugna y que estropeó las cuerdas de sus arcos, desarmándoles de sus pertrechos más eficaces y temidos.

“Posteriormente, cuando empezó la fase crucial de la batalla, de repente, por la clemencia divina, sobrevino inesperada una fuerte lluvia contra los paganos. Los que confiaban en arco y flechas para lograr la victoria, por la densidad de la lluvia, según dijo el profeta, ya no eran más que estiércol de la tierra. De esta forma Ladislao consiguió la victoria, por haber confiado en la ayuda divina.” (*Chronicon Budense*, 1838, p. 207; *Chronicon Dubnicense*, 1884, p. 107).

6. EL FIN DE LOS VALIENTES Y FEROCES ARQUEROS A CABALLO

Todavía a finales del s. XIII, los cumanos se podían distinguir entre los húngaros e identificar en virtud de peculiaridades como su corte de pelo y su costumbre de vivir en tiendas y de no respetar las normas feudales. No llevaban barba sino bigotes; se afeitaban la parte superior de la cabeza que, en consecuencia, era definida como “*tonsa capita*”; y trenzaban su cabello en una o tres trenzas o en una coleta, como era habitual entre varios pueblos de la estepa

(Magister P, 1862, p. 24; Lyublyanovics, 2011, pp. 153-158); son detalles que el mencionado manual virtual no deja de registrar. Incluso, en 1347 se seguían mencionando sus tiendas de fieltro, “*duodecim comanos filtreas domus habentes*” (Pálóczi Horváth, 1989, p. 110; Selmeczi, 2011, p. 165).

En los frescos realizados en numerosas iglesias de los territorios que en aquella centuria quedaban bajo la autoridad del reino magiar, todavía se representaba la leyenda de Ladislao I. En aquel contexto de falta de integración, llevó la comunidad científica a postular la existencia de un sentimiento anti-cumano que, como ya hemos visto, era propio tanto de la nobleza como de las clases humildes (Pálóczi Horváth, 1989, p. 87; Lyublyanovics, 2011, pp. 37-45). Aun así, tras la derrota del lago Hód perdieron parte de su importancia y de su influencia, aunque siguieron ofreciendo sus prestaciones militares a la Corona contra sus enemigos internos y externos, incluyendo el Norte de Italia (Pálóczi Horváth, 1989, pp. 82-83).

Entre finales del s. XIV y comienzos del XV, esto es, en tiempos del asalto sobre Skalica, ya vivían de manera estable en Hungría y se habían adecuado a las tradiciones de los oriundos, hasta el punto que ya no se podían distinguir de ellos. Abandonaron su idioma, su nomadismo, renunciaron a sus prácticas funerarias tradicionales e, incluso, a sus nombres (Pálóczi Horváth, 1980, p. 408; Pálóczi Horváth, 1989, p. 107; Lyublyanovics, 2015, pp. 37 y 42; Kovács, Zimonyi, 2016, p. 33). El manual virtual de *KCD* dedicado a los kipchaks resume estos aspectos definiéndolos como “*barbaric ways*”, o sea, “formas bárbaras”. Paralelamente, su número se había reducido y sus destrezas bélicas eran paulatinamente menos desarrolladas. Este nuevo estilo de vida implicaba la pérdida de las habilidades propias de los pueblos de las estepas, que antaño les habían convertido en excelentes unidades de caballería ligera (Pálóczi Horváth, 1989, p. 85). Seguían constituyendo una parte destacada de las fuerzas militares húngaras, mas es probable que estaban perdiendo en vía definitiva su papel de arqueros a caballo y de saqueadores feroces, que tanta importancia habían tenido en las centurias anteriores (Selmeczi, 2011, pp. 113 y 120).

En todo caso, en la portada del *Chronicon Pictum*, que se remonta a la séptima década del s. XIV, todavía podemos apreciar las diferencias en el atuendo de los miembros de la élite bélica magiar (fig. 4) y cumana (fig. 5), con sus largos caftanes. El cronista florentino Matteo Villani (s. XIV) nos proporcionó un dato esencial para entender la posible función que dichas prendas tenían, al menos, en aquella centuria. Escribió que los húngaros que invadieron el Véneto estaban acompañados por “esclavos” a caballo, los cuales llevaban arcos, aljabas (*turcasso*) y farsetos (*farsetto*) hechos de capas super-

puestas de gamuza (*cordovano*), probablemente, a la manera de los coletos de los dragones de cuera de las fronteras septentrionales de la Nueva España. Por tanto, se trataría de protecciones orgánicas además que de elementos de vestuario (Ms. 404, f. 1r; Pálóczi Horváth, 1980, pp. 414, 419 y 426; Lucherini, 2015, pp. 66).

Este modelo de caftán, al lado de los discos pectorales y de los sables curvilíneos, todavía tenía que ser frecuentes entre los kipchaks de comienzos del s. XV que marcharon contra Skalice. Aun así, es posible que por lo menos los oficiales, antes de entablar la pugna, superpusieran yelmos y protecciones de acero o que llevaran cotas de malla, como podemos apreciar en un fresco del s. XIII procedente de la iglesia unitaria de Crăciunel (Rumanía) (fig. 6). Al fin y al cabo, era un tipo de coraza que siguió usándose en los campos de batalla de la Europa Occidental, al menos, hasta el s. XVI, y que tuvo una vida aún más longeva en la oriental.

No es improbable que hicieran uso de armaduras lamelares, que vemos en el videojuego y que eran más comunes en los siglos anteriores, aunque Nicolle opina que su atuendo ya se asemejaba mucho al de las demás fuerzas húngaras (Nicolle, 1988, p. 44). Efectivamente, Kirpichnikov afirma que es posible que

~ Ilustración 4 ~



Atuendo militar de los miembros de la élite húngara, según el *Chronicon Pictum*.

~ Ilustración 5 ~



Atuendo militar de los miembros de la élite cumana, según el *Chronicon Pictum*.

los cumanos llevaran brigantinas, o sea, la versión de la Europa Occidental de la armadura lamelar, posiblemente, al estilo de los modelos hallados en Visby (Kirpichnikov, 1971, p. 20) De haber seguido desempeñando el papel de caballería ligera, lo que parece probable aún a principio del s. XV, habrían tenido que evitar toda pieza que obstaculizara sus movimientos, como las corazas de placas de acero y los yelmos cerrados. En todo caso, no es ilógico suponer que adecuaran el estilo de sus protecciones metálicas al del resto de las unidades magiares.

~ Ilustración 6 ~



La leyenda de Ladislao I según un fresco de la iglesia unitaria de Crăciunel.

7. BIBLIOGRAFÍA

- AGLIO, F. dal (2008): «The Military Alliance Between the Cumans and Bulgaria from the Establishment of the Second Bulgarian Kingdom to the Mongol Invasion», *Archivum Eurasiae medii aevi*, 16, pp. 29-54.
- AKROPOLITES, G. (2007): *The History*, en R. MacRides (ed.), Oxford, University Press.
- BÖHMER, J. F. (1898): *Die Regesten des Kaiserreiches unter Rudolf, Adolf, Albrecht, Heinrich VII, 1273-1313*, en *Regesta Imperii VI*, Innsbruck, Verlag der Wagnerschen Universitäts-Buchhandlung.

- BRÜGGEMAN, T. (2010): «Cumans in the Southern Dobrudja, Some remarks on the Second Bulgarian Empire in the 12th and 13th centuries», *Chronica. Annual of the Institute of History*, 7-8, pp. 57-71.
- CHRONICA BOEMORUM (1874): en J. Emler (ed.), *Fontes Rerum Bohemicarum*, n. 2, Praga, Nákladem Musea, Museum Království Českého.
- Chronicon Budense (1838): J. Podhradczky (ed.), Budae, Ioannis Gyurián & Martini Bagö.
- CHRONICON DUBNICENSE (1884): en M. Florian (ed.), *Historiae Hungaricae Fontes Domestici*, Lipsia.
- CLARI, R. de (1868): *Li estoires de chiaus qui conquissent Coustantinoble*, P. É. DIDIER RIAnt (ed.), Paris, Jouanst.
- CZÍMER, K. (1997): «Az 1282. évi hódí csata helye és lefolyása», *Elektronikus Periodika Archivum*, 2, pp. 385-416.
- EMLER, J. (ed.) (1882): *Regesta Bohemiae et Moraviae*, n. 2, 1253-1310, Praga, Typis Grégerianis.
- FEJÉR, G. (ed.) (1841): *Codex diplomaticus Hungariae ecclesiasticus ac civilis*, t. 10 (4), Buda, Typogr. Regiae.
- GOŁĘBIEWSKA-TOBIASZ, A. (2013): «Inwentarze grobowe a stele antropomorficzne u Połowców», *Archaeologia historica*, Z. Měřínský, P. Kouřil (eds.), 38-1, pp. 185-201.
- GOLDEN, P. B. (2006): «Cumanica V: The basmils and qipčaq», *Archivum Eurasiae Medii Aevi*, 15, pp. 13-42.
- GOLDEN, P. B. (2005): «The Shaping of the Cuman-Qipčaq», en F. Schmieider y P. Schreiner (eds.), *Il Codice Cumanico e il Suo Mondo*, Roma, Edizioni di Storia e Letteratura, pp. 247-277.
- GOLEV, K. (2018): «On the edge of another world: the Balkans and Crimea as contact zones between the Cuman-Qipčaq and the *outside world*», *Études Balkaniques*, 54-1, pp. 89-126.
- HATHAWAY, J. (2004): «Mamluk revivals and Mamluk Nostalgia in Ottoman Egypt», en M. Winter, A. Levanoni (eds.), *The Mamluks in Egyptian and Syrian Politics and Society*, Leiden, Brill, pp. 387-406.
- HERÓDOTO (1999): *Historia*, M. Balasch (ed.), Madrid, Cátedra.
- JENOFONTE (2006): *Anábasis*, O. Martínez García (ed.), Madrid, Alianza Editorial.
- JOINVILLE, J. de (1874): *Histoire de Saint Louis*, N. de Wailly (ed.), Paris, Imprimeurs de l'Institut de France.
- KÁLTÍ, M., *Chronicon Pictum*, Biblioteca Nacional de Hungría, Ms. 404.

- KINCSES-NAGY, É. (2013): «A disappeared people and a disappeared language the Cumans and the Cuman language in Hungary», *Tehlikedeki Diller Der-gisi*, 2-2, pp. 171-186.
- KIRPICHNIKOV, A.N., (1971): «Древнерусское оружие», *Археология СССР, Свод археологических источников*, 3, Доспех, комплекс боевых средств IX–XIII вв, pp. 1-36.
- KOVÁCS, S., ZIMONYI, I. (2016): «Besenyők, úzok és kunok a Kárpát-medencében», en S. Kovács y I. Zimonyi (eds.), *Török nyelvű népek a középkori Magyar Királyságban*, Altajisztikai Tankönyvtár, Szeged, pp. 7-35.
- KREJČLOVÁ, J. (1985): «Rudolf Absburský a Moravská města v letech interregna 1278-1283», *Sborník prací Filozofické fakulty brněnské univerzity*, 34-32, pp. 149-158.
- LUCHERINI, V. (2015): «Il *Chronicon Pictum* ungherese (1358), Racconto e immagini al servizio della costruzione dell' identità nazionale», *Rivista di storia della miniatura*, 19, pp. 58-72.
- LYUBLYANOVICS, K. (2015): «Spies of the enemy, Pagan herders and vassals most welcome: Cuman–Hungarian relations in the thirteenth century», en J. V. Tolan, (ed.), *Expulsion and Diaspora Formation: Religious and Ethnic Identities in Flux from Antiquity to the Seventeenth Century*, Turnhout, Brepols, pp. 31-49.
- MAGISTRI ROGERII (2010): *Epistola in miserabile carmen super destructione regni Hungarie per Tartaros facta*, J. Bak y M. Rady (eds.), Budapest–Nueva York, Central European University Press.
- MATTHEW OF EDESSA (2017): *Chronicle*, R. BEDROSIAN (ed.), Long Branch, New Jersey.
- NEMESHEGYI, P. (2015): «Szent István, a hídépítő», *Vigilia*, 72-8, pp. 562-567.
- NICOLLE, D. (1988): *Hungary and the Fall of Eastern Europe 1000-1568*, *Men at Arms*, n. 195, Londres, Osprey.
- NIKETAS CHONIATES (1984): *O City of Byzantium, Annals of Niketas Choniates*, J. H. MAGOULIAS (ed.), Wayne State University Press, Detroit.
- NIKOLOV, A. (2005): «Cumani bellatores in the second bulgarian state (1186–1396)», *Annual of medieval studies at Central European University Budapest*, 11, pp. 223-229.
- PÁLÓCZI-HORVÁTH, A., HATHÁZI, G. (2016): «Besenyő és kun régészeti emlékek Magyarországon», en S. Kovács, I. Zimonyi (eds.), *Török nyelvű népek a középkori Magyar Királyságban*, Altajisztikai Tankönyvtár, Szeged, pp. 137-143.

- PÁLÓCZI-HORVÁTH, A. (1980): «Le costume coman au Moyen Âge», *Acta Archaeologica Academiae Scientiarum Hungaricae*, 32, pp. 403-427.
- PÁLÓCZI-HORVÁTH, A. (1989): *Pechenegs, Cumans, Iasians: Steppe peoples in medieval Hungary*, Budapest, Corvina, Kultúra.
- PÁLÓCZI-HORVÁTH, A. (2014): «Peoples of eastern origin in medieval Hungary, The cultural heritage of Pechenegs, Uzes, Cumans and the Jász», en *Keleti népek a középkori Magyarországon, Studia ad Archaeologiam Pazmaniensiae*, v. 2, Budapest, Piliscsaba, Pázmány Péter Katolikus Egyetem, pp. 261-274.
- PLAN DE CARPIN, J. du (1838): *Relation des mongols ou tartares*, M. D’Avezac (ed.), Paris, Librairie Orientale de Dondey-Dupré.
- RUBRUCK, W. of (1900): *The journey of William of Rubruck to the eastern parts of the world, 1253-55*, W. Woodville Rockhill (ed.), Londres, Hakluyt Society.
- SARDELIĆ, M. (2015): «Kumani-Kipčaci između Azije i Europe u razvijenome i kasnome srednjem vijeku», *Migracijske i etničke teme*, 31-2, pp. 247-274.
- SELMECZI, L. (2011): *Kötöny népe magyarországon*, Karcag Város Önkormányzata, Karcag.
- SIMON MESTER (1862): *Magyar Krónikája*, K. Szabó (ed.), Pest, Kiadja Rath Mor.
- THEINER, A. (1859): *Vetera Monumenta Historica Hungariam Sacram Illustrantia*, Roma, Typis Vaticanis.
- TRIUM FONTIUM, A. (1698): *Chronicon*, Lipsia, Nicolai Porsteri.
- TURINGIA, O. de, ZITTAU, P. de (1875): *Königsaaaler Geschichts-Quellen*, J. Loserth (ed.), Viena, Commission bei Carl Gerold’s Sohn.
- VALENCIENNES, H. de (1887): *Histoire de l’empereur Henri de Constantinople par Henri de Valenciennes*, N. de Wailly (ed.), Paris, Hachette.
- VÁSÁRY, I. (2009): *Cumans and Tatars: Oriental Military in the Pre-Ottoman Balkans, 1185-1365*, Cambridge, Cambridge University Press.
- VILLEHARDOUIN, G. de (1829): *The Chronicle of Geoffry De Villehardouin*, T. Smith (ed.), Londres, William Pickering.
- VLADIMIROV, G. V. (2014): «Материальные следы куманов в болгарских землях (конец xi – середина xiii в.): проблемы изучения», *Поволжская археология*, 3-9, pp. 242-255.
- VOBŮRKA, P. (ed.) (2009): *Historie a současnost Komorního Hrádku*, Praga, Ministerstva obrany České republiky.

LA CONSTRUCCIÓN DE LA GUERRA VIRTUAL: ESTUDIO DE LA REPRESENTACIÓN BÉLICA EN LOS VIDEOJUEGOS DE ESTRATEGIA HISTÓRICA¹

Alberto Venegas Ramos

Universidad de Murcia

1. INTRODUCCIÓN

La guerra ocupa un lugar hegemónico en los videojuegos. El conflicto armado es un tema recurrente dentro de los títulos más vendidos del mercado². Una recurrencia que se convierte en norma si volvemos la mirada hacia los títulos de estrategia histórica. El nombre de muchos de ellos ya lo atestigua, *Company of Heroes* (Relic Entertainment, 2006), *Command and Conquer* (Westwood Studios et alii, 1995-2018), *Total War* (The Creative Assembly, 2000-2017) o *Men of War* (1C Company, 2009) son tan solo algunos ejemplos de una realidad que esperamos demostrar en este trabajo. Y no solo en los títulos podemos encontrar esta realidad, también en el contenido de los mismos. Títulos como *Europa Universalis IV* (Paradox Development Studios, 2013) proponen al jugador al-

1 Este trabajo se inscribe en el seno del proyecto de investigación *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital (HAR2016-78147-P)*, financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidad, Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-2016, convocatoria de Excelencia 2016. www.historiayvideojuegos.com.

2 De acuerdo a The NDP Group de entre los veinte títulos más vendidos para videoconsolas durante 2018 diez tienen lugar expresamente en una guerra y, salvo los cuatro deportivos, el resto contiene escenas de combate y lucha como elemento principal, en GRUBB, J. (2019): «NPD 2018: THE 20 BEST-SELLING GAMES OF THE YEAR». *POLYGON*. Consultado el 5 de marzo de 2019, desde <https://venturebeat.com/2019/01/22/npd-2018-the-20-best-selling-games-of-the-year/>.

canzar una serie de objetivos³ durante la partida controlando a distintos Estados. Veamos, por ejemplo, el país indio de Delhi —ilustración 1—.

~ Ilustración 1 ~



Árbol de misiones para el país de Delhi en *Europa Universalis IV* (Paradox, 2013)

Si observamos la imagen podemos observar la existencia de veinte objetivos diferentes. De estos veinte, catorce están íntimamente relacionados con el apartado militar destacando, por encima de todos, el objetivo de “conquistar”.

³ *Europa Universalis IV* propone al jugador una serie de objetivos cuya acometida brindará una serie de recompensas al jugador. La partida, en sí misma, no dispone de ninguna finalidad más allá del progreso histórico de cada Estado.

Esta decisión se repite en un gran número de Estados dentro del título, como por ejemplo Tíbet —ilustración 2— o España —ilustración 3—. La guerra se hace omnipresente en la partida y se convierte en una herramienta imprescindible para alcanzar la victoria⁴ y conformar un extenso Imperio.

～ Ilustración 2 ～



Árbol de misiones para el Tíbet en
Europa Universalis IV
(Paradox, 2013).

～ Ilustración 3 ～



Árbol de misiones para España
en *Europa Universalis IV*
(Paradox, 2013).

4 La victoria en *Europa Universalis IV* se encuentra determinada por el número total de puntos conseguidos por cada Estado. Estos puntos se suman, especialmente, gracias al apartado militar, al número de territorios conquistados, al número de unidades reclutadas y al tamaño de la armada entre otras cuestiones.

Europa Universalis IV no es el único ejemplo; existen otros más enfocados al apartado militar como los ya mentados y, especialmente, *Total War*. La última iteración de la saga iniciada en el año 2000 se describe a sí misma como:

Año 878 d. C. El rey inglés Alfredo el Grande, asediado y tras una heroica defensa en la batalla de Edington, ha aplacado la invasión vikinga. Humillados pero no destrozados, los señores de la guerra nórdicos se han asentado por toda Britania. Por primera vez en cerca de 80 años, la tierra se encuentra en un frágil estado de paz.

A lo largo de esta isla soberana, los reyes de Inglaterra, Escocia, Irlanda y Gales perciben que se acercan tiempos de cambio. Tiempos que traerán nuevas oportunidades. Traerán tratados. Traerán guerra. Traerán reveses de la fortuna, que forjarán leyendas. Todo en una saga que ilustra el ascenso de una de las naciones más grandes de la historia⁵.

Una descripción continuada de una escena de batalla entre dos ejércitos. La naturaleza bélica del título queda más que patente.

Ante esta situación será nuestro empeño demostrar tres hipótesis. La primera, en los videojuegos de estrategia histórica existe una clara hegemonía del apartado militar sobre el civil que puede llegar a incitar la percepción del pasado como una escena de acción violenta perpetua. La segunda, el conflicto armado se presenta como inevitable y un fin en sí mismo. Y la tercera, la formación de imperios es la meta de la guerra en los videojuegos de estrategia y el hecho que mueve la Historia hacia adelante.

Tras haberlas tratado de demostrar, son tres hipótesis que esperamos incorporar a un estado de la cuestión aún en proceso de construcción debido a la novedad del objeto de estudio elegido.

En el caso del cine y la literatura existe un gran número de obras y trabajos que explican y estudian la representación de la guerra en la cultura, sea ésta elitista o de masas, como es el trabajo de Paul Fussell *La Gran Guerra y la memoria moderna*, publicado originalmente en 1975 y que ha tenido su traslado al medio del videojuego en las obras de Adam Chapman: "It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames"⁶ y

5 Consultado el 9 de febrero de 2019, desde: https://store.steampowered.com/app/712100/Total_War_Saga_THRONES_OF_BRITANNIA/.

6 CHAPMAN, A. (2016): «It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames». *Game Studies. International Journal of Computer Game Research*. 16-2. Consultado el 5 de marzo de 2019, desde <http://gamestudies.org/1602/articles/Chapman>.

Chris Kempshall: *The First World War in Computer Games*⁷. Ambos trabajos comparten una misma visión, más ampliada el primero por su extensión, en la que tratan de observar cómo se ha representado y cómo se ha recordado la Primera Guerra Mundial en los videojuegos occidentales ambientados en el frente europeo occidental.

La Segunda Guerra Mundial ha contado, igualmente, con numerosos trabajos como la premiada obra de Dower⁸ en la que trataba de equiparar las decisiones y las manifestaciones culturales nacidas tras diciembre de 1942 y septiembre de 2001. Un trabajo adaptado y concretado para el ámbito de la Segunda Guerra Mundial en los medios de masas estadounidenses por Vicent Casaregola⁹ y Debra Ramsay¹⁰, quienes han aportado, en cada una de sus obras, un capítulo expreso al videojuego de acción contemporáneo donde destaca, especialmente, el segundo por demostrar fehacientemente las conexiones existentes entre el cine de acción contemporáneo, especialmente el nacido a partir de *Salvar al Soldado Ryan* (1998) y los títulos más reconocidos ambientados en el conflicto. Una situación que pone de manifiesto el interés de los estudios de desarrollo por recrear escenas del pasado ya contenidas en la cultura de masas en lugar de documentarse mediante fuentes primarias, un hecho que nosotros hemos denominado “retrolugares”¹¹.

Aunque los trabajos de Casaregola y Ramsay son, para nosotros, los más destacados, la Segunda Guerra Mundial en el videojuego ha tenido numerosos acercamientos desde la Academia como, por ejemplo, los realizados por Jerome de Groot, quien siguiendo los pasos de los estudios sobre los usos públicos y en la cultura de masas realizados por Samuel Raphael¹² y David Lowenthal,¹³ publicó *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*¹⁴ en

7 KEMPSHALL, C. (2015): *The First World War in Computer Games*. Palgrave Pivot. Londres.

8 DOWER, J. (2012): *Culturas de guerra: Pearl Harbor, Hiroshima, 11-S, Iraq*. Pasado & Presente, Barcelona.

9 CASAREGOLA, V. (2009): *Theaters of War: America's Perceptions of World War II*. Palgrave. Nueva York.

10 RAMSAY, D. (2016): *American Media and the Memory of the World War II*. Routledge. Nueva York.

11 VENEGAS RAMOS, A. (2018): «Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego». *Revista de Historiografía (RevHisto)*. 28-XV (1/2018), pp. 323-346.

12 SAMUEL, R. (1994): *Theatres of Memory: Past and present in contemporary culture*. Verso Books, Londres.

13 LOWENTHAL, D. (1985): *The Past is a Foreign Country*. Cambridge University Press.

14 DE GROOT, J. (2008): *CONSUMING HISTORY: HISTORIANS AND HERITAGE IN CONTEMPORARY POPULAR CULTURE*. ROUTLEDGE. LONDRES.

2008 y *Public and Popular History*¹⁵, coordinado por él mismo en 2012. En ambas obras dedica un capítulo a tratar el videojuego histórico de guerra tratando de examinar la representación del pasado realizada y los posibles porqués de dicha representación realizando el historiador un especial hincapié en la forma en la que interactúan la historia local y la historia global. Como podemos observar, no existen obras monográficas dedicadas a la segunda contienda mundial como si existen dedicadas a la primera.

Sin embargo, existen diversos estudios concretos, artículos de investigación, dedicados a la Segunda Guerra Mundial en el videojuego¹⁶ que tratan diversos aspectos desde la formación de la “imagen histórica” de la guerra¹⁷, la conformación de mitos particulares como el de Normandía¹⁸, aceptado globalmente, el empleo del fotorrealismo como una forma de recrear realísticamente el pasado¹⁹ o la narrativa nacionalista estadounidense inserta en el discurso de ciertos videojuegos²⁰.

La guerra de Vietnam,²¹ la *Guerra Fría*²² o la llamada *Guerra contra el Terror*²³ también han sido objetos de trabajos similares enfocados especialmente al cine y

15 DE GROOT, J. (2012): *Public and Popular History*. Routledge. Londres.

16 Véase: RAMSAY, D. (2015): «Brutal games: Call of duty and the cultural narrative of World War II». *Cinema Journal*, 54-2, pp. 94-113; VENEGAS RAMOS, A. (2018): «Entre el cine y el videojuego. Ética y estética en las producciones sobre la Segunda Guerra Mundial», en J.F. Jiménez Alcázar y G.F. Rodríguez (coords.) (2018): *Videojuegos e Historia: Entre el ocio y la cultura*. Colección Historia y Videojuegos 5. Ediciones de la Universidad de Murcia, Murcia, pp. 87-105, o VENEGAS RAMOS, A. (2018): «La problemática de la imagen como forma de transmisión histórica en la cultura digital». *Revista Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7-2, pp. 36-56.

17 VENEGAS RAMOS, A. (2018): «Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares...».

18 VENEGAS RAMOS, A. (2019): «Emergencia y formación de subjetividades históricas en los videojuegos de acción contemporáneos. El caso del desembarco de Normandía». *Tropelias: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*, 31, pp. 116-131.

19 CRUZ, T. (2007): «It's Almost Too Intense: Nostalgia and Authenticity in Call of Duty 2». *Loading...*, 1-1.

20 HESS, A. (2007). «"You Don't Play, You Volunteer": Narrative Public Memory Construction in *Medal of Honor: Rising Sun*». *Critical Studies in Media Communication*, 24-4.

21 Véase al respecto: ANDEREGG, M. (1991). *Inventing Vietnam: The War in Film and Television*, Temple University Press.

22 Sobre este tema: BASTIANSEN, H.G., KLIMKE, M., y WERENSKJOLD (eds.) (2018): *Media and the Cold War in the 1980s Between Star Wars and Glasnost*. Palgrave MacMillan. Nueva York; CORDLE, D. (2017): *Late Cold War and Culture: The Nuclear 1980's*. Palgrave MacMillan, Nottingham o Stonor. SAUNDERS, F. (1999): *The Cultural Cold War: The CIA and the World of Arts and Letters*. The New Press, Nueva York.

23 Véase al respecto KELLNER, D. (2010): *Cinema wars: Hollywood film and politics in the Bush-Cheney Era*. Wiley-Blackwell. SUSSEX y PRINCE, S. (2009): *Firestorm: American film in the age of terrorism*. Columbia University Press, Nueva York.

la literatura, pero dejando de lado el videojuego, una asignatura pendiente para los investigadores interesados en el tema salvo en el caso del 11 de septiembre, sobre el que existen algunos trabajos particulares²⁴. Sin embargo, la guerra como fenómeno cultural ha sido tratada en un menor número de ocasiones, especialmente en el videojuego ya que, de nuevo, para el caso del cine si existen trabajos de reconocido prestigio como los realizados por Keeton y Scheckner²⁵ y, especialmente, los realizados por Suid²⁶ y Boogs y Pollard²⁷. Estos dos últimos ensayos tratan la guerra en la cultura de masas cinematográfica de dos formas diferentes, la primera es una crítica cronológica de las distintas películas bélicas surgidas en Estados Unidos desde el origen de Hollywood, la segunda trata de insertar esa cultura bélica cinematográfica dentro de la política, la sociedad y la cultura estadounidense en general estableciendo lazos entre decisiones políticas y fenómenos cinematográficos.

En la dirección anterior existe dos ejemplos pioneros²⁸ dentro del estudio del videojuego bélico, la obra coordinada por Huntemann y Payne *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*²⁹ y la obra coordinada por Pat Harrigan y Matthew G. Kirschenbaum *Zones of Control: Perspectives of Wargaming*³⁰. En ambas obras los editores coordinan un número heterogéneo y de trabajos donde se aborda desde la relación entre el aparato militar estadounidense y la industria del videojuego del mismo país, la historia de los juegos bélicos, la representación de la guerra contemporánea a través del análisis de títulos como *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007) o el videojuego realizado por el Ejército de los Estados Unidos, *American's Army* (2002) y una encuesta sociológica sobre el impacto del videojuego bélico en la valoración positiva del Ejército estadounidense.

24 OUELLETTE, M.A., y THOMPSON, J.C. (2017): *The Post-9/11 Video Game: A Critical Examination*. McFarland, Jefferson.

25 KEETON, P. y SCHECKNER, P. (2013): *American War Cinema and Media since Vietnam*. Springer, Nueva York.

26 SUID, L. H. (2002): *Guts and Glory: The making of the american military image in film*. The University Press of Kentucky, Lexington.

27 BOGGS, C. y POLLARD, T. (2016): *The Hollywood War Machine: U.S. Militarism and Popular Culture*. Routledge, Nueva York.

28 Existen muchos y notables ensayos sobre la violencia y todo lo relacionado con ella en el videojuego, especialmente si la provoca, o no, en los jugadores. Sin embargo, sobre la guerra como fenómeno cultural no existe ningún otro monográfico.

29 HUNTEMANN, N.B., y PAYNE M.T. (eds.) (2010): *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*. Routledge. Nueva York.

30 HARRIGAN, P. y KIRSCHENBAUM, M.G. (eds.) (2016): *Zones of Control: Perspectives on Wargaming*. The MIT Press, Cambridge.

Hasta ahora todos los estudios citados pertenecen a la esfera anglosajona excepto algunos trabajos llevados a cabo por el proyecto de investigación *Historia y Videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital (HAR2016-78147-P)*³¹, donde destacan las investigaciones realizadas por el catedrático Juan Francisco Jiménez Alcázar sobre la representación de la guerra medieval en el videojuego³², estudios de especial relevancia para el caso del estudio general del medio interactivo histórico³³ y los ya aludidos de elaboración propia.

Por lo tanto, y hasta aquí, encontramos un estado de la cuestión fragmentado, diverso y heterogéneo que tiene todavía mucho campo por cubrir. Un estado de la cuestión que puede dividirse en tres corrientes, el estudio de la representación de la guerra en el videojuego, el análisis de la representación histórica de la guerra en el videojuego y el estudio de la relación entre la civilización y la guerra a través del videojuego bélico³⁴. Nosotros, en nuestras tres hipótesis propuestas³⁵ deseamos aportar nuevas perspectivas en las tres ramas dispuestas. Nuestra contribución tratará de iluminar la relación que existe entre la cultura de masas y la guerra en general, en lugar de enfocarla a un conflicto concreto, además de relacionar el estudio del videojuego histórico dirigido al público de masas con la disciplina de los estudios culturales y estudios de la comunicación. Evitaremos centrarnos, en exclusiva, en el objeto de estudio con la intención final de ofrecer una explicación y una serie de consecuencias relacionadas con este fenómeno a través de estudios sobre la cultura de masas ligando el caso del videojuego al del cine y las series de televisión históricas.

Para tratar de demostrar e ilustrar estas tres hipótesis hemos seleccionado tres títulos diferentes, *Civilization VI* (Firaxis Studios, 2016), *Europa Uni-*

31 <https://www.historiayvideojuegos.com>.

32 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2011): «Cruzadas, cruzados y videojuegos». *Anales de la Universidad de Alicante*, 17, pp. 363-407. Del mismo autor (2014): «El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego». *Roda da Fortuna*. 3-1, pp. 516-546.

33 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2018): «La Historia vista a través de los videojuegos», en *Juego y ocio en la historia*, Valladolid, Ediciones Universidad de Valladolid, pp. 158-160.

34 Véanse al respecto sobre la relación entre civilización y guerra las obras: DAVIS HANSON, V. (2004): *Matanza y cultura. Batallas decisivas en el auge de la civilización occidental*. Turner, Barcelona; DAVIS HANSON, V. (2011): *Guerra. El origen de todo*. Turner, Barcelona; FUSSELL, P. (2003): *Tiempo de guerra: conciencia y engaño en la Segunda Guerra Mundial*. Turner, Barcelona; y Bourke, J. (2008): *Sed de sangre: historia íntima del combate cuerpo a cuerpo en las guerras del siglo XX*. Crítica, Barcelona.

35 1) La hegemonía del apartado militar sobre el civil en la representación del pasado, 2) la inevitabilidad del conflicto militar y su presentación como fin en sí mismo y 3) la concepción del conflicto armado en el videojuego, y en la cultura popular de masas, como el motor del tiempo histórico.

versalis IV y *Age of Empires II: The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999). Los tres títulos seleccionados no serán los únicos que aparezcan en nuestro trabajo, pero sí serán los que estructuren la narración. Todos ellos comparten una serie de características que los hacen útiles, y representativos, para nuestro empeño. El primero punto en común es la posibilidad de entrenar unidades militares e investigar principios y tecnologías militares a la vez que civiles. Una característica que nos servirá de referencia para tratar de demostrar la primera hipótesis, demostrar la hegemonía del apartado militar sobre el civil en la representación del pasado. El segundo punto en común es la posibilidad de progresar históricamente dentro del título con horquillas temporales superiores a los 500 años. Esta característica en común nos servirá para determinar si, efectivamente, la guerra es el «motor» de la partida y su fin es la expansión territorial y hegemonía militar del Estado controlado por el jugador.

El primero título, *Civilization VI*, es un título de estrategia por turnos que recorre toda la historia de la humanidad desde el Paleolítico hasta el presente. A través de la investigación en nuevas tecnologías el jugador progresará cronológicamente hasta alcanzar las distintas etapas históricas³⁶ tras haber cumplido distintos requisitos para llegar a ellas tras habiendo asegurado su defensa militar. Los aspectos que llaman la atención de este producto son tres. El primero es la posibilidad, dentro del juego, de entrenar unidades militares e investigar tanto unidades militares como civiles, así como investigar principios y tecnologías. El segundo aspecto es su inmensa popularidad. El tercero es la variedad de Estados³⁷ que aparecen en el título. Una variedad que nos permite estudiar de una manera detallada como un estudio afincado en los Estados Unidos percibe, y desarrolla, el pasado y el papel de la guerra en pueblos occidentales y no occidentales.

36 Las etapas históricas de *Civilization VI* son “Era antigua”, “Era clásica”, “Era medieval”, “Era del Renacimiento”, “Era industrial”, “Era moderna”, “Era atómica” y “Era de la información”. Cada una de ellas contendrá una serie de tecnologías para investigar y desarrollar además de una serie de edificios y unidades relacionadas con cada una de estas etapas. Por ejemplo, la “Era clásica” dispone de las siguientes tecnologías: “Navegación celeste, moneda, montar a caballo, trabajo del hierro, construcción de barcos, matemáticas, construcción e ingeniería”. Como podemos observar todas ellas guardan un fuerte componente material ligado a la tecnología y la economía como motor básico del progreso humano.

37 Las “civilizaciones” o Estados que aparecen en *Civilization VI* son: Estados Unidos, Arabia, Australia, Aztecas, Brasil, China, Cree, Egipto, Inglaterra, Francia, Georgia, Alemania, Grecia, India, Indonesia, Japón, Jemeres, Congo, Corea, Macedonia, Mapuche, Mongolia, Holanda, Noruega, Nubia, Polonia, Persia, Roma, Rusia, Escocia, Escitas, España, Sumeria y Zulúes.

El segundo videojuego escogido para este trabajo es el también citado *Europa Universalis IV*. Este videojuego desarrollado en Suecia propone al jugador escoger el Estado que prefiera de todos los existentes, y más conocidos, entre 1444 y 1821. Será decisión del jugador comenzar su partida controlando a Castilla, Portugal, Francia, Inglaterra, Imperio Otomano, Valaquia, Hejaz, Omán, Mongolia, etc. Esta situación nos permite contraponer el progreso histórico, entendido como evolución cronológica, de distintos pueblos occidentales y no occidentales para estudiar la forma en la que el estudio sueco ha dispuesto que suceda. Además, podemos extraer información sobre los mecanismos que Paradox Interactive ha elaborado para urdir las relaciones entre las distintas potencias y el papel que la guerra desempeña en las relaciones internacionales y la formación de imperios.

El tercer videojuego seleccionado es *Age of Empires II: The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999). Las razones para su elección son las siguientes: La primera es su popularidad, *Age of Empires II: The Age of Kings* es un título muy popular que, a pesar de sus veinte años de existencia, sigue atrayendo a una importante audiencia. Su versión adaptada a las nuevas tecnologías, publicada en 2013, la poseen más de 5 millones de usuarios de la biblioteca digital Steam.³⁸ Además, desde su lanzamiento no se ha detenido el trabajo en este título por parte de la comunidad de jugadores. Gracias a la labor desinteresada de muchos usuarios han ido publicándose expansiones que trataban de abarcar un periodo histórico cada vez mayor; La segunda razón es la representación de Estados no occidentales y occidentales a lo largo de una supuesta Edad Media dividida en etapas³⁹, como en *Civilization VI*, impuestas uniformemente⁴⁰. La tercera razón es la duración de la partida.

38 Datos consultados en la web SteamSpy dedicada al procesamiento de datos de la plataforma digital Steam. Consultado el 28 de enero de 2019 desde <https://steamspy.com/app/221380>.

39 Las etapas de *Age of Empires II: The Age of Kings* son: “Edad oscura”, “Edad feudal”, “Edad de los castillos” y “Edad imperial”. Para conseguir alcanzar los objetivos de cada etapa que permiten pasar a la siguiente el jugador deberá investigar una serie de tecnologías previas, construir una serie de edificios previos y recolectar una cantidad concreta de recursos económicos.

40 Aspecto que también ocurre en *Europa Universalis IV*, donde los jugadores irán recorriendo, sin importar el Estado que hayan seleccionado, las distintas eras: “Era de los descubrimientos”, “Era de la Reforma”, “Era del absolutismo” y “Era de la Revolución”. Cada una de estas eras tendrán disponibles una serie de ventajas comunes y algunas particularidades históricas como “Tercios españoles” durante la “Era de la Reforma” que permitirá al jugador que controle España absorber el 30% del daño recibido a las tropas de infantería en combate. En el caso de *Europa Universalis IV* las tecnologías y decisiones que permiten el paso de una era a otra

Teóricamente el tiempo histórico de *Age of Empires* abarca el periodo medieval. Y la cuarta razón es su año de publicación, 1999, que nos permitirá contrastar su estado con el de los dos títulos anteriores para poder percibir, o no, cambios en la representación histórica de la guerra a través de los años.

En cada uno de ellos estudiaremos una serie de elementos concretos. El primero punto para examinar será la proporción de elementos (unidades, tecnologías, principios, etc.) militares y civiles, el segundo la representación de la sociedad civil y la función que ejerce en la partida, el tercero será el árbol de objetivos propuestos para la partida, el cuarto la proporción, e importancia, de mecánicas de juego favorables al apartado bélico, y el quinto el desarrollo de los apartados diplomáticos, comerciales, etc., en el título.

2. LA HEGEMONÍA DEL APARTADO MILITAR SOBRE EL CIVIL EN LA REPRESENTACIÓN DEL PASADO

Civilization, creado originalmente por Sid Meier, el legendario diseñador de videojuegos, es un juego de estrategia por turnos en el que tu objetivo es construir un imperio que resista el paso del tiempo. Conquista el mundo entero estableciendo y liderando tu propia civilización desde la Edad de Piedra hasta la Era de la Información. Libra guerras, utiliza la diplomacia, fomenta el progreso de tu cultura y enfréntate cara a cara a los líderes más importantes de la historia para crear la civilización más grande jamás conocida⁴¹.

Esta es la descripción oficial que realiza el estudio y la empresa responsable de desarrollar y distribuir *Civilization VI*. En ella podemos observar como las cuatro primeras líneas describen el objetivo del título, “conquista el mundo entero [...] libra guerras...”, para después relatar otras acciones como la diplomacia o la cultura para volver a terminar con el enfrentamiento con un último fin: “crear la civilización más grande jamás conocida”. Un discurso que deja patente, por tanto, el carácter belicista del videojuego en cuestión. Este mismo

no son estrictamente tecnológicas y económicas y permite un progreso ligado a otras cuestiones aunque, como tendremos ocasión de ver, estos dos elementos serán vitales para conseguir un progreso ininterrumpido desde el comienzo hasta el final de la partida.

41 Consultado el 30 de enero de 2019 desde <https://civilization.com/es-ES/>.

párrafo se reproduce sin muchas diferencias en el caso de *Europa Universalis IV*⁴² y *Age of Empires II: The Age of Kings*⁴³.

Una presentación belicista que se materializa en el interior del videojuego. La partida de *Civilization VI* permite al jugador formar unidades para acometer distintas acciones como construir, explotar los recursos naturales, excavar restos arqueológicos e incluso conservar pequeñas zonas del mapa como parques naturales. Sin embargo, la proporción de las unidades civiles frente a las militares palidece en comparación.

Existen 9 unidades categorizadas como civiles en todo el juego frente a 68 militares⁴⁴. De entre las 9 unidades militares 3 tienen objetivos paralelos a los militares debido a que la expansión religiosa en el videojuego está planteada como un enfrentamiento militar⁴⁵. Queda, por tanto, en evidencia el carácter militar de un aspecto capital del título, las unidades terrestres, marinas y aéreas y su proporción. Una característica a la que viene a sumarse otra característica fundamental que apoya esta hipótesis, las unidades civiles no progresan durante la partida. Los constructores y comerciantes de la primera edad serán los mismos pasados dos mil años después, no quedan desfasados para sus tareas. Los constructores de la maravilla, dentro de la partida, Stonehenge

42 Haz realidad tu misión de dominio global. Vuelve Paradox Development Studio con la cuarta entrega de la galardonada serie *Europa Universalis*. El juego de construcción de imperios *Europa Universalis IV* te da las riendas de una nación que deberías dirigir a lo largo de los años para crear un imperio con dominio global. Gobierna tu nación a lo largo de los siglos con un nivel de libertad, profundidad y precisión histórica sin precedentes. Auténtica exploración, comercio, guerra y diplomacia cobran vida en este épico título repleto de estrategia y profundidad táctica. Consultado el 5 de marzo de 2019 desde «https://store.steampowered.com/app/236850/Europa_Universalis_IV/».

43 *Age of Empires II: HD Edition* enamora tanto a los fanáticos de la edición original como a los jugadores que se lanzan por primera vez a la aventura de *Age of Empires II*. Explora todas las campañas de un jugador originales incluidas tanto en *The Age of Kings* como en *The Conquerors*; elige entre 18 civilizaciones que comprenden un período histórico de más de mil años; transpórtate al universo en línea y desafía a otros jugadores de Steam para completar la conquista del mundo medieval. Desarrollado en su versión original por Ensemble Studios, y ahora reeditado en alta definición por Hidden Path Entertainment, Skybox Labs y Forgotten Empires ¡Microsoft Studios se enorgullece en traer *Age of Empires II: HD Edition* a Steam! Consultado el 5 de marzo de 2019, desde https://store.steampowered.com/app/221380/Age_of_Empires_II_HD/.

44 Consultado el 10 de febrero de 2019 desde <https://civ6.gamepedia.com/Unit>.

45 Misioneros y apóstoles deberán conquistar las ciudades mediante un asedio que podrá verse interrumpido por batallas con otros misioneros o apóstoles en lo que el título ha bautizado como “batallas teológicas”. Unas batallas cuyo desenlace genera la desaparición de la unidad y la propagación de la religión portata por el vencedor.

podrán levantar, pasados dos mil años y si el jugador los conserva, un puer-to aeroespacial. Sin embargo, las unidades militares sí progresan y mejoran. De hecho, el avance en el progreso de las unidades militares deberá ser una prioridad para el jugador si no desea verse en peligro ante la amenaza de los Estados contrarios.

En cambio, los edificios invierten la proporción. 54 edificios civiles, 13 edificios de uso exclusivo militar. *Civilization VI* presenta al jugador ciudades volcadas en el aspecto civil con un claro componente militar que no llega a convertirse en el apartado mayoritario. Una situación similar ocurre en el campo de la investigación tecnológica del título. Pongamos, por ejemplo, la «Era Antigua», la primera del título. En ella podemos encontrar las siguientes tecnologías: cerámica, pastoreo de animales, minería, navegación, astrología, riego, escritura, tiro con arco, albañilería, fundición del bronce y rueda. De entre todas ellas tan solo la navegación, el tiro con arco, la fundición del bronce y la rueda tendrán aplicaciones militares una vez desarrolladas, cuatro tecnologías de once en total guardan una estrecha relación con el apartado militar. Una proporción que va a mantenerse a lo largo de toda la partida y a descender en el desarrollo de principios, una novedad aportada a la saga por *Civilization VI* inexistente en entregas anteriores volcadas, en exceso, en el apartado militar⁴⁶.

Los representantes de cada Estado en *Civilization VI* son distintos personajes históricos reconocidos por el público que, en su mayor parte, guardan una estrecha relación con su labor militar. Por ejemplo, Arabia y Saladino, aztecas y Moctezuma, Egipto y Cleopatra, Alemania y Federico Barbarroja, Noruega y Harald Hardrada o Roma y Trajano. Todos ellos fueron líderes íntimamente relacionados con la faceta militar de sus Estados y recordados en la cultura de masas por tal motivo. Además, la diferenciación de todos los Estados se hará en torno a aspectos estéticos, pero también gracias a una unidad especial que represente cada país, todas de carácter militar.

Las unidades civiles del título, ya descritas, no progresan durante la partida y se encuentran en clara desventaja con respecto a las militares. El resto de unidades civiles que existen en el título, como por ejemplo la población de las ciudades, serán números invisibles a los ojos del jugador. La sociedad civil no aparecerá salvo, en contadas ocasiones, cuando un héroe aparezca durante la partida y éste puede ser de distintos tipos, incluido militar.

46 CHAPMAN, A. (2013): «Is Sid Meier's Civilization history?». *Rethinking history*, 17-3, pp. 312-332, y FORD, D. (2016): ««eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate»: Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V». *Game Studies*. 16-2. Visto el 30 de enero de 2019 desde <http://gamestudies.org/1602/articles/Ford>.

Sobre ellos puede recaer la violencia más extrema que permite el videojuego, el lanzamiento de bombas atómicas sobre ciudades y, sin embargo, no aparecerá ninguna representación de su sufrimiento —ilustración 4—.

~ Ilustración 4 ~



Captura de pantalla de *Civilization VI* (Firaxis Games, 2016), donde podemos observar el lanzamiento de una bomba termonuclear sobre una ciudad.

La sociedad civil en *Civilization VI* se encuentra, por tanto, en clara desventaja con respecto a la sociedad militar, representada, activa durante la partida y mucho más numerosa a lo largo del videojuego.

En el caso de *Europa Universalis IV* el título sueco se desarrolla por completo en un mapa donde se gestionan las órdenes en distintos menús y gráficos que ofrecen la información necesaria. Su representación audiovisual es limitada, aunque ha progresado con respecto a los años. Las únicas figuras que veremos desplegadas en el mapa del título serán unidades militares —ilustración 5—. Unidades que progresarán a medida que progrese históricamente el Estado seleccionado. En contraposición, las figuras civiles tan solo aparecerán como retratos en determinados menús, concretamente en la selección de figuras especiales que aporten beneficios administrativos, diplomáticos o militares al Estado —ilustración 6—.

~ Ilustración 5 ~



Captura de pantalla de *Total War Saga: Thrones of Britannia* (The Creative Assembly, 2018) donde podemos apreciar el modo batalla en tiempo real.

~ Ilustración 6 ~



Captura de pantalla de *Total War Saga: Thrones of Britannia* (The Creative Assembly, 2018) donde podemos apreciar el modo mapa por turnos.

En cuanto a los edificios que el jugador podrá construir en las provincias del Estado seleccionado la proporción se encuentra igualada, con una ligera proporción favorable a las edificaciones civiles —ilustración 7—. En la imagen podemos apreciar el listado de construcciones disponibles donde podemos observar esta proporción. En ella encontramos tres tipos de edificaciones militares, fuerte, puerto y campo de entrenamiento, y tres civiles, destinados al gobierno, la producción, el comercio. Afirmamos que existe una ligera proporción favorable a la edificación civil debido a la doble función del puerto, civil y militar. En lo que respecta a las tecnologías y principios disponibles para su investigación encontramos una división tripartita entre administración, diplomacia y ejército —ilustración 8—.

~ Ilustración 7 ~



Captura de pantalla de *Europa Universalis IV* (Paradox, 2013) donde podemos apreciar la presencia de unidades militares.

La sociedad civil en *Europa Universalis IV* no existe. En la entrega anterior el jugador podía observar la cifra de la población existente en cada estado, una opción eliminada de este nuevo título. Tampoco existe una representación figurativa de la población de la ciudad salvo el tamaño de la miniatura en el mapa, que tendrá un tamaño acorde a las edificaciones construidas en la ciudad y el nivel de progreso de la misma.

~ Ilustración 8 ~



Captura de pantalla de *Europa Universalis IV* (Paradox, 2013) donde podemos apreciar los retratos de los consejeros.

La sociedad, a partir de la versión 1.26 del videojuego, se divide en tres estamentos, clérigos, burgueses y nobles. A cada estamento se le podrá otorgar un «Estado» o provincia que tendrá determinadas ventajas o desventajas como consecuencia de esta decisión. El dominio de cualquiera de estos estamentos en el país podrá provocar determinadas catástrofes que desembocarán, todas ellas, en una potencial guerra civil. No existirá una representación de estos estamentos en el videojuego y el grupo de la nobleza tan solo interactuará con el jugador a través de fines y medidas militares. Por lo tanto, la inclusión de estos tres estamentos no corresponde a una intención de representación cívica o social sino a la inclusión de una mecánica que aporte complejidad a la gestión de la política interna de los Estados seleccionados por el jugador.

La mayor representación de la sociedad civil se encuentra en dos puntos, el primero son los consejeros o “grandes hombres” que pueden ser seleccionados por el jugador para aportar ventajas al Estado. Cada uno de ellos podrá ser seleccionado para una casilla, diplomacia, administración y ejército, y será la

aportación de más peso de la sociedad civil al conjunto del videojuego. Aunque no podemos olvidar que uno de estos tres tendrá funciones exclusivamente militares. Y el segundo son los reclutas disponibles para convertirlos en soldados o marineros. La soldadesca, denominada así por el videojuego, tendrá como función exclusiva servir de reclutas para el Estado. Una mayoría de ellos proporcionará al jugador una clara ventaja con respecto a los contrarios ya que servirán de refresco para las tropas caídas en combate.

Como conclusión a este punto podemos afirmar que la sociedad civil no ejerce ninguna función dentro de la partida y no existe como representación figurativa dentro de la partida. Su función servirá para aportar ventajas o desventajas durante la partida al jugador o para convertirlos en unidades militares.

Todas las unidades disponibles en *Age of Empires II: The Age of Kings* son militares salvo dos, el aldeano y el comerciante. La primera es una unidad polivalente que sirve para explotar recursos naturales, pastorear ganado, construir y cultivar granjas, construir edificios y, en última instancia, luchar cuerpo a cuerpo o parapetados dentro de edificios. No podrán ser mejorados y servirán durante toda la partida. La segunda, el comerciante, es una figura secundaria dentro de la partida que sirve para hacer rutas entre dos edificios dedicados al comercio en los diferentes Estados con el objetivo de acumular oro. Tan solo servirá entre Estados aliados.

El resto de unidades serán de carácter militar que, como ocurría en los anteriores títulos examinados, deberán ser mejorados progresivamente a través de las distintas eras para no convertirse en unidades desfasadas.

En cuanto a las tecnologías disponibles para su investigación, la abrumadora mayoría se encuentra en relación con el apartado militar. Edificios como la Universidad permitirán, exclusivamente, investigar tecnologías y técnicas militares —ilustración 9—. Existen 18 tecnologías relacionadas con la economía frente a 50 tecnologías militares y otras variadas que incluyen ventajas y desventajas militares. Con respecto a los edificios que encontramos durante la partida, 9 serán estrictamente civiles y el resto, 24, militares.

En el título de Ensemble Studios editado por Microsoft no existe la sociedad civil. Los aldeanos y los comerciantes ya han sido tratados, y los clérigos cuentan con funciones paralelas a los militares y son empleados como herramientas bélicas. Su papel consistirá en “convertir” en el sentido de atrapar unidades enemigas para intercambiarlas de bando. Los Estados no cuentan con población y no existe ninguna mención a los habitantes de las ciudades o Estados levantadas. Tampoco existe mención alguna a intelectuales o figuras alejadas del campo de batalla durante la partida. En resumidas cuentas, la sociedad civil ha sido elimi-

~ Ilustración 9 ~



Captura de pantalla donde podemos apreciar la lista de edificios disponible para *Europa Universalis IV* (Paradox, 2013).

nada de la partida para mostrar, exclusivamente, un apartado militar claramente sobredimensionado.

En definitiva, y para cerrar este apartado, existe una clara sobrerrepresentación del apartado militar con respecto al civil en los videojuegos históricos

seleccionados que permite observar la imagen del pasado como una guerra perpetua en contra del pasado documentado. Un hecho que puede llegar a extrapolarse a nivel general si observamos otros títulos como la saga *Total War* y otros ambientados en conflictos concretos, como los contextualizados en la Segunda Guerra Mundial. Existe, tan solo, un título bélico de reconocido prestigio donde el protagonista de la partida sea un civil, *This War of Mine* (2014), ambientado en el sitio de Sarajevo entre 1992 y 1996. Una característica compartida con el resto de la cultura de masas. Si observamos las películas históricas más populares del siglo XXI⁴⁷ encontramos que todas ellas se encuentran ambientadas en conflictos bélicos, así como las que re-imaginan el periodo medieval a través de la fantasía épica tanto en el caso del videojuego⁴⁸ como en el caso del cine⁴⁹ destacando películas como la trilogía *El Señor de los Anillos* (2001-2003)⁵⁰ o la serie de televisión *Juego de Tronos* (2011-2019) estructuradas narrativamente en torno a conflictos bélicos que ayudan a desarrollar la trama.

3. LA INEVITABILIDAD DEL CONFLICTO MILITAR Y SU PRESENTACIÓN COMO FIN EN SÍ MISMO

En el apartado anterior hemos demostrado que el pasado, en el contenido de los videojuegos seleccionados, es violento. La guerra lo ocupa todo. En esta sección vamos a tratar de demostrar que la guerra se presenta como inevitable acudiendo, para probarlo, a las mecánicas, las decisiones que el videojuego permite tomar al jugador, y a la perspectiva visual, dos componentes que limitan las reglas de simulación de la obra digital⁵¹.

Civilization VI pertenece al subgénero de la estrategia conocido popular-

47 De acuerdo a la base de datos IMDB las películas históricas con mayor recaudación recientes son *Pearl Harbor* (2001), *Dunkerk* (2017), *Troya* (2004), *El Patriota* (2000), *Lincoln* (2012), *Los Miserables* (2012), *El discurso del rey* (2010), *Seabiscuit, más allá de la leyenda* (2003), *Gladiator* (2000), *Salvar al Soldado Ryan* (1998), *El Último Samurai* (2003), *Black Hawk Down* (2001), *Robin Hood* (2010) o *La Lista de Schindler* (1993). Todas ellas ambientadas en conflictos bélicos. Datos consultados el 5 de marzo de 2019, desde https://www.imdb.com/search/title?genres=history&sort=boxoffice_gross_us,desc&explore=title_type,genres.

48 Sobre este aspecto véase KLINE, D.T. (ed.) (2014): *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*. Routledge, Nueva York.

49 Ver STRATYNER, L. Y KELLER, J.R. (eds). (2007): *Fantasy Fiction into Film: Essays*. MacFarland, Jefferson.

50 THOMPSON, K. (2007): *The Frodo Franchise: The Lord of the Rings and Modern Hollywood*. University of California Press, Berkeley.

51 SICART, M. (2009): *The Ethics of Computer Games*. The MIT Press, Cambridge, p. 29.

mente como «4x». Esta categorización hace referencia a las cuatro mecánicas más importantes que ha de llevar a cabo el jugador durante la partida, «*explore, expanse, extermination y exploit*», es decir, explorar el territorio, expandir el Estado, exterminar a los contrarios y explotar los recursos materiales del entorno. De estas cuatro mecánicas principales tres de ellas guardan una estrecha relación con el apartado militar del título debido a las propias decisiones del equipo responsable.

La exploración dentro de la partida correrá a cargo de los exploradores, unidades militares que podrán enfrentarse a unidades diseminadas por el mapa y «conquistar» pueblos bárbaros en beneficio del jugador. La exploración podrá ser llevada a cabo también por cualquier unidad militar debido a que las unidades civiles podrán ser apresadas por el enemigo.

La segunda mecánica principal, expandir, tiene también una clara relación con el apartado militar dado que será la labor de las unidades militares asegurar la frontera y su expansión a través del cuidado de los nuevos asentamientos, la eliminación de los peligros y amenazas cercanas y la protección de las unidades colonizadoras.

La tercera mecánica, exterminar, se explica por sí misma. Y la cuarta, explotar los recursos naturales cercanos, tendrá un claro componente militar por tres razones. La primera es que esta recolección deberá realizarse dentro de las fronteras del Estado. La segunda es que la recolección de recursos naturales como el hierro será de vital importancia para la formación de unidades militares. Y la tercera, en los últimos compases del título se desatará una dura competencia por el control de recursos estratégicos como el carbón, el petróleo o el uranio, recursos que permitirán el avance y el desarrollo de tecnologías y armamentos avanzados.

Por lo tanto, las cuatro mecánicas principales del videojuego tienen una estrecha relación con el apartado militar debido a que son inseparables del mismo por las razones expuestas con anterioridad. Si cualquiera de estas cuatro bases del título no se cumpliera o llevara a cabo, será imposible alcanzar ningún tipo de victoria. Ante esta situación no nos queda más remedio que afirmar que la infraestructura del título, es decir, las reglas básicas de su propuesta y planteamiento, está basada en la militarización del progreso histórico y la guerra como «motor de la historia».

En el caso de *Europa Universalis IV* las decisiones disponibles para interactuar con los demás Estados dentro del juego se encuentran dentro del apartado diplomático. En él podemos encontrar, en primer lugar, la decisión de declarar la guerra al país contrario. Tras él las decisiones relacionadas con la alianza militar, no existe ningún tipo de alianza disponible que no sea de carácter militar, a dife-

rencia de *Civilization VI*. La tercera categoría es la influencia que puede ejercer un país sobre otro donde destacan las relaciones de vasallaje entre diferentes Estados condicionadas por el tamaño y el poder del ejército de cada uno. La cuarta pestaña nos ofrece las relaciones entre los distintos países, necesarias para formar alianzas militares o declarar la guerra sin penalizaciones. La quinta pestaña menciona las decisiones dinásticas en la que el jugador podrá formar matrimonios reales, romperlos y reclamar tronos ajenos para comenzar una guerra de sucesión. La sexta pestaña guarda relación con el espionaje, cuya finalidad principal es inventar reclamaciones territoriales para proclamar contiendas bélicas que arañen territorios al contrario sin sufrir penalizaciones. La séptima pestaña hace referencia a las relaciones económicas. La octava regresa a las decisiones militares, en este caso el acceso de tropas y barcos a territorios ajenos. El resto, novena, décima y undécima son ocasionales y se activarán tan solo cuando tengamos el favor del Papa, el Emperador o el Estado del jugador sea considerado una Gran Potencia, estatus al que se accede a través de la conquista de territorios.

En resumidas cuentas, después de la descripción de las mecánicas disponibles para el jugador en su relación con los distintos países queda de manifiesto el sesgo militarista de las relaciones diplomáticas entre los diferentes Estados del videojuego *Europa Universalis IV*.

Al igual que ocurre en los títulos anteriores, *Age of Empires II: The Age of Kings* se basa en tres verbos, explorar, exterminar y explotar. En el título de Microsoft no es necesario expandir el territorio base, tan solo explotar los recursos cercanos a través de la exploración para emplearlos en la creación de unidades y edificios que sirvan para exterminar a los enemigos, condición necesaria para alcanzar la victoria.

Por lo tanto, las mecánicas de los tres títulos, es decir, aquello que permite hacer el juego al jugador, están centradas claramente en el apartado militar y convierten el conflicto armado como inevitable. El diseño del juego, sus reglas, guían al jugador hacia una resolución violenta de los conflictos presentados por sus responsables, un hecho recurrente dentro del género de la estrategia⁵². En ninguno de estos títulos se permite al jugador tomar una decisión que no repercuta en la violencia armada, de hacerlo la derrota está asegurada. Así pues, nuestra segunda hipótesis, la inevitabilidad del conflicto militar y su presentación como fin en sí mismo, queda también demostrada.

Esta situación no es exclusiva de los tres títulos mentados. Todos los grandes videojuegos de estrategia, tanto histórica como presente, presentan las mismas

52 SICART, M. (2009): *The Ethics...*, p. 111.

características especialmente los ambientados en conflictos armados concretos como la Segunda Guerra Mundial y los diseñados para dispositivos móviles⁵³. Y despojados de cualquier contexto se han convertido en un deporte de masas gracias a la popularidad alcanzada por el género MOBA⁵⁴.

4. LA CONCEPCIÓN DEL CONFLICTO ARMADO EN EL VIDEOJUEGO, Y EN LA CULTURA POPULAR DE MASAS, COMO MOTOR DEL TIEMPO HISTÓRICO

En este tercer apartado vamos a tratar de demostrar nuestra tercera hipótesis acudiendo a la finalidad, es decir, al objetivo marcado por cada partida. *Civilization VI* permite cinco tipos de victorias, cultural, militar, religiosa, científica y por puntos. La primera de ellas es, de acuerdo con las guías realizadas por jugadores expertos de los títulos, la más complicada⁵⁵ y la militar la más sencilla de dominar. A lo largo del título no habrá más misiones que llevar a cabo y todo el título se basará en la elección de una victoria y conducir al Estado escogido hacia ella. El crítico experto Colin Campbell, en la publicación de referencia Polygon, afirmaba que:

Civ 6's design strongly encourages use of military units as a means to victory. It's possible to win the game through a technological space race, or cultural / religious dominance. But these victory conditions are almost always predicated on a strong military, and perhaps an aggressively imperialist foreign policy⁵⁶.

53 Es el caso de los videojuegos *Clash of Clans* (2012), *Empires & Puzzles: RPG Quest* (2019), *Lords Mobile: War Kingdom* (2018) o *Clash Royale* (2016). Todos ellos dentro de los quince títulos con mayor recaudación de entre todos los videojuegos para teléfonos móviles, consultado el 5 de marzo de 2019, desde <https://thinkgaming.com/app-sales-data/device/all/>.

54 Acrónimo del término inglés Multiplayer Online Battle Arena (Arena de Combate Multijugador Online). Género multijugador online, derivado de los juegos de estrategia en tiempo real (RTS), donde el jugador, que controla sólo un personaje, forma equipo con otros jugadores con el único objetivo de enfrentarse al equipo contrario y destruir su base, a menudo en mapas simétricos. *Defense of the Ancients* (2003) o *League of Legends* (2009) son dos títulos significativos de este género.

55 Consultado el 10 de febrero de 2019 desde «https://civ6.gamepedia.com/Victory_condition».

56 CAMPBELL, C. (2016): «The Pacifist's Guide to *Civilization 6*». *Polygon*. Consultado el 10 de febrero de 2019 desde <https://www.polygon.com/features/2016/11/1/13482176/pacifists-guide-to-civilization-6>.

Todos los demás tipos de victorias estarán determinadas por el apartado militar debido a que mientras más débiles sean nuestros contrarios mayores probabilidades tendremos nosotros de sumar puntos y conseguir la victoria. La suma de los distintos puntos que nos darán las victorias culturales y religiosas se consiguen mediante la expansión de nuestro Estado a través del mapa mediante la fundación de ciudades, o la conquista de ellas. Sin una expansión mínima por el mapa, asegurada por la fuerza militar, el jugador será incapaz de fundar las ciudades necesarias para sumar los puntos requeridos. Una expansión que deberá ser, como mencionamos, protegidas por unidades militares debido al robo de unidades civiles por parte de los Estados contrarios si están se ven desprotegidas. Las condiciones de victoria pueden llegar a conseguirse mediante una vía pacifista como la victoria cultural, religiosa o científica, sin embargo, estas victorias deberán ser apoyadas por un ejército capaz de asegurar la expansión del Estado y la debilidad de los contrarios.

Al comienzo de este trabajo hemos descrito algunos árboles de objetivos de *Europa Universalis IV* que ilustran una situación evidente, todas las decisiones que tomemos durante la partida del juego sueco tendrán como objetivo ampliar nuestras fronteras, siendo la guerra el método principal para conseguirlo.

La mayoría de los objetivos que propone Paradox tienen como fin último conquistar, avasallar o dominar un territorio concreto. Los objetivos básicos y comunes a todos los países —ilustración 10— tienen como característica principal la guerra. Las cadenas de objetivos económicas tienen como último eslabón la “Conquista imperial”, es decir, conquistar el suficiente territorio como para formar un Imperio. La guerra se entiende, exclusivamente, como expansión territorial.

Por último, el objetivo de la partida en *Age of Empires II: The Age of Kings* es eliminar a todos los contrarios y de no ser así, conseguir el máximo de puntos posible gracias a la conquista y la lucha armada para, una vez acabado el tiempo de la partida, ocupar el primer lugar. No existen más modos ni victorias, como si ocurría en *Civilization VI* donde el jugador podía obtener una victoria cultural o científica. *Age of Empires II: The Age of Kings* enfoca todos sus elementos a conseguir ese punto, la victoria sobre el enemigo dentro de un espacio virtual limitado y construido para ello como demuestra la selección de las posiciones iniciales y la distribución de los recursos disponibles.

Esta característica es común a todos los títulos nacidos durante la década de 1990 y pertenecientes al subgénero de la estrategia en tiempo real⁵⁷. Otras

57 Subgénero de los juegos de estrategia donde todos los sucesos y acciones del juego suce-

~ Ilustración 10 ~



Captura de pantalla donde podemos apreciar las distintas columnas de investigación para *Europa Universalis IV* (Paradox, 2013).

obras como *Warcraft* (Blizzard Entertainment, 1994-2002), *Starcraft* (Blizzard Entertainment, 1998-2017), *Command and Conquer* (Westwood Studios *et alii*, 1995-2013), etc., siguen el mismo camino y comparten los mismos fundamentos. La característica *en tiempo real* nos permite vislumbrar una característica ligada a su presentación audiovisual. Al no permitir pausas, sean estas como ritmo de la partida, el caso de *Civilization VI*, o como pausa táctica, el caso de *Europa Universalis IV*, despojan al título de cualquier momento de reflexividad para incidir en la espectacularidad de la propuesta. La idea que nos permite confirmar esta tendencia, sobredimensión del apartado militar relacionado con la rapidez de la partida, lo ilustra a la perfección la saga *Total War*. En ella conviven las dos tendencias, tiempo real y turnos. El primer aspecto se encuentra enfocado en las batallas a campo abierto y el segundo en un mapa táctico que funciona en base a menús. La espectacular presentación del primer apartado con respecto al segundo es evidente —ilustración 11—.

Tanto *Age of Empires II: The Age of Kings* como la abrumadora mayoría de videojuegos de estrategia histórica en tiempo real están enfocados exclusivamente al apartado militar y presentan esta contenido principal, mecánicas fundamentales y meta de la partida.

den de forma continua, sin que haya ningún tipo de pausa entre las acciones del jugador y lo que sucede en el juego. En este tipo de estrategia nuestra agilidad mental y capacidad de reacción es tanto o más importante que nuestra capacidad táctica.

~ Ilustración 11 ~



Captura de pantalla para las misiones suecas en *Europa Universalis IV* (Paradox, 2013).

5. CONCLUSIÓN

5.1. CAUSAS

Existen diferentes causas que consideramos explicativas de este fenómeno. La primera de ellas es la tradición del género y el origen de los títulos de estra-

tegia para espacios digitales y virtuales, los juegos de mesa y tablero⁵⁸. Títulos ancestrales como el juego del go o el ajedrez representan batallas en espacios bidimensionales, aunque el antecedente directo de los títulos de estrategia es Kriegsspiel, diseñado por Georg Leopold von Reisswitz en 1812, un juego de estrategia y simulación de guerra inventada por el ejército prusiano para adiestrar a sus generales y considerado como el primer juego de guerra moderno⁵⁹.

La diferenciación entre los juegos de tablero y juegos de mesa comenzó en la década de 1980 a cargo del diseñador Chris Crawford, responsable del primer videojuego de estrategia para ordenador, *Tanktics: Computer Game of Armored Combat on the Eastern Front* (1978). Crawford expuso a comienzos de la década de los años 80 las cinco principales diferencias entre los *wargames* de tablero y ordenador⁶⁰. Todos los cambios estuvieron dirigidos a agilizar el proceso de combate dentro de la partida y todos ellos cosecharon un fortísimo éxito en el medio del videojuego, manteniéndolos hasta el día de hoy y conservando intacto la hegemonía militar en su representación del pasado. Por lo tanto, la primera causa de la hegemonía bélica en el videojuego de estrategia histórica es evidente, la continuidad con una tradición ya establecida en la dirección que ya establecía el historiador Eric Hobsbawm «*inventar tradiciones, como se asume aquí, es esencialmente un proceso de formalización y ritualización, caracterizado por la referencia al pasado, aunque sólo sea al imponer la repetición*»⁶¹.

La segunda causa guarda relación con la repetición de éxitos citado anteriormente, y ya probados exitosamente con anterioridad. Existen videojuegos que tratan de reproducir los éxitos de otros estudios con el objetivo de replicar

58 DETERDING, S. (2010): «Living Room Wars: Remediation, Boardgames, and the Early History of Video Wargaming», en B.N. Huntemann y M. Thomas Payne, *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*. Routledge. Nueva York, pp. 21-38.

59 LENOIR, T. Y LOWOOD, H. (2005): «Theaters of war: The military-entertainment complex». *Collection, laboratory, theater: Scenes of knowledge in the 17th century*, p. 2.

60 La primera de ellas era la posibilidad de jugar en línea con otros jugadores a través de la red de manera sincrónica; la segunda mantener el tiempo real como ritmo de partida, en lugar de turnos; la tercera la posibilidad de participar en solitario en una partida satisfactoria contra la inteligencia artificial; la cuarta la limitación de la información disponible; en los *wargames* de tablero toda la información está al descubierto, encima del tablero, en cambio, los juegos de ordenador podían esconder los movimientos y despliegues de las unidades enemigas a través de la *niebla de guerra* y por último, la quinta, la omisión de todos los procesos matemáticos de los movimientos y combates a favor de una mayor inmersión del jugador como, precisamente, jugador, en N.B. HUNTEMANN, N. B. Y M.T. PAYNE (eds.) (2009): *Joystick soldiers...*, pp. 33-34.

61 HOBBSWAM, E. (2016): *La invención de la tradición*. Crítica, Barcelona, p. 8.

su éxito y conseguir una porción del mercado anglosajón de videojuegos, el más importante a nivel global.⁶² Esta razón explica la existencia de videojuegos que reproducen los esquemas de los títulos occidentales con más éxito como, por ejemplo, el húngaro *Codename: Panzers Phase Two* (StormRegion, 2005), el polaco *Battlestrike: The Road to Berlin* (CI Games, 2005), el esloveno *Panzer Elite Action: Dunes of War* (ZootFly, LLC, 2007), el eslovaco *Attack on Pearl Harbor* (3Division s.ro., 2007) o el chipriota *Order of War* (Wargaming.net, 2009). Todos estos títulos reproducen la visión estadounidense de la Segunda Guerra Mundial⁶³ tanto a nivel de mecánicas como de contenido proponiendo como protagonista a un soldado norteamericano borrando así sus memorias nacionales a favor del mercado y situando el Desembarco de Normandía como hecho fundamental del conflicto⁶⁴.

La tercera causa guarda relación con la segunda y explica la sucesión títulos con mecánicas similares. La moda puede llegar a explicar esta rápida sucesión de videojuegos de estrategia histórica y para poder entender este fenómeno debemos acudir a diferentes sociólogos y estudiosos como el francés Gilles Lipovetsky o el estadounidense Richard Sennett. En la obra de Lipovetsky *El imperio de lo efímero* (1987) el pensador galo examina la moda y su función, fundamental, en la cultura occidental moderna. Sus planteamientos nos pueden resultar útiles para nuestro cometido. Nos habla de tres conceptos para

62 En 2014 los datos aportaban una información de la que podía extraerse la siguiente lista: Estados Unidos, 20,5 billones de dólares, China, 17,9 billones, Japón, 12,2 billones, Alemania, 3,43 billones, Reino Unido, 3,43 billones de dólares, Corea, 3,36 billones de dólares, Francia, 2,6 billones de dólares, Canadá, 1,7 billones, Italia, 1,5 billones y España, 1,49 billones. Es decir, entre los diez primeros hay una clara mayoría occidental con siete países occidentales y tres orientales. Datos consultados en J. KOETSIER (2014): «Gamer globe: The top 100 countries by 2014 game revenue». *VentureBeat*. Consultado el 28 de enero de 2019 desde <https://venturebeat.com/2014/06/24/gamer-globe-the-top-100-countries-by-2014-game-revenue/>. Unos datos que tan solo se han modificado en los últimos cuatro años para situar a China a la cabeza de la lista (*Top 100 Countries by Game Revenues*. *Knoema* (2019). Consultado el 28 de enero de 2019, desde <https://knoema.com/infographics/tqldbq/top-100-countries-by-game-revenues>). Aunque hay que especificar que los videojuegos más vendidos en China tienen un origen occidental (o son una adaptación china), los estadounidenses *League of Legends* (Riot Games, 2009), *Defense of the Ancients* (IceFrog, 2003) y *Hearthstone: Heroes of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2014), tal y como podemos observar en GARDNER, W. (2017): «Top 7 Video Games in China». *The World of Chinese*. Consultado el 28 de enero de 2019 desde <https://www.theworldofchinese.com/2017/06/top-7-video-games-in-china/>.

63 Tema desarrollado en VENEGAS RAMOS, A. (2018): «Entre el cine y el videojuego...».

64 VENEGAS RAMOS, A. (2019): «Emergencia y formación de subjetividades históricas...».

explicar la moda, *la obsolescencia*, la *seducción* y la *diversificación*. Todos estos conceptos se encuentran presentes en la mercadotecnia de los títulos citados.

Con cada novedad, se pone en marcha una inercia y entra un soplo de aire fresco, fuente de descubrimientos, de actitudes y disponibilidad subjetiva. Se entiende que, en una sociedad de individuos entregados a la autonomía privada, sea tan viva la atracción por lo nuevo: se percibe como un instrumento de «liberación» personal, como una experiencia que hay que probar y vivir, una pequeña aventura del Yo⁶⁵.

El lenguaje con el que se presenta la última expansión de *Civilization VI* bebe de la atracción por lo nuevo (“*Civilization VI ofrece nuevas maneras de interactuar con tu mundo*”)⁶⁶, interpela al potencial jugador mediante el atractivo de sus novedades (“*observa las maravillas de tu imperio por todo el mapa como nunca lo habías hecho*”) y le propone nuevas experiencias (“*desbloquea mejoras para acelerar los progresos de tu civilización a lo largo de la historia*”) que le permitan vivir pequeña aventura del Yo.

La novedad y la obsolescencia se erigen, entonces, en los pilares de la sucesión, disfrutar de lo nuevo, sumergirte en la experiencia, liberarte durante unos minutos a través del desarrollo de un conflicto bélico choca con la cotidianidad, una experiencia ofrecida por todos estos videojuegos más un componente fundamental, demostrar al resto tu valía y pericia dentro de la partida, un hecho estructural potenciado por las propias empresas, no en vano, siguiendo con *Civilization VI*, en la descripción del título podemos leer: “*además de los modos multijugador tradicionales, coopera y compite con tus amigos en una gran variedad de situaciones diseñadas para completarse en una sola sesión*”.

El siguiente elemento en el que hace hincapié Lipovetsky para explicar la rápida sucesión de reproducciones es la seducción, la capacidad de atracción del producto. Y el hecho diferencial que potencia la seducción es, por un lado, la novedad y, por otro lado, la publicidad, “*nuestro sistema económico es arrastrado por una espiral en la que reina la innovación, sea mayor o menor, y en la que la caducidad se acelera*”⁶⁷ aclara el sociólogo francés. Todas las publicidades

65 LIPOVETSKY, G. (1996): *El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades modernas*. Anagrama, Barcelona, p. 208.

66 Consultado el 20 de febrero de 2019 desde https://store.steampowered.com/app/289070/Sid_Meiers_Civilization_VI/.

67 LIPOVETSKY, G. (1996): *El imperio de lo efímero...*, p. 180.

contienen la palabra nuevo, ya lo hemos mostrado en el caso de *Civilization VI*, pero también es el caso de *Europa Universalis IV*, así como *Age of Empires II: The Age of Kings* y otros títulos de estrategia histórica bélica como la saga *Total War*. La manera más fácil de demostrar este hecho, la atracción de la novedad es examinar, de nuevo, la mercadotecnia para poder demostrar esta idea. En el caso de *Europa Universalis IV* podemos leer lo siguiente:

El juego de construcción de imperios *Europa Universalis IV* te da las riendas de una nación que deberías dirigir a lo largo de los años para crear un imperio con dominio global. Gobierna tu nación a lo largo de los siglos con un nivel de libertad, profundidad y precisión histórica sin precedentes.⁶⁸

El estudio responsable deja de manifiesto que su título no tiene referentes anteriores, su atractivo se basa en ofrecer todo aquello ya conocido por el jugador de una manera *sin precedentes* hasta entonces. Tanto los responsables de *Europa Universalis IV* como *Civilization VI* conocen que la búsqueda de la novedad por parte de los jugadores es una baza importante de su éxito económico. Unos títulos que, si bien son muy similares no son idénticos, tanto Firaxis como Paradox o Ensemble Studios han tratado de diversificar un producto manteniendo una estructura básica y presentando diferencias marginales que lograsen ofrecer la sensación de novedad y diferenciación al consumidor, tal y como confirma Sennett⁶⁹. Es decir, ser capaces de ofrecer «nuevas experiencias» basadas en aspectos ya conocidos. Un proceso del que es plenamente consciente tanto Lipovetsky⁷⁰ como Sennett:

El consumidor busca estimular la diferencia entre bienes cada vez más homogeneizados. El consumidor, hombre o mujer, se asemeja a un turista que

68 Consultado el 20 de febrero de 2019 desde https://store.steampowered.com/app/236850/Europa_Universalis_IV/.

69 “Hoy, la fabricación despliega a escala mundial la construcción de una plataforma de bienes, desde automóviles a ordenadores y ropa. La plataforma consta de un objeto básico al que se le imponen cambios poco importantes y superficiales con el propósito de convertirlo en un producto de una marca determinada” en SENNET, R. (2013): *La cultura del nuevo capitalismo*. Anagrama, Barcelona, p. 125.

70 “El proceso de la moda desestandariza los productos, multiplica las preferencias y opciones y se manifiesta en políticas de gamas que consisten en proponer un amplio abanico de modelos y versiones contruidos a partir de elementos estándar, que al salir de fábrica no se distinguen más que por mínimas variaciones combinatorias”, en LIPOVETSKY, G. (1996). *El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades modernas*. Anagrama, Barcelona, p. 192

va de una ciudad clónica a otra y que en ambas visita las mismas tiendas y compra los mismos productos. Pero ha viajado⁷¹.

Por último, la cuarta causa, tras la tradición, la reproducción de éxitos y la moda, es la repetición de lugares del pasado ya conocidos por el público como consecuencia de su reproducción sistemática en la cultura de masas. Estos espacios del pasado, o “retrolugares” como lo hemos denominado en otros trabajos⁷², son una característica inherente a la cultura de masas actual. De acuerdo con el sociólogo francés en su obra *El imperio de lo efímero* (1990): “*Toda la cultura massmediática se ha convertido en una formidable maquinaria regida por la ley de la renovación acelerada, del éxito efímero, de la seducción y de las diferencias marginales*”⁷³. Es necesario, por tanto, provocar el recuerdo de obras anteriores sin negar éstas. Tratar de activar la “cámara de resonancia”⁷⁴ del usuario para dotar al producto de “historicidad” en relación con productos similares ambientados en un tiempo similar.

Estas cuatro causas, la tradición, la repetición de éxitos, la moda y la repetición de lugares del pasado para activar la cámara de resonancia del jugador nos permiten clarificar el porqué de la hegemonía de la guerra en la representación del pasado. Cuatro razones que pueden reducirse a una sola idea, el mantenimiento de una tradición con éxito en base a la reproducción proponiendo, en cada entrega, diferencias marginales que logren ofrecer la sensación de novedad al consumidor. Estas cuatro causas no son exclusivas del videojuego, sino que se encuentran dentro de la cultura de masas en general y de su aversión al riesgo⁷⁵. Una práctica recurrente dentro del cine, como demostró Suid con

71 SENNET, R. (2013): *La cultura...*, pp. 127-128.

72 VENEGAS RAMOS, A. (2018). «Retrolugares, definición, formación...».

73 LIPOVETSKY, G. (1990). *El imperio de lo efímero...*, p. 232.

74 Este concepto ha sido desarrollado, en relación concreta a los videojuegos históricos por A. Chapman en su libro *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* y definido como: “Historical resonance is the recognition of the game as in some way sufficiently real (referential) in its relation to the past as it is understood by the player, and therefore relating to their local context and constituting a shared history (with the global, as represented by the game)”, p. 36, y por J. DE GROOT en su libro *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture* (Routledge, 2009): “The game’s visuals [se refiere al videojuego Medal of Honor] rely heavily on the verité documentary style of Saving Private Ryan and Band of Brothers. Similarly, the game deploys tropes from a number of war films, interacting virtually in the perpetuation of certain historical simulacra along the way”, p. 134.

75 Tal y como afirmó Ned Tanen, uno de los máximos responsables de la producción

respecto a *Salvar al Soldado Ryan*⁷⁶, una cinta que inauguró una fórmula⁷⁷ reproducida en la televisión gracias a la obra de Spielberg, *Band of Brothers* (2001) y en el videojuego gracias, también, al trabajo de Spielberg, *Medal of Honor* (1999) que el historiador Jerome de Groot definía del siguiente modo:

The game's visuals rely heavily on the verité documentary style of *Saving Private Ryan* and *Band of Brothers*. Similarly, the game [*Medal of Honor*] deploys tropes from a number of war films, interacting virtually in the perpetuation of certain historical simulacra along the way⁷⁸.

5.2. CONSECUENCIAS

Las consecuencias de la sobrerrepresentación del apartado militar y la relegación de la sociedad civil en los videojuegos de estrategia histórica son

audiovisual de Paramount Pictures y encargado de producir películas como *Top Gun* (1987): “El verdadero problema es cubrirse las espaldas: ¿a qué nos exponemos con esta película?; ¿cuánto podemos perder?”. Las productoras también intentaron minimizar el riesgo incorporando la misma clase de estudio de mercado empleado por los fabricantes de artículos de consumo”. En otras declaraciones recogidas por Biskind, el productor Michael Phillips afirmó que “en lugar del proceso instintivo, la gente buscaba un marco racional para tomar decisiones, y el único proceso racional disponible eran los precedentes y la analogía. De ahí la mentalidad de las segundas partes y de las imitaciones que perfilieron en los ochenta (...) Las películas se pensaban para que tuvieran segunda parte”. En BISKIND, P. (2004): *MOTEROS TRANQUILOS, TOROS SALVAJES*. ANAGRAMA, BARCELONA, pp. 527-528.

76 En su libro *Guts and Glory: The making of the american military image in film* Suid afirma lo siguiente: “Spielberg’s only knowledge of war came from watching the very movies he was now denigrating; and despite his claim that he had created a unique portrayal of combat, if the truth be told, the director had appropriated virtually every scene in *Saving Private Ryan* from other films. The blowing up of the tank barrier on Omaha Beach and the accidental shooting of German prisoners exactly replicates the same two scenes in *The Longest Day*. The cross-country trek of Captain Miller and his rescuers appeared in countless infantry movies, probably most famously in *A Walk in the Sun*. The last-second arrival of the airplanes and infantry at the end of *Saving Private Ryan* mimics the cavalry to the rescue in scores of Hollywood Westerns as well as Patton’s more contemporary arrival in the nick of time at the Battle of the Bulge. The Confrontation between Miller’s men and German soldiers after the wall of a building collapses, their yelling and screaming and then the shooting, resembles nothing so much as the fight at the water hole in 2001 between the educated and uneducated apes”. Spielberg recicló y reprodujo películas ambientadas en la guerra para crear la suya propia, en SUID, L. (2002): *GUTS AND GLORY...*, p. 627.

77 AUSTER, A.A. (2002): «Saving private Ryan and American triumphalism». *Journal of Popular Film and Television*, 30-2, pp. 98-104.

78 DE GROOT, J. (2008): *Consuming History...*, p. 134.

difíciles de medir y calibrar. Nuestra intención en este apartado es aportar una serie de reflexiones que ayuden a entender el impacto que esto puede llegar a tener.

La primera consecuencia guarda relación con la preponderancia del texto y las mecánicas puras en este tipo de videojuegos. Casos como el de los títulos suecos de Paradox Interactive pueden conducir a situaciones comprometidas. El crítico de videojuegos Paul Dean publicó en la revista Eurogamer durante el 23 de febrero de 2015 un artículo titulado: «What it's like playing as Hitler in *Hearts of Iron 4*» que terminaba con los siguientes dos párrafos:

Menu after menu, screen after screen asks me to consider how many factories I'm devoting to building which type of tank, or which armies are assigned which battle plans across which fronts. Every region of Germany has its infrastructure modelled. I lose count of how many sub-classes of ship I can build.

I feel a little like I'm sat at a desk, looking at abstractions of my country, something that I imagine is akin to the role of a real leader. There's a lot to consider, not everything requires my immediate attention and not everything is as easy to understand as I might like. With time and patience I may get better at this, but first I have to see if I even develop a taste for leadership, a taste for being the Führer. Being Hitler is really weird. I'm trying to make the best of it⁷⁹.

Menú tras menú, texto tras texto, decisión tras decisión el crítico, como ocurre también con los jugadores, dejó de ver a personas, compañeros, hijos, madres y abuelas detrás de sus decisiones y acabó por ver tan solo cifras. Un siniestro acercamiento a la «banalidad del mal» expresada por Hannah Arendt en su famoso libro *Eichmann en Jerusalén* (1963) descrita por Slavoz Zizek como...

...la idea de que Eichmann⁸⁰, lejos de haber estado dominado por una voluntad demoníaca de infligir sufrimiento y destruir vidas humanas, no era

79 DEAN, P. (2015): «What it's like playing as Hitler in *Hearts of Iron 4*». *Eurogamer*. Consultado el 13 de febrero de 2018 desde <http://www.eurogamer.net/articles/2015-02-23-what-its-like-playing-as-hitler-in-hearts-of-iron-4>.

80 Otto Adolf Eichmann (Solingen, 19 de marzo de 1906-Ramla, 31 de mayo de 1962) fue un teniente coronel de las SS nazis y responsable directo de la aplicación de la *Solución Final*, principalmente en Polonia, y de los transportes de deportados a los campos de concentración alemanes durante la Segunda Guerra Mundial.

más que un funcionario modélico y obediente dedicado a hacer su trabajo, a ejecutar órdenes, sin preocuparse por sus consecuencias morales, etc.; la idea de que para él lo importante era la forma simbólica del orden pura y «tediosa», despojada de todo tipo de vestigios imaginarios⁸¹.

Este mismo escenario nos plantea *Europa Universalis IV*, *Civilization VI* o cualquier título que nos permita acabar con la vida de enemigos deshumanizados. Nosotros «tan solo» estamos jugando, es «solo» un juego. Nuestras decisiones, en estos casos virtuales y afincados en un mundo ludoficcional creado para nosotros, no tienen consecuencias. En todos los títulos estudiados en este apartado no aparecen muertes ni escenas macabras. En los *FPS* más populares los caídos desaparecen del escenario sin dejar rastro de sangre. Nosotros tan solo somos jugadores «modélicos» y «obedientes» que nos dedicamos a hacer nuestro trabajo, jugar. Žizek continúa desarrollando esta idea y alcanza una conclusión muy acertada, debido a la carga simbólica de los acontecimientos a los que estamos dando vida en nuestra pantalla, nuestras acciones si tienen consecuencias, si escogemos jugar como Hitler en *Hearts of Iron IV* (o como cualquier otro país que cometiera actos de brutalidad durante la guerra) estamos participando de ellos⁸². Por supuesto, dentro de un mundo de ficción creado y que toma forma bajo sus propias reglas. Por lo tanto, eliminar los horrores de la guerra y presentar al jugador la posibilidad de escoger grupos criminales nos lleva a un dilema moral crucial ¿a través de estos juegos que no molestan a nadie y están basados por completo en el texto, los menús y las decisiones, estamos «blanqueando» el pasado eliminando culpas y responsabilidades?

Esta situación genera, o puede llegar a generar, una segunda consecuencia, la homogeneización de la percepción del pasado, la imposición cultural de una única forma de Historia y progreso histórico basada en la guerra, y la confor-

81 ŽIZEK, S. (2011): *El acoso de las fantasías*. Akal. Barcelona, p. 64.

82 “Para explicar cómo los verdugos llevaron a cabo las medidas conducentes al Holocausto, uno, por tanto, debe completar la lógica burocrática puramente simbólica que pone de manifiesto la idea de la «banalidad del mal» con otros dos elementos: la pantalla imaginaria de satisfacciones, mitos, etc., que permite a los sujetos mantenerse a distancia de los horrores en los que participan (neutralizándolos, por tanto) y el saber que tienen sobre ellos (diciéndose a sí mismos que a los judíos solo se los transporta a unos nuevos campos en el Este; afirmando que solo se asesinó a un número muy pequeño de ellos; escuchando música clásica por la noche y convenciéndose de que «al fin y al cabo, somos personas cultas que, desgraciadamente, nos vemos obligadas a hacer cosas desagradables, pero necesarias», etc.); y, por encima de todo, lo real del goce perverso (sádico) de lo que estaban haciendo (torturar, asesinar, desmembrar cuerpos...)” en ŽIZEK, S. (2011): *El acoso...*, pp. 64-65.

mación de una percepción del presente concreta y dispuesta por estos medios de comunicación de masas.

Las tres consecuencias dispuestas en torno a la segunda consecuencia propuesta son igual de complicadas de discernir o comprobar que la primera. Un hecho importante que apoya nuestra hipótesis es la ya citada producción de obras que siguen, como consecuencia de la moda estandarizada, los patrones occidentales, como los títulos citados de Europa del Este que narran la Segunda Guerra Mundial desde el punto de vista estadounidense. Sin embargo, creemos que estas consecuencias son ciertas dada las características de la comunicación de masas citadas por el filósofo Manuel Castells en su libro, ya clásico, *Comunicación y poder* (2009). El autor sitúa al videojuego dentro de los productos definidos como comunicación de masas y emplaza a ésta como la creadora de significado en la sociedad red⁸³. Por lo tanto, el videojuego, como medio de comunicación de masas, es también creador de significado, lo que significa que:

Si las relaciones de poder existen en estructuras sociales concretas que se constituyen a partir de formaciones espaciotemporales, y estas formaciones espaciotemporales ya no se sitúan primordialmente a nivel nacional sino que son locales y globales al mismo tiempo, los límites de la sociedad cambian, lo mismo que el marco de referencia de las relaciones de poder⁸⁴.

El videojuego, al ser consumido de manera global y producido desde centros locales, expresa y emite intereses y valores propios de un centro local hacia un público global, como ya hemos establecido en nuestro trabajo. Esta situación marca una expansión de la sociedad sobre la que se influye hasta alcanzar la globalidad tan solo limitada por la capacidad tecnológica, la demanda de los consumidores y las limitaciones políticas. Una idea compartida por el teórico del cine y los medios de comunicación de masas Román Gubern⁸⁵.

La representación del pasado expresado en la cultura de masas, por tanto, trata de convertirse en global y traspasar las fronteras de lo nacional. Para con-

83 "El significado se construye en la sociedad a través del proceso de la acción comunicativa". CASTELLS, M. (2009): *Comunicación y poder*. Alianza, Barcelona, p. 36.

84 *Ibidem*, p. 43.

85 "La progresiva difusión de la tecnología de la realidad virtual, irradiada desde los centros de investigación informática de las sociedades posindustriales, ha coincidido con una creciente colonización del imaginario mundial por parte de las culturas transnacionales hegemónicas, que presionan para imponer una uniformización estética e ideológica planetaria". GUBERN, R. (2007): *Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto*. Anagrama, Barcelona, p. 7.

seguirlo lima las asperezas culturales y trata de conformar un producto basado en un mínimo común denominador cultural que trate de agradar al mayor público posible mediante la neutralización del sabor local. El objetivo último de esta decisión es exportar globalmente valores e interesantes. Esta intención no solo guarda una relación política sino también comercial. La base de consumidores traspasa las fronteras nacionales y gracias a la capacidad tecnológica se convierte en global. El margen de beneficio se multiplica globalmente, una recaudación cada vez más necesaria para tratar de sufragar costes de producción cada vez más elevado. Por lo tanto, la exportación de intereses y valores nacionales a mercados globales guarda una doble perspectiva, la primera el sometimiento cultural y la segunda la creación de mercados para la venta de productos culturales similares. Tal y como afirma Castells:

Podemos afirmar que la influencia más importante en el mundo de hoy es la transformación de la mentalidad de la gente. Si esto es así, los medios de comunicación son las redes esenciales, ya que ellos, organizados en oligopolios globales y sus redes de distribución, son la fuente principal de los mensajes y las imágenes que llegan a la mente de las personas⁸⁶.

El videojuego histórico, en este escenario, juega un papel esencial debido a su expansión global como producto hegemónico de entretenimiento. Un producto elaborado en un lugar concreto que dota a la obra de un sabor nacional pero que es consumido internacionalmente⁸⁷ consolidando el etnocentrismo histórico y la colonización del pasado por parte de Occidente a través de su consumo y difusión en un mercado cada vez más global. Una capacidad que podría llegar a establecer una visión única del pasado donde la guerra es el eje y el motor del progreso histórico.

Las dos consecuencias, por tanto, que hemos querido dejar de manifiesto son, primero, el blanqueamiento de la violencia explícita del combate y la deshumanización de la guerra en aras del relegamiento de la sociedad civil, sin apenas presencia en los títulos examinados, y segundo, la conformación de un pasado global a través de la repetición de patrones y consumo de obras iguales con diferencias marginales que representan el conflicto armado como inevitable e incluso deseable para “progresar históricamente”.

86 CASTELLS, M. (2009): *COMUNICACIÓN Y PODER...*, p. 55.

87 HUNTEMANN, N. Y ASLINGER, B. (EDS.) (2016): *GAMING GLOBALLY: PRODUCTION, PLAY, AND PLACE*. SPRINGER. NUEVA YORK.

5. BIBLIOGRAFÍA

- ANDEREGG, M. (1991): *Inventing Vietnam: The War in Film and Television*, Temple University Press, Filadelfia.
- AUSTER, A.A. (2002): «Saving private Ryan and American triumphalism». *Journal of Popular Film and Television*, 30-2, pp. 98-104.
- BASTIANSEN, H. G., KLIMKE, M. y WERENSKJOLD (eds). (2018): *Media and the Cold War in the 1980s Between Star Wars and Glasnost*. Palgrave MacMillan. Nueva York.
- BISKIND, P. (2004): *Moteros tranquilos, toros salvajes*. Anagrama, Barcelona.
- BOGGS, C, y POLLARD, T. (2016): *The Hollywood War Machine: U.S. Militarism and Popular Culture*. Routledge, Nueva York.
- BOURKE, J. (2008): *Sed de sangre: historia íntima del combate cuerpo a cuerpo en las guerras del siglo XX*. Crítica, Barcelona.
- CASAREGOLA, V. (2009): *Theaters of War: America's Perceptions of World War II*. Palgrave. Nueva York.
- CASTELLS, M. (2009): *Comunicación y poder*. Alianza, Barcelona.
- CHAPMAN, A. (2013): «Is Sid Meier's Civilization history?». *Rethinking history*, 17-3, pp. 312-332.
- CHAPMAN, A. (2016): «It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames». *Game Studies. International Journal of Computer Game Research*. 16-2, diciembre de 2016. Consultado el 5 de marzo de 2019, desde <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>.
- CHAPMAN, A. (2016): *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge. Londres.
- CORDLE, D. (2017): *Late Cold War and Culture: The Nuclear 1980's*. Palgrave MacMillan, Nottingham.
- CRUZ, T. (2007): «It's Almost Too Intense: Nostalgia and Authenticity in Call of Duty 2». *Loading...*, 1-1.
- DAVIS HANSON, V. (2004): *Matanza y cultura. Batallas decisivas en el auge de la civilización occidental*. Turner, Barcelona.
- DAVIS HANSON, V. (2011): *Guerra. El origen de todo*. Turner, Barcelona.
- DE GROOT, J. (2008): *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. Routledge. Londres.
- DE GROOT, J. (2012): *Public and Popular History*. Routledge. Londres.
- DEAN, P. (2015): «What it's like playing as Hitler in Hearts of Iron 4». *Eurogamer*. Consultado el 13 de febrero de 2018 desde <http://www.eurogamer.net/articles/2015-02-23-what-its-like-playing-as-hitler-in-hearts-of-iron-4>.

- DETERDING, S. (2010): «Living Room Wars: Remediation, Boardgames, and the Early History of Video Wargaming», en B.N. Huntemann y M.T. Payne, *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*. Routledge. Nueva York, pp. 21-38.
- DOWER, J. (2012): *Culturas de guerra: Pearl Harbor, Hiroshima, 11-S, Iraq*. Pasado & Presente, Barcelona.
- FORD, D. (2016): «eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate»: Affective Writing of Postcolonial History and Education in *Civilization V*. *Game Studies*. 16-2.
- FUSSELL, P. (2003): *Tiempo de guerra: conciencia y engaño en la Segunda Guerra Mundial*. Turner, Barcelona.
- GUBERN, R. (2007): *Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto*. Anagrama, Barcelona.
- HANSON, V.D. (2004): *Matanza y cultura: batallas decisivas en el auge de la civilización occidental*. Turner. Barcelona.
- HARRIGAN, P. y KIRSCHENBAUM, M.G. (eds.) (2016): *Zones of Control: Perspectives on Wargaming*. The MIT Press, Cambridge.
- HESS, A. (2007): «"You Don't Play, You Volunteer": Narrative Public Memory Construction in *Medal of Honor: Rising Sun*». *Critical Studies in Media Communication*, 24-4.
- HOBBSWAM, E. (2016): *La invención de la tradición*. Crítica, Barcelona.
- HUNTEMANN, N.B., y PAYNE, M.T. (eds.). (2010): *Joystick soldiers: The politics of play in military video games*. Routledge. Nueva York.
- HUNTEMANN, N., y ASLINGER, B. (eds.) (2016): *Gaming globally: Production, play, and place*. Springer. Nueva York.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2011): «Cruzadas, cruzados y videojuegos». *Anales de la Universidad de Alicante*, 17, pp. 363-407.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2014): «El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego». *Roda da Fortuna*. 3-1, pp. 516-546.
- KEETON, P. y SCHECKNER, P. (2013): *American War Cinema and Media since Vietnam*. Springer, Nueva York.
- KELLNER, D. (2010): *Cinema wars: Hollywood film and politics in the Bush-Cheney Era*. Wiley-Blackwell. Sussex.
- KEMPSHALL, C. (2015): *The First World War in Computer Games*. Palgrave Pivot. Londres.
- KLINE, D.T. (ed.) (2014): *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*. Routledge, Nueva York.

- LENOIR, T. y LOWOOD, H. (2005): «Theaters of war: The military-entertainment complex», en H. Schramm, L. Schwarte y J. Lazardzig (eds.), *Collection, laboratory, theater: Scenes of knowledge in the 17th century*. De Gruyter, Berlin.
- LIPOVETSKY, G. (1996): *El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades modernas*. Anagrama, Barcelona.
- LOWENTHAL, D. (1985): *The Past is a Foreign Country*. Cambridge University Press, Cambridge.
- OUELLETTE, M.A., y THOMPSON, J.C. (2017): *The Post-9/11 Video Game: A Critical Examination*. McFarland, Jefferson.
- PRINCE, S. (2009): *Firestorm: American film in the age of terrorism*. Columbia University Press, Nueva York.
- RAMSAY, D. (2015): «Brutal games: Call of duty and the cultural narrative of World War II». *Cinema Journal*, 54-2, pp. 94-113.
- RAMSAY, D. (2016): *American Media and the Memory of the World War II*. Routledge. Nueva York.
- SAMUEL, R. (1994): *Theatres of Memory: Past and present in contemporary culture*. Verso Books, Londres.
- SAUNDERS, F. (1999): *The Cultural Cold War: The CIA and the World of Arts and Letters*. The New Press, Nueva York.
- SENNET, R. (2013): *La cultura del nuevo capitalismo*. Anagrama, Barcelona.
- SICART, M. (2009): *The Ethics of Computer Games*. The MIT Press, Cambridge.
- STONOR SAUNDERS, F. (1999): *The Cultural Cold War: The CIA and the World of Arts and Letters*. The New Press, Nueva York.
- STRATYNER, L. y KELLER, J.R. (eds.) (2007): *Fantasy Fiction into Film: Essays*. MacFarland, Jefferson.
- SUID, L.H. (2002): *Guts and Glory: The making of the american military image in film*. The University Press of Kentucky, Lexington.
- SUSSEX y PRINCE, S. (2009): *Firestorm: American film in the age of terrorism*. Columbia University Press, Nueva York.
- THOMPSON, K. (2007): *The Frodo Franchise: The Lord of the Rings and Modern Hollywood*. University of California Press, Berkeley.
- VENEGAS RAMOS, A. (2018): «Entre el cine y el videojuego. Ética y estética en las producciones sobre la Segunda Guerra Mundial», en J.F. Jiménez Alcázar y G.F. Rodríguez (coords.), *Videojuegos e Historia: Entre el ocio y la cultura*. Colección «Historia y Videojuegos», 5. Ediciones de la Universidad de Murcia, Murcia, pp. 87-105.

- VENEGAS RAMOS, A. (2018): «La problemática de la imagen como forma de transmisión histórica en la cultura digital». *Revista Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7-2, pp. 36-56.
- VENEGAS RAMOS, A. (2018): «Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego», *Revista de Historiografía*, 28-XV (1/2018), pp. 323-346.
- VENEGAS RAMOS, A. (2019): «Emergencia y formación de subjetividades históricas en los videojuegos de acción contemporáneos. El caso del desembarco de Normandía». *Tropelias: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*, 31, pp. 116-131.
- ZIZEK, S. (2011). *El acoso de las fantasías*. Akal. Barcelona.



ISBN 978-84-17865-30-6



KOCH MEDIA



Proyecto de investigación I+D+I:
*Historia y videojuegos (II): cono-
cimiento, aprendizaje y proyección
del pasado en la sociedad digital*
(HAR2016-78147-P)

