

# SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN

**Departamento de Historia Contemporánea**

**Universidad Complutense de Madrid**

**Curso 2016/2017**

El videojuego como narrativa de la historia: cuestiones ontológicas,  
epistemológicas y metodología para su estudio.



Federico Peñate Domínguez

Sesión: 29 de mayo de 2017, 18:00 h.

Lugar: Seminario del Departamento de Historia Contemporánea.

Facultad de Geografía e Historia

# El videojuego como narrativa de la historia: cuestiones ontológicas, epistemológicas y metodología para su estudio<sup>1</sup>.

Federico Peñate Domínguez

*“Tras fundar 23 civilizaciones en las que ha aplicado políticas basadas en el libre mercado en detrimento de la igualdad, Roger Cartujo, de 28 años, reconoce sentirse como un tramposo al jugar al Civilization V porque se define como ‘comunista en la vida real’”<sup>2</sup>.*

## 1. Introducción:

La cita introductoria procede de *El Mundo Today*, conocido periódico digital que publica noticias inventadas con el fin de arrancar una sonrisa a sus lectores. La noticia en cuestión narra el caso de un jugador cuyas prácticas lúdicas contradicen su afiliación política de corte marxista. El juego que le causa tanto malestar es *Sid Meier's: Civilization V*, un simulador del pasado que nos invita a recorrer 6.000 años de historia de la Humanidad. A primera vista, el juego nos permite ponernos al frente de una civilización histórica y desarrollarla como nos plazca, proponiéndonos experimentar y explorar contrafactuales. Sin embargo, a la hora de la verdad, la única forma de ganar en el competitivo espacio de juego de *Civilization* pasa por seguir la vía del progreso occidental entendida desde una perspectiva liberal de la historia. De ahí la frustración del camarada Cartujo y de otros muchos jugadores reales, quienes ven un aparente amplio horizonte de posibilidades encorsetado por las reglas bajo las que el título los obliga a desenvolverse.

Lo que para algunos parece un lamento infantil, otros lo consideramos un grave problema. Pues en el siglo XXI jugar no es cosa de niños, exclusivamente. Las estadísticas realizadas anualmente por organizaciones preocupadas por conocer el estado de la industria del videojuego y su impacto social así lo demuestran. La *Electronic Software Association* afirma en su último estudio que el 72% de los jugadores estadounidenses supera los 18 años de edad<sup>3</sup>, mientras que en el Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos de 2016, publicado por *DEV*, pone a España en cuarto lugar en el consumo europeo de videojuegos, superando el 56% de sus usuarios los 25 años de edad<sup>4</sup>. Su faceta económica es otro factor a tener en cuenta, pues muchos títulos (incluidos algunos de ambientación histórica) llegan a facturar más que el cine y la televisión, en ocasiones con inversiones que no se quedan a la zaga<sup>5</sup>. Finalmente, el estatus cultural del videojuego está consolidándose poco a poco en las instituciones, como ejemplifica la entrega en 2012 del Premio Príncipe de Asturias en Comunicación y Humanidades a Shigeru Miyamoto,

---

<sup>1</sup> Esta investigación forma parte de una tesis doctoral que está finalizando sus fases iniciales de desarrollo y que lleva por título provisional “Tercios y conquistadores. El pasado imperial mítico de España y su mediación en videojuegos”, financiado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte a través del programa de ayudas a la formación del profesorado universitario (FPU15/00414). Además, forma parte del proyecto de investigación “Imperios colapsados, naciones postcoloniales y la construcción de la conciencia histórica. Infraestructuras de la memoria desde 1917” (HAR2015-64115-P) del que José María Faraldo Jarillo es investigador principal.

<sup>2</sup> “Un joven de izquierdas no puede evitar sentirse un tramposo cuando aplica medidas liberales al jugar a Civilization V”, *El Mundo Today*, 03/12/2015 (online <http://www.elmundotoday.com/2015/12/un-joven-de-izquierdas-no-puede-evitar-sentirse-un-tramposo-cuando-aplica-medidas-liberales-al-jugar-al-civilization-v/> consultado 11/05/2017).

<sup>3</sup> ESA, *Essential Facts about the computer and video game industry* (Abril 2017) (online <http://www.theesa.com/article/two-thirds-american-households-regularly-play-video-games/> consultado 11/05/2017)

<sup>4</sup> *DEV, Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos* (2016) (online <http://www.dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20dev%202016.pdf> consultado 11/05/2017)

<sup>5</sup> Además de la información económica contenida en las dos fuentes citadas con anterioridad, sirva el ejemplo de *Destiny*, el título de Bungie, cuya producción costó aproximadamente 380 millones de euros. Sucasas, Ángel Luis: “El videojuego de todos los récords”. *El País, sección Cultura*. 08/10/2014 [http://cultura.elpais.com/cultura/2014/08/26/actualidad/1409072075\\_044675.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2014/08/26/actualidad/1409072075_044675.html), consultado 15/05/2017)

hombre clave en Nintendo y padre de franquicias emblemáticas como *Super Mario*, *Zelda* y *Donkey Kong*<sup>6</sup>.

Las evidencias demográficas, económicas y culturales nos obligan a tomarnos en serio unas formas de entretenimiento que aparecen cada vez con más asiduidad en las pantallas de las salas de estar de hogares de todo el mundo, e incluso se infiltran en los *smartphones* que hoy en día todos portamos. Formas de entretenimiento que en más de una ocasión transmiten una serie de imágenes e interpretaciones del pasado que, pese a su escasa problematización, influyen en sus usuarios. En las siguientes páginas trataré de acercar a este espacio de generación e intercambio de conocimiento el fenómeno videolúdico y sus variantes históricas, para continuar con un marco teórico y un aparato metodológico que haga posible su análisis y concluir con un estudio de caso a modo de ejemplo.

## 2. Algunas definiciones y un estado de la cuestión:

### a. ¿Qué es un videojuego?

Antes de realizar una síntesis del estudio académico del videojuego histórico, una línea de investigación que ya ha despegado en el extranjero, se hace necesario aclarar dos cuestiones fundamentales, sin las cuales las reflexiones posteriores carecerían de sentido. La fundamental es definir el concepto de videojuego histórico, para lo cual debemos, obligatoriamente, tener claro qué es, en primer lugar, un videojuego. Esta pregunta, inocente en apariencia, se ha revelado como la búsqueda del Santo Grial en los *game studies* y ha hecho correr controvertidos ríos de tinta. En parte porque los juegos digitales, a causa de su carácter de nueva tecnología y su naturaleza multimedia, se resisten a su clasificación en etiquetas tradicionales.

A pesar de que las primeras definiciones actualizadas del término videojuego, juego digital o juego de ordenador aparecieron a finales de la última década del siglo pasado<sup>7</sup>, su concepción actual como artefacto cultural proviene de un historiador de la primera mitad del siglo XX: Johan Huizinga. Conocido en nuestro gremio por *El Ocaso de la Edad Media*, los *game studies* han acudido a este historiador holandés por otra de sus obras, *Homo Ludens*<sup>8</sup>. Encumbrada a la categoría de texto fundacional, la importancia de este estudio de Huizinga es su concepción del juego como un elemento cultural característico de todas las sociedades. La civilización, por lo tanto, se construye alrededor de la práctica del juego. Otra de las aportaciones de Huizinga, hoy puesta en entredicho, es la idea del círculo mágico, la frontera que separa el juego – sus reglas, las acciones de los participantes y sus consecuencias – de la vida real. Para el holandés, el espacio de juego estaba completamente separado de la realidad.

Pese a que las aportaciones de *Homo Ludens* son fundamentales como base teórica, su rigidez a la hora de entender la actividad lúdica ha sido cuestionada a lo largo de los años. Por ejemplo, la estrecha visión del juego como práctica competitiva ha sido superada con la introducción de los conceptos *ludus* y *paidia*: mientras que el primero equivale a la definición clásica de juego, el segundo hace referencia a la actitud lúdica improvisada y sin un objetivo concreto, como la que adoptan los niños al adoptar roles imaginarios como los del pirata, el vaquero o el astronauta. Para

---

<sup>6</sup> Esteve, Jaume: “‘Pero este chino, ¿qué hace? ¿Juegos?’ Así ganó Miyamoto el Príncipe de Asturias”, *EL Confidencial*, sección *Tecnología*. 02/07/2016 (online [http://www.elconfidencial.com/tecnologia/2016-07-02/videojuegos-gamelab-miyamoto-super-mario-principe-asturias\\_1226879/](http://www.elconfidencial.com/tecnologia/2016-07-02/videojuegos-gamelab-miyamoto-super-mario-principe-asturias_1226879/) consultado 11/05/2017)

<sup>7</sup> Los dos textos que supusieron un hito vieron la luz en el año 1997. Por un lado Aarseth, Espen (1997): *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Johns Hopkins University Press; por el otro, Murray, Janet (1997): *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge (Mass.), The MIT Press. Estas obras esbozaron posiciones que luego se convertirían en enfrentadas, como se explicará más adelante.

<sup>8</sup> Huizinga, Johan (2008) [1938]: *Homo Ludens*. Madrid, Alianza.

ser precisos, Caillois definió cuatro formas lúdicas: *agon*, *mimicry*, *alea* e *ilynx*. La primera hace referencia a los juegos cuyas reglas invitan a la participación estratégica o habilidosa, el fútbol por poner un ejemplo; la segunda enfatiza la imitación o interpretación (un componente fundamental en los juegos de rol clásicos); en la categoría de *alea* caerían todos aquellos juegos en los que el azar es un elemento central, como los dados; finalmente, *ilynx* asocia la actividad lúdica con las emociones fuertes, como hacer *puenting*<sup>9</sup>. Mientras que la acepción *ludus* ha provocado la mayoría de los debates, generado un sinnúmero de definiciones, en los últimos años el concepto *paidia* y sus connotaciones han recobrado interés y arrojado luz sobre las prácticas de los jugadores<sup>10</sup>, eclipsadas en los *game studies* por la aparente hegemonía de los sistemas de reglas.

Destaca en este aspecto el trabajo de Miguel Sicart, especialmente sus últimas publicaciones. Si bien su carrera estaba centrada en planteamientos filosóficos aplicadas a los sistemas de juego, como demuestra en Sicart, Miguel (2009): *The Ethics of Computer Games*. Cambridge (Mass.), The MIT Press; en los últimos años ha realizado un viraje hacia lo que denomina *playfulness*, es decir, la actitud lúdica no sólo limitada a contextos de juego, y cómo dicha actitud permite a quienes la adquieren empoderarse en infinidad de situaciones y espacios. A este respecto, su obra clave es Sicart, Miguel (2014): *Play Matters*. Cambridge (Mass.), The MIT Press. Por otro lado, en la reciente charla titulada “Juegos y Máquinas: Homo Ludens en la Era de la Información”, que sirvió de inauguración a las jornadas *Identidad y videojuegos: la reconstrucción del sujeto en la era digital* (Universidad Carlos III de Madrid, 28-29 de septiembre de 2016), introdujo la idea de la ‘re-ontologización’. Ésta alude a cómo el significado que le damos a la realidad está cada vez más condicionado por la constante mediación de las tecnologías entre ésta y nuestra percepción de la misma. Pese a que en el estado actual de la investigación me centro en analizar el juego como sistema, considero que la idea de *playfulness* me permitirá en un futuro analizar las distintas formas en las que los jugadores participan en los sistemas lúdico-históricos, mientras que la ‘re-ontologización’ (cuyo desarrollo probablemente verá la luz en forma de libro en un futuro cercano) puede servir para esclarecer los nuevos significados que agentes, procesos y eventos históricos adquieren al ser mediados por los videojuegos.

En el presente trabajo me centraré en el videojuego como de sistema de reglas que carga de significado a los objetos sobre los que gobierna. Si bien considero que ésta es una faceta limitada del videojuego como artefacto cultural, también opino que es un punto de partida legítimo capaz de servir de cimientos para una adquirir una perspectiva más general. Así pues, en este sentido las principales definiciones de videojuego como medio provienen del mundo anglosajón<sup>11</sup> y escandinavo<sup>12</sup>. La construcción de los *game studies* como disciplina transcurrió paralela a estas enunciaciones, y la diferencia de opiniones produjo debates que han pasado a la historia como una batalla soterrada entre dos posiciones en apariencia antagónicas. Se trata del denominado debate entre ‘ludólogos’ y ‘narratólogos’. Partiendo de la propuesta de Murray, los segundos consideraban que se podía estudiar el videojuego mediante las lentes de los estudios literarios, mientras que los ‘ludólogos’ consideraban que los artefactos lúdicos eran únicos y por tanto requerían de un estudio disciplinar propio. Si bien las afirmaciones de ambas posiciones eran razonable e incluso complementarias, las encendidas respuestas emanadas desde la ludología han hecho que el choque haya pasado al recuerdo como una verdadera batalla. Los argumentos contra la propuesta narratológica estuvieron acompañados de denuncias de colonización disciplinar y de

---

<sup>9</sup> Para obtener una idea sintética de las teorías de Caillois, véase Raessens, Joost (2010): *Homo Ludens 2.0. The Ludic Turn in Media Theory*. University of Utrecht, Utrecht.

<sup>10</sup> A este respecto, su obra clave es Sicart, Miguel (2014): *Play Matters*. Cambridge (Mass.), The MIT Press.

<sup>11</sup> Janet Murray, Ian Bogost y Gonzalo Frasca son los máximos exponentes.

<sup>12</sup> Espen Aarseth, Jesper Juul, Frans Mäyrä, Markku Eskelinen.

la creación de la revista *Game Studies: the international journal of computer game research* como intento de defender la independencia de la nueva línea de investigación<sup>13</sup>. Afortunadamente, las discusiones han permitido el surgimiento de conceptualizaciones más inclusivas y refinadas del videojuego como artefacto. Una de las primeras en superar la aparente contradicción establecida fue la de Jesper Juul, quien partió de una redefinición clásica para ampliar posteriormente sus horizontes. De esta manera, tradicionalmente un juego era concebido como:

*“...un sistema basado en reglas con resultados variables y cuantificables, en el que los distintos resultados están adscritos a distintos valores, en el que el jugador ejerce presión para influir sobre el resultado, y en el que el jugador se siente emocionalmente conectado a los resultados, y en el que las consecuencias de la actividad son negociables”*<sup>14</sup>.

Más adelante, Juul advierte que esta definición es limitada, pues de nada sirve analizar las reglas si no se tiene en cuenta la ficción sobre la que gobiernan. De esta manera, el juego estaría construido alrededor de dos dimensiones, una lúdica y otra ficcional, que se retroalimentan e influyen en la relación del jugador con el sistema. Si bien el conjunto de normas indica qué nos está permitido hacer y qué no, la ficción le da sentido a ese conjunto, haciendo congruentes los sistemas representados con nuestra percepción de la realidad<sup>15</sup>. Por ejemplo, en un juego como *Grand Theft Auto*, en el que la conducción es la actividad principal, las reglas nos permiten conducir un coche por carretas (¡e incluso aceras!). Sin embargo, si éstas dieran la capacidad al jugador de circular también sobre el agua o, incluso, volar por el cielo a bordo de un automóvil, la ficción lúdica se resentiría, pues no encajaría con nuestros esquemas mentales.

Sobre este esbozo de redefinición han trabajado recientemente numerosos profesionales, indagando sobre la forma y el potencial de esta relación entre reglas y ficción. Quizá uno de los trabajos más significativos sea el del catalán Antonio J. Planells de la Maza, quien propone entender los videojuegos como artefactos capaces de crear mundos ludoficcionales originados, eso sí, en nuestro contexto histórico. Partiendo de la teoría filosófica de los mundos posibles, los videojuegos se convertirían en: *“...mundos ficcionales complejos que participan, como objetos culturales, en las relaciones insertas en los marcos sociales, económicos y políticos actuales”*<sup>16</sup>. Además, al ser lúdico,

*“...este mundo, derivado de las técnicas del game design y potencialmente influido por la semántica extensional - por ejemplo, mediante elementos intertextuales como ficciones transmedia o mecánicas de juego propias de los géneros -, se configura como un mundo ludoficcional: un sistema de mundos posibles concatenados que genera un espacio de juego determinado por un contenido ficcional y unas reglas estrechamente relacionados”*<sup>17</sup>.

Finalmente, la idea de ficción transmediática resulta clave para introducir la última definición que considero influyente en el estudio del videojuego histórico y sobre la que pretendo articular mi investigación. En un momento en el que la multiplicidad de medios de comunicación es patente, es extraño que el contenido originado en uno de ellos permanezca herméticamente

---

<sup>13</sup> Planells de la Maza, Antonio J. (2015): “Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal”. Barcelona, Cátedra Signo e Imagen, pp. 75-89; Ryan, Marie-Laure (2006): *Avatars of Story*. Minneapolis, University of Minnesota Press, pp. 181-191. A día de hoy, las pretensiones iniciales de la revista han caído por su propio peso debido a la tendencia a la realización de estudios interdisciplinarios. En la actualidad la revista aloja artículos de autores provenientes de todos los ámbitos que aplican las herramientas teórico-metodológicas (incluidas las historiográficas) de sus respectivos campos al estudio de este fenómeno cultural.

<sup>14</sup> Juul, Jesper (2005): *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge (Mass.), The MIT Press, p. 36. La cita original está en inglés. A partir de ahora, todas las citas en idiomas extranjeros, si no se indica lo contrario, estarán traducidas por mí.

<sup>15</sup> Juul, Jesper: *op. cit.*, pp. 163-196.

<sup>16</sup> Planells de la Maza, *op. cit.*, p. 11.

<sup>17</sup> Planells de la Maza, *op. cit.*, p. 97.

confinado dentro de sus barreras. Al contrario, éste las supera y se manifiesta en otros formatos<sup>18</sup>. Considero que, en la actualidad, la historia se ha convertido en un producto de consumo transmediático y narrativo, sujeto a las lógicas de este fenómeno. Marie-Laure Ryan ha abordado la cuestión del videojuego desde la perspectiva de la narrativa transmedia, proponiendo el estudio de los mismos mediante el enfoque de la *ludonarrativa funcional*. Al escribir inmediatamente después de que el debate ludología-narratología se diera por zanjado, hace énfasis en la conciliación de ambas perspectivas. Así, afirma que:

*“No estoy proponiendo un enfoque literario que aisle los fragmentos narrativos de las reglas del juego y los estudie únicamente por su valor estético intrínseco (aunque una aproximación tal estaría justificada si la narrativa del juego alcanzase un nivel estético apropiado), sino un enfoque ludonarrativo funcional que estudie cómo el mundo ficcional, espacio imaginativo, se relaciona con el juego, espacio de agencia. Al conectar la dimensión estratégica del juego con la experiencia imaginada de un mundo ficcional, esta aproximación debería hacer justicia a la naturaleza dual de los videojuegos”*<sup>19</sup>.

De esta manera, y siguiendo a los autores citados, entiendo el videojuego como un artefacto cultural cuya producción, distribución y consumo están condicionados por el contexto histórico particular de su creación, y que generan mundos ludoficcionales transmediáticos como consecuencia de la interacción del jugador con su sistema de reglas. Los elementos claves de este esfuerzo sintético por definir el objeto de estudio son compartidos, en su mayoría, por las investigaciones sobre las representaciones lúdicas del pasado en artefactos de entretenimiento digital, pues se han construido sobre bases teóricas similares a las expuestas. De todas formas, conviene realizar un rápido repaso a las propuestas conceptuales más sólidas emanadas de la disciplina de los *historical game studies* y, de paso, presentar un estado de la cuestión de los mismos.

## **b. El videojuego histórico y los *historical game studies*:**

El momento fundacional de los estudios del videojuego histórico<sup>20</sup> ha quedado tácitamente establecido en 2005<sup>21</sup>, momento en el que William Uricchio, padre ausente de la disciplina, publicó un capítulo en un manual general sobre *game studies* dedicado a la cuestión del pasado digital<sup>22</sup>. Dos son las grandes aportaciones de este trabajo pionero. Por un lado, en lugar de imponer una definición concreta prefirió esbozar las dos grandes manifestaciones del pasado en el videojuego: en un extremo se encontrarían aquellos que se ambientan en un acontecimiento específico, pretendiendo reconstruirlo con el máximo detalle que la tecnología del momento permita; frente a éstos se encuentran aquellas simulaciones generales de periodos extensos,

---

<sup>18</sup> Quizá uno de los mayores referentes de los estudios transmediáticos sea Henry Jenkins, con su obra *Convergence Culture: La cultura de la convergencia en los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós, 2008. Por otro lado, una interesante síntesis sobre el estado de la cuestión y las manifestaciones *transmedia* actuales, que incluye además una perspectiva de su uso por los *prosumers* (consumidores que adquieren el rol de productores gracias a sus creaciones fan), puede encontrarse en Abad Ruiz, Bárbara: “*Transmedia* y fenómeno fan: la co-creación en el mundo del videojuego”, en Juan Francisco Jiménez Alcázar, Íñigo Mugueta Moreno y Gerardo Fabián Rodríguez (2016): *Historia y Videojuegos: El impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*. Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, Editorial Compobell, IGN España, Murcia, pp. 69-103.

<sup>19</sup> Ryan, Marie-Laure: *op. cit.*, p. 203. La cursiva es mía.

<sup>20</sup> Tomamos prestado el término ‘videojuego histórico’ del estado actual de la cuestión sobre el mismo, para hacer referencia a aquellos juegos digitales que, de alguna manera, buscan darle sentido al pasado. La puntualización es relevante, ya que la expresión podría ser interpretada como aquel videojuego que ha pasado a formar parte del pasado y se considera un clásico, como es el caso de *Tetris* (Sergei Pázhimov, 1984), *Pac-Man* (Namco, 1980) y *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978), por citar tres ejemplos por todos conocidos.

<sup>21</sup> Si bien probablemente no sea el primer texto que problematice el uso de la historia en el videojuego, sí que estableció una serie de propuestas teóricas y líneas maestras para su estudio metódico. Chapman, Adam; Foka, Anna y Westin, Jonathan (2016): “Introduction: what is historical game studies?”, *Rethinking History. Special Issue Challenge the Past*, pp. 1-15.

<sup>22</sup> Uricchio, William: “Simulation, history and computer games”, en Jeffrey Goldstein y Joost Raessens (2005): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge (Mass.), The MIT Press, pp. 327-338.

equivalentes a la *longue durée* braudeliana, sobre los que imponen una esencia transhistórica propicia a la aparición de contrafactuales lúdicos, abandonando de esta manera todo esfuerzo por representar el pasado “*wie es eigentlich Gewesen ist*”. Uricchio denominó a ambos modelos simulaciones específicas y no específicas, respectivamente<sup>23</sup>.

La segunda idea clave del texto es su percepción del videojuego como ejemplo de forma de historia post-estructuralista, manifestación del giro posmoderno en las Humanidades. Las nuevas tecnologías de información y comunicación, de las que este fenómeno forma parte, tienen el potencial de poner en tela de juicio determinadas macro-narrativas que, escudadas tras afirmaciones ficticias de objetividad, explican interesadamente el pasado. La capacidad que los videojuegos dan al usuario de poner a prueba estas explicaciones transversales dan la posibilidad de democratizar el pasado. No obstante, el autor es consciente de que las manifestaciones lúdicas de la historia están condicionadas por una serie de reglas y políticas representacionales teleológicas que justifican el dominio de Occidente, a lo que Uricchio propone como solución la colaboración entre historiadores y desarrolladores de videojuegos<sup>24</sup>.

El trabajo de Uricchio ha inspirado varios intentos de acotar el videojuego histórico dentro de manifestaciones lúdicas digitales más amplias. Por un lado, frente al uso indiscriminado de tropos del pasado en prácticamente todos los mundos ludoficcionales (incluidos los fantásticos y los de ciencia ficción), se ha propuesto colocar la etiqueta histórica exclusivamente a aquellos que “...comienzan en un punto concreto de la historia real del mundo y ésta historia ha de manifestarse efectivamente en la naturaleza de la experiencia lúdica”<sup>25</sup>. Sin embargo, la incapacidad de la mayoría de juegos por mostrar representaciones del pasado que cumplan los criterios exigidos por la rigurosidad académica<sup>26</sup>, unida a la influencia de la ideología a la hora de diseñar una experiencia de entretenimiento que facilite la evocación del pasado, ha llevado a considerarlos como productos mito-históricos y verosímiles<sup>27</sup>. Desde este punto de vista, las obras videolúdicas “...no pueden pretender representar correctamente los hechos históricos, sino transmitir de forma adecuada la experiencia y expectativas del pasado”<sup>28</sup>. Nótese el papel fundamental que juega la recepción en esta última definición, pues traslada a un primer plano la identificación, por parte de la audiencia, del contenido del juego con el pasado imaginado. Esto es, para que un juego sea histórico, ha de generar un grado de notable resonancia con la historia pública y la memoria popular de sus usuarios<sup>29</sup>, ambas construidas siempre desde el presente<sup>30</sup>. Finalmente, las últimas investigaciones han ampliado el espectro para establecer similitudes entre el videojuego histórico y la disciplina de la Historia, especialmente en lo que respecta a sus facetas epistemológica y narrativa<sup>31</sup>.

---

<sup>23</sup> Uricchio, William, *op. cit.*, pp. 328-331.

<sup>24</sup> Uricchio, William, *op. cit.*, pp. 332-338.

<sup>25</sup> MacCallum-Stewart, Esther y Parsler, Justin (2007): “Controversies: Historicising Computer Games”, en *Situated Play: Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, p. 204.

<sup>26</sup> Clyde, Jeremie; Hopkins, Howard y Wilkinson, Glenn (2012): “Beyond the ‘Historical’ Simulation: Using Theories of History to Inform Scholarly Game Design”, en *Loading... Journal of the Canadian Gaming Studies Organization*, vol. 6 (9), pp. 3-18.

<sup>27</sup> Kapell, Matthew Wilhelm y Elliott, Andrew B. R.: “Conclusion(s): Playing at True Myths, Engaging with Authentic Histories” en Matthew Wilhelm Kapell y Andrew B. R. Elliott (2013): *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*. London, Bloomsbury, pp. 357-369.

<sup>28</sup> Kapell, Matthew Wilhelm y Elliott, Andrew B. R., *op. cit.*, p. 361.

<sup>29</sup> Chapman, Adam (2013): *The Great Game of History. An Analytical Approach to and Analysis of the Videogame as a Historical Form*. Tesis doctoral, Universidad de Hull, pp. 32-37; Chapman, Adam (2016): *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* London, Routledge, pp. 36-37. Por otro lado, este autor reconoce que videojuegos con escenarios fantásticos y futuristas también pueden hablarnos metafóricamente del pasado y explorar ideas clave de la historia (Chapman, Adam (2016), *op. cit.*, p. 10), pero en este caso las disonancias hacen que el público no identifique el producto como histórico.

<sup>30</sup> Winnerling, Tobias y Kerschbaumer, Florian: “The Devil is in the Details: Why Video Game Analysis is such a Hard Task for Historians, and how we nevertheless try”, en Tobias Winnerling y Florian Kerschbaumer (2014): *Early Modernity and Video Games*. Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, pp. xvii-xx.

<sup>31</sup> Chapman, Adam (2016): *op. cit.*, pp. 59-170.

El estado actual de la cuestión me lleva a establecer una definición que abarque todas las aristas. De esta manera, partiendo de la definición general de videojuego expuesta con anterioridad, considero que un videojuego histórico es todo artefacto cultural digital capaz de generar mundos ludoficcionales que evocan el pasado en cualquiera de sus facetas. Si bien es cierto que estos productos comparten ciertas bases epistemológicas con la disciplina de la Historia en su construcción de mundos ludoficcionales, el contenido de sus representaciones suele guardar mayor relación con la historia pública y la memoria histórica. Además, como todo artefacto cultural y material producido en unas condiciones concretas, la naturaleza de su contenido y la forma de mostrarlo están ambas condicionadas por la ideología de su contexto de aparición. De esta forma, los videojuegos, más que interpretaciones rigurosas del pasado, transmiten mitos historiográficos transversales a la historia académica y popular. De ahí su tendencia a dar preponderancia a una serie de contextos y explicaciones históricas, especialmente las bélicas, imperialistas, masculinas y blancas, mientras que otras quedan discriminadas.

La notable producción académica de estos últimos años ha puesto el punto de mira en estas tendencias y ha permitido que queden reveladas, pues la naturaleza del juego digital hace que estas lógicas se encuentren ocultas en un sistema de normas codificado que muchas veces es interiorizado por el usuario: Ian Bogost ha acuñado el concepto ‘*retórica procedural*’ para explicar la forma única que tienen los videojuegos de transmitir de forma efectiva mensajes e interpretaciones particulares<sup>32</sup>. El estado de la cuestión es heterogéneo, pero detectan dos tendencias mayoritarias que en ningún caso son mutuamente excluyentes. Por un lado, muchos estudios se han centrado en analizar los discursos enunciados por los videojuegos desde una perspectiva estructural: mediante el análisis de los conjuntos de normas y de las representaciones audiovisuales han conectado los relatos históricos ofrecidos por estos productos con otras manifestaciones culturales que pretenden explicar el pasado y el presente<sup>33</sup>. Frente a estos, destacan los trabajos centrados en problematizar la representación de épocas específicas en el videojuego<sup>34</sup>. Una tercera vía de investigación en la sub-disciplina consiste en poner énfasis a la

---

<sup>32</sup> Bogost, Ian (2007): *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge (Mass.), The MIT Press.

<sup>33</sup> Algunos ejemplos de este amplio campo de estudio son Mukherjee, Souvik (2015): ‘The playing fields of Empire: Empire and spatiality in videogames’, en *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, vol. 7 (3), pp. 299-315; Mukherjee, Souvik (2016): ‘Playing subaltern: Video Games and Postcolonialism’, en *Games and Culture* (online: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412015627258> consulta 11/05/2017); Martin, Paul (2016): ‘Race, Colonial History and National Identity: *Resident Evil 5* as a Japanese Game’, en *Games and Culture* (online: <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1555412016631648>, consulta 11/05/2017); Shaw, Adrienne (2015): ‘The Tyranny of Realism: Historical accuracy and politics of representation in *Assassin’s Creed III*’, en *Loading... Journal of the Canadian Gaming Studies Organization*, vol. 9 (14), pp. 4-24; Schut, Kevin (2007): ‘Strategic Simulations and Our Past. The Bias of Computer Games in the Presentation of History’, en *Games and Culture*, vol. 2 (3), pp. 213-235; Schröder, Lutz (2014): ‘Research the Spinning Jenny, Gain +8% Wealth by Textile Industries: The Transformation of Historical Technologies into the Virtual World of Empire: Total War’, en Tobias Winnerling y Florian Kerschbaumer, *op. cit.*, pp. 76-90; Reynolds, Daniel (2013): ‘What is ‘Old’ in Video Games’, en Matthew W. Kapell y Andrew B. R. Elliott, *op. cit.*, pp. 49-60; Rejack, Brian (2007): ‘Towards a Visual Reenactment of History: Video Games and the Recreation of the Past’, en *Rethinking History. The Journal of Theory and Practice*, vol. 11 (3), pp. 411-426; Lammes, Sybille (2010): ‘Postcolonial Playgrounds: Games as postcolonial cultures’, en *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 4 (1), pp. 1-8; Hyuk-Chan, Kwon (2013): ‘Historical Novel Revived: The Heyday of Romance of the Three Kingdoms Role-Playing Games’, en Matthew W. Kapell y Andrew B. R. Elliott, *op. cit.*, pp. 121-134; Köstlbauer, Josef (2013): ‘The Strange Attraction of Simulation: Realism, Authenticity, Virtuality’, en Matthew W. Kapell y Andrew B. R. Elliott, *op. cit.*, pp. 169-184 y Köstlbauer, Josef (2014): ‘Do Computers Play History?’, en Tobias Winnerling y Florian Kerschbaumer, *op. cit.*, pp. 24-37; Sun-Ha, Hong (2015): ‘When Life Mattered: The Politics of the Real in Video Games’ Reappropriation of History, Myth, and Ritual’, en *Games and Culture*, vol. 10 (1), pp. 35-76; Hasegawa, Kazumi (2013): ‘Falling in Love with History: Japanese Girls’ Otome Sexuality and Queering Historical Imagination’, en Matthew W. Kapell y Andrew B. R. Elliott, *op. cit.*, pp. 135-149; Dillon, Beth A. (2008): ‘Signifying the West: Colonialist Design in *Age of Empires III: The WarChiefs*’, en *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 2 (1), pp. 129-145; Bonner, Marc (2014): ‘Construction as a Condition to Win: Depiction and Function of Early Modern Architecture and Urban Landscapes in Strategy and Economic Simulation Games’, en Tobias Winnerling y Florian Kerschbaumer, *op. cit.*, pp. 91-104.

<sup>34</sup> La Segunda Guerra Mundial es el periodo más estudiado, debido a la cantidad de productos lúdicos relacionados con el conflicto. Así lo demuestran trabajos como Raupach, Tim (2014): ‘Towards an Analysis of Strategies of Authenticity Production in World War II First-Person Shooter Games’, en Tobias Winnerling y Florian Kerschbaumer, *op. cit.*, pp. 123-138; Kingsepp, Eva (2006): ‘Immersive Historicity in World War II Digital Games’, en *HUMAN IT*, vol. 8 (2), pp. 60-89; Fischer, Stephanie (2011): ‘Playing with World War II: A Small-Scale Study of Learning in Video Games’, en *Loading... Journal of the Canadian Games Research Organization*, vol. 5 (8), pp. 71-89; Baron, Jaimie (2010): ‘Digital Historicism: Archival Footage, Digital Interface, and



forma en la que el formato videolúdico imprime una serie de condiciones, provenientes de su idiosincrasia y de su forma actual, a los relatos sobre el pasado<sup>35</sup>.

El interés profesional por este tipo de temáticas y perspectivas demuestra que el estudio del videojuego histórico está alcanzando un periodo de madurez, pues se desmarcan de las tendencias originales centradas en ponderar los riesgos y beneficios del videojuego como herramienta pedagógica. Si bien pueden ser utilizados en clase, insertos en dinámicas de educación formal, esta faceta del videojuego es limitada y minoritaria, por lo que se hace necesario analizar las interpretaciones lúdicas del pasado desde la óptica de los estudios culturales. Una forma de revelar la relación entre relatos y usuarios en el marco de su uso cotidiano pasa por indagar en la práctica de la creación de *mods*, es decir, modificaciones que usuarios con conocimientos informáticos, artísticos y de diseño realizan sobre la obra original. Estos *mods* suelen añadir nuevas opciones lúdicas y estéticas, pero en el caso de los videojuegos históricos pueden leerse, a su vez, como revisiones de la historiografía lúdica, bien reforzando su ludonarrativa o bien poniéndola en duda<sup>36</sup>. Frente a este interés por la recepción y la reinterpretación, en mi opinión los *historical game studies* han descuidado el papel que juegan las formas de producción y distribución de los títulos con aspiraciones historiográficas. La mayoría de estos juegos surgen en un contexto industrial globalizado estrechamente ligado a ciertas lógicas capitalistas de reducción de costes, maximización de beneficios, apertura de nuevos mercados, consolidación dentro de los ya establecidos, respuesta a lógicas de oferta y demanda, monopolio empresarial, etcétera, que acaban dejando huella en su contenido<sup>37</sup>. De esta forma, el medio videolúdico actúa como una suerte de aparato ideológico<sup>38</sup>, interpelando a sus consumidores mediante discursos afines a las condiciones materiales de su surgimiento. En la última década se han desarrollado formas alternativas de diseño, producción y consumo videolúdicos que intentan escapar de las lógicas industriales, agrupadas bajo la etiqueta de *indie*. El destino de este fenómeno se presenta variable: algunas manifestaciones se han reintegrado en las formas de las que pretendían desmarcarse,

---

Historiographic Effects in Call of Duty: World at War”, en *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 4 (2), pp. 303-314; Harrison, Gish (2010): “Playing the Second World War: Call of Duty and the Telling of History”, en *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 4 (2), pp. 167-180 y Raupach, Tim (2014): “Towards an Analysis of Strategies of Authenticity Production in World War II First-Person Shooter Games”, en Tobias Winnerling y Florian Kerschbaumer, *op. cit.*, pp. 123-138. Otros ejemplos son Kempshall, Chris (2015): *The First World War in Computer Games*. London, Palgrave MacMillan; Jiménez Alcázar, Juan Francisco (2016): *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y Videojuegos*. Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia/Editorial Compobell/IGN España; San Nicolás Romera, César, Nicolás Ojeda, Miguel Ángel y Ros Velasco, Josefa (2016): “Video Games Set in the Middle Ages: Time Spans, Plots, and Genres”, en *Games and Culture* (online: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412015627068> consultado 11/05/2017); Reisner, Clemens (2013): ““The Reality Behind It All Is Very True”: Call of Duty: Black Ops and the Remembrance of the Cold War”, en Matthew W. Kapell y Andrew B. R. Elliott, *op. cit.*, pp. 247-260; Trépanier, Nicolas y Holdenried, Joshua D. (2013): “Dominance and the Aztec Empire: Representations in Age of Empires II and Medieval II: Total War”, en Matthew W. Kapell y Andrew B. R. Elliott, *op. cit.*, pp. 107-120; Bembeneck, Emily Joy (2013): “Phantasms of Rome: Video Games and Cultural Identity”, en Matthew W. Kapell y Andrew B. R. Elliott, *op. cit.*, pp. 77-90; Cadiñanos, Begoña y García Martín, Ruth (2014): “*God of War*: Las consecuencias de la violencia a través del Héroe griego”, en *Bit y Aparte. Revista interdisciplinaria de estudios videolúdicos*, vol. 1, pp. 36-49.

<sup>35</sup> Chapman, Adam (2014): “The History beyond the Frame: Off-Screen Space in the Historical First-Person Shooter”, en Tobias Winnerling y Florian Kerschbaumer, *op. cit.*, pp. 38-51; Hassemer, Simon Maria (2014): “Does History Play the Role of Storyline? Historiographical Periodization as Theme in Video Game Series”, en Tobias Winnerling y Florian Kerschbaumer, *op. cit.*, pp. 64-75; Nohr, Rolf F. (2014): “The Game is a Medium, the Game is a Message”, en Tobias Winnerling y Florian Kerschbaumer, *op. cit.*, pp. 2-23; Winnerling, Tobias (2014): “The Eternal Recurrence of All Bits: How Historicizing Video Game Series Transform Factual History into Affective Historicity”, en *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 8 (1), pp. 151-170.

<sup>36</sup> Postigo, Hector (2007): “Of Mods and Modders. Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications”, en *Games and Culture*, vol. 2 (4), pp. 300-313; Owens, Trevor (2011): “Modding the History of Science: Values at Play in Modder Discussions of Sid Meier’s CIVILIZATION”, en *Simulation & Gaming*, vol. 42 (2), pp. 481-495; Apperley, Tom (2013): “Modding the Historian’s Code: Historical Verosimilitude and the Counterfactual Imagination”, en Matthew W. Kapell y Andrew B. R. Elliott, *op. cit.*, pp. 185-198; Crabtree, Gareth (2013): “Modding as Digital Reenactment: A Case Study of the *Battlefield* Series”, en Matthew W. Kapell y Andrew B. R. Elliott, *op. cit.*, pp. 199-212.

<sup>37</sup> Dyer-Whiteford, Nick y de Peuter, Greig (2009): *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis, University of Minnesota Press.

<sup>38</sup> Althusser, Louis (1989): “Ideología y aparatos ideológicos del Estado”, en Louis Althusser: *La filosofía como arma de la revolución*. México, Siglo XXI, pp. 183-206.

mientras que otras conservan una relativa independencia, no sin dificultades<sup>39</sup>. Considero que todo análisis satisfactorio de la metanarrativa histórica de un videojuego ha de pasar por explorar sus condiciones de producción.

### 3. Marco teórico: la narratividad, denominador común de la historia y el videojuego:

La base teórica sobre la que se edifica mi proyecto de tesis parte de la consideración del videojuego como forma histórica válida. En el contexto actual existen diversos formatos y modos de dar sentido al pasado, sin embargo, la forma preponderante y prestigiosa sigue siendo el texto escrito. Además, éste ha de seguir una serie de pautas ritualizadas con el fin de que la sociedad le otorgue el mayor grado de autoridad posible. Me refiero a formatos como el del artículo que tienen entre manos: con un vocabulario y forma de expresión característicos, con notas al pie y bibliografía que respaldan las afirmaciones del cuerpo del texto, dividido en una serie de apartados coherentes, distribuido a un pequeño grupo de profesionales y leído casi exclusivamente por ellos<sup>40</sup>. Los códigos que gobiernan esta característica forma de comunicación pueden, en el mejor de los casos, dotar la información transmitida de rigor ‘científico’, pero el precio a pagar por ello suele pasar por la omisión de otras formas de entender el pasado. Unas formas calificadas de populares, adjetivo que normalmente trae consigo connotaciones negativas o condescendientes cuando es utilizado por parte de la academia, pero que tras el giro lingüístico empezado a ser vistas como legítimas por parte de los historiadores<sup>41</sup>. En su vertiente audiovisual, quizá el mayor referente a la hora de justificar el uso de las imágenes como herramienta válida para ‘escribir’ historia sea Robert Rosenstone, quien afirma que:

*“En un mundo posliterario, es posible que la cultura visual cambie la naturaleza de nuestra relación con el pasado. Esto no implica abandonar nuestros conocimientos o que éstos sean falsos, sino reconocer que existe más de una verdad histórica, o que la verdad que aporta el medio audiovisual puede ser diferente, pero no necesariamente antagónica, de la verdad escrita”<sup>42</sup>.*

Se podría argumentar que las obras de Rosenstone y sus seguidores<sup>43</sup> no elevan los filmes ambientados en el pasado al estatus de historia, sino que hacen descender a la disciplina de su torre de marfil y la ponen al mismo nivel que otras formas de expresión. Para el autor, los textos históricos son sólo una aproximación más a un pasado inexistente, pero sus autores se refugian en la infalibilidad científica para legitimarlos<sup>44</sup>. O, dicho de otro modo y en palabras de Hayden White,

*“...la exigencia de cientifización de lo histórico no representa más que la afirmación de una preferencia por una modalidad específica de conceptualización histórica, cuya base es moral o bien, estética, pero cuya justificación epistemológica todavía está por establecerse”<sup>45</sup>.*

---

<sup>39</sup> Venegas Ramos, Alberto (2015): “El auge del ‘indie’: una perspectiva sociológica y cultural sobre el crecimiento del desarrollo independiente del videojuego”, en *Bit y aparte. Revista interdisciplinaria de estudios videolúdicos*, vol. 4, pp. 98-109.

<sup>40</sup> Quizá la excepción la represente algún ser querido que, movido en primera instancia por motivos emocionales, haga el esfuerzo de leer este engorroso texto.

<sup>41</sup> De Groot, Jerome (2009): *Consuming History. Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. London, Routledge; Pasamar Azuria, Gonzalo (2003): “Los historiadores y el «uso público de la historia»: viejo problema y desafío reciente”, en *Ayer*, vol. 49, pp. 221-248.

<sup>42</sup> Rosenstone, Robert A. (1997): *El pasado en imágenes. El desafío del cine a nuestra idea de la historia*. Barcelona, Ariel, pp. 40-41.

<sup>43</sup> Además de la citada, destaca Rosenstone, Robert (2006): *History on Film/Film on History*. London, Pearson Longman. Un ejemplo de los estudios fílmicos centrados en la ficción histórica es el volumen colectivo editado por Camarero, Gloria, de las Heras, Beatriz y de Cruz, Vanessa (eds.): *Una ventana indiscreta: la historia desde el cine*. Madrid, Ediciones JC/Instituto de Cultura y Tecnología y Cátedra de Estudios Portugueses “Luís de Camoes”, Universidad Carlos III de Madrid.

<sup>44</sup> Rosenstone, Robert A. (1997), *op. cit.*, pp. 29-42.

<sup>45</sup> White, Hayden (1973): *Metahistoria. La imaginación histórica en la Europa del siglo XIX*. México, Fondo de Cultura Económica, p. 11.

La imposibilidad epistemológica de alcanzar un conocimiento objetivo del pasado, ni siquiera por parte de la historiografía más rigurosa, saca a la luz la verdadera naturaleza del discurso académico. Éste, a su vez, descansa sobre el concepto de conciencia histórica, que esconde tras su apariencia objetiva la ideología de la civilización occidental en su manifestación de sociedad industrial moderna. En una era calificada de posmoderna<sup>46</sup>, el estatus científico y aséptico de las explicaciones emanadas de nuestra disciplina, la Historia, ha sido puesto en tela de juicio desde distintas perspectivas: el feminismo, los estudios post- y des-coloniales y los *media studies* son sólo tres ejemplos. Una de las brechas por las que se ha llevado a cabo este ataque al monopolio del conocimiento sobre el pasado por la historia académica ha sido la narrativa. Así, se diferencia el pasado de la historia: el primero es una realidad caótica y pretérita de la que conservamos algunos vestigios; la segunda se trata del proceso de interpretación y articulación de las fuentes en una narrativa específica<sup>47</sup>. Esta narrativa es la que pretende darle sentido al discurso sobre el pasado, un proceso que pasa por dotar de significado a los distintos elementos del relato y a su particular forma de conexión. Para lograrlo, los historiadores acuden a una serie de *mythoi* compartidos tanto por sus colegas como por sus lectores potenciales. Así, *mythoi* son simplemente todas las meta-significados consensuados en el contexto de quien escribe historia, que generan discursos con tramas específicas<sup>48</sup>. La historia institucionalizada y cientifista, un proceso que se consolidó institucionalmente a lo largo del siglo XIX y cuyo germen durante la Ilustración, ha generado una serie de prácticas y códigos que soterran la naturaleza ficticia del discurso histórico, equiparándolo al pasado<sup>49</sup>. Dicha perspectiva no hace sino empañar un proceso de representación que se articula desde el presente y está al servicio del futuro. En síntesis:

*“Una narratividad histórica, entonces, puede considerarse una alegorización de la experiencia de la «intratemporalidad», cuyo sentido figurativo es la estructura de la temporalidad (...) este significado secundario o figurado no es algo tanto «construido» como «hallado» en la experiencia humana universal de una «evocación» que promete un futuro porque encuentra un «sentido» en toda relación entre un pasado y un presente”<sup>50</sup>.*

O lo que es lo mismo, la narrativa aplicada a la historia busca otorgarle un sentido actual a una realidad pretérita. Además, al ser la forma narrativa un denominador común a la mayoría de los medios de expresión utilizados por la práctica totalidad de las culturas humanas, la disciplina historiográfica occidental no puede aspirar a ser la única válida. Y como cualquier otra narrativa, al simbolizar acontecimientos mediante la reducción de la compleja e inabarcable realidad pretérita a significantes concretos cargados de significados, es alegórica<sup>51</sup>. Ante este panorama, la única forma por la que la disciplina de la historiografía puede recuperar su honestidad pasa por tomar conciencia de su propia ficcionalidad, para así poder generar espacios que la permitan ser crítica consigo misma<sup>52</sup>. Por otra parte, la naturaleza universal del metacódigo narrativo encierra el potencial para establecer diálogos con otras formas de traducir e interpretar el conocimiento histórico derivado de las fuentes<sup>53</sup>, lo que conllevaría a abandonar definitivamente los vestigios de colonización epistemológica que todavía conserva.

---

<sup>46</sup> Diferenciamos aquí posmodernidad de posmodernismo: la primera hace referencia al nuestro contexto político, cultural y socioeconómico actual, mientras que la segunda se refiere a un enfoque y forma de entender la realidad. Jenkins, Keith (1995): *On 'What is History'? From Carr and Elton to Rorty and White*. London, Routledge, pp. 6-7.

<sup>47</sup> Las formas narrativas o el grado de narratividad de las formas institucionalizadas de explicar el pasado ha cambiado con el paso del tiempo. White detecta tres: los anales, las crónicas y la historia como la conocemos hoy en día. White, Hayden (1992): *El contenido de la forma. Narrativa, discursos y representación histórica*. Barcelona, Paidós, pp. 17-39.

<sup>48</sup> Jenkins, Keith (1995), *op. cit.*, pp. 136-181.

<sup>49</sup> White, Hayden (1992): *El contenido de la forma. Narrativa, discurso y representación histórica*. Barcelona, Paidós, p. 43-45.

<sup>50</sup> White, Hayden (1992), *op. cit.*, p. 70.

<sup>51</sup> White, Hayden (1992), *op. cit.*, pp. 41-74.

<sup>52</sup> Jenkins, Keith (1995), *op. cit.*, pp. 9-10. Tony Beckett ha dejado claro que incluso los archivos están sometidos a un proceso de organización artificial que ‘contamina’ las fuentes. Jenkins, Keith (1995), *op. cit.*, pp. 15-17

<sup>53</sup> White, Hayden (1992), *op. cit.*, p. 17

Establecido el denominador común entre la historia videolúdica y la mayoría de formas modernas de darle sentido al pasado, esto es la naturaleza narrativa de su construcción, me considero capacitado para profundizar en el estudio de la primera. Una de las facetas que salta a la vista al analizar el contenido de este tipo de productos su manera particular de seleccionar significantes históricos, además de su representación. En la mayoría de las ocasiones, estos guardan más similitudes con interpretaciones míticas del pasado que con los resultados de los trabajos académicos. Esto ha llevado a considerar los videojuegos históricos como artefactos ‘mithistóricos’, es decir, representaciones del pasado con un marcado carácter ideológico, pues el mito, en una de sus facetas, no es más que la interpretación ideológica de un pasado específico transformada narrativa<sup>54</sup>. Sin embargo, la influencia de la ideología no es exclusiva de formatos audiovisuales y lúdicos, pues la ejerce de manera inevitable en la historiografía profesional<sup>55</sup>. La historia, sea del tipo que sea, sólo puede interpretar el pasado, y el historiador realiza dicho esfuerzo desde un marco contextual concreto. El bagaje con el que aborda esta tarea, desde la selección de su objeto de estudio y sus fuentes al marco interpretativo a utilizar, influye en el producto final de su investigación. Así, el estado actual imperante de la historia profesional es:

*“...la historiografía nacionalista y liberal decimonónica que bebe principalmente del modelo griego de Heródoto, enfatizando los valores supremos de libertad política dentro de un Estado territorialmente definido (...) y representando a los pueblos sobre los que escribe como le gustaría que fueran. De ello resulta una combinación de verdad y falsedad, que mezcla la historia con la ideología (...) Así, verdad, persuasión e inteligibilidad descansan más en las dotes artísticas del historiador que en su crítica de fuentes”<sup>56</sup>.*

El autor concluye problematizando la figura del historiador y repensándola como un ‘mitógrafo buscador de la verdad’<sup>57</sup>. Paralelamente, la forma en la que estos mitos historiográficos se perpetúan en el videojuego histórico pasa por su combinación con una serie de imágenes, ideas y símbolos del pasado presentes en la historia popular y la memoria colectiva. El resultado de esta mezcla se deriva de procesos de ‘verosimilitud selectiva’, interesados en conciliar el detalle histórico con una serie de elementos ficticios propios de ciertos tipos de narrativa asociados al periodo o acontecimiento representado. Siguiendo esta estrategia, los desarrolladores seleccionan una serie de signos procedentes de textos históricos, imágenes, representaciones populares del periodo, etcétera, y los ordenan atendiendo a una serie de convenciones narrativas identificables por las audiencias y a su legado cultural. De esta manera, se consigue un videojuego cuya combinación de elementos produce una imagen verosímil del pasado. Hay que recalcar que los elementos que configuran la “verosimilitud selectiva” varían dependiendo del periodo a representar en función de la forma en la que las audiencias recuerden dicho periodo. En el caso de la Segunda Guerra Mundial, la tecnología armamentística, los tropos cinematográficos de un conflicto llevado en innumerables ocasiones a la gran pantalla y la autoridad documental han sido identificados como piezas clave a la hora de lograr grados de verosimilitud aceptables<sup>58</sup>. Estas

---

<sup>54</sup> Andrew B. R. Elliott y Matthew W. Kapell (2013): “Conclusion(s): Playing at True Myths, Engaging with Authentic Histories”, en Matthew W. Kapell y Andrew B. R. Elliott, *op. cit.*, pp. 357-369.

<sup>55</sup> Hayden White la considera uno de los tipos de explicación del relato histórico, junto con la explicación por la trama y la explicación por la argumentación. White, Hayden (1973), *op. cit.*, pp. 13-50. Otros estudios notables sobre la influencia del mito en la historia académica son Lincoln, Bruce (1999): *Theorizing Myth: Narrative, Ideology, and Scholarship*. Chicago, University of Chicago Press; Doty, William G. (2000): *Mythography: The Study of Myths and Rituals*. Tascaloosa (Al.), University of Alabama Press; McNeill, William H. (1986): “Mythistory, or truth, history, and historians”, en *The American Historical Review*, vol. 91 (1), pp. 1-10. Es más que probable que estos estudios no hubieran sido posibles sin dos obras seminales: *Mythologies*, de Roland Barthes (1957) y la tetralogía *Les Mythologiques* de Claude Lévi-Strauss (1964-1971).

White resume la presencia de la ideología en la historiografía de la siguiente forma:

“Pues si la ideología es el tratamiento de la forma de una cosa como un contenido o esencia, la historiografía decimonónica es ideológica precisamente por cuanto asume la forma característica de su discurso, la narrativa, como contenido, a saber, la narratividad, y trata la «narratividad» como una esencia que comparten por igual ambos discursos y conjunto de acontecimientos”, en White, Hayden (1992), *op. cit.*, p. 47

<sup>56</sup> McNeill, William H. (1987), *op. cit.*, pp. 5-6.

<sup>57</sup> McNeill, William H. (1987), *op. cit.*, p. 10.

<sup>58</sup> Salvati, Andrew J. y Bullinger, Jonathan M. (2013): “Selective Authenticity and the Playable Past”, en Matthew W. Kapell y Andrew B. R. Elliott, *op. cit.*, pp. 153-167. He decidido traducir *selective authenticity* como ‘verosimilitud selectiva’, pues considero que la

estrategias varían dependiendo del género videolúdico y la época a representar, por lo que la ‘verosimilitud selectiva’ es una categoría teórica flexible que ha de ser adaptada atendiendo a estas circunstancias.

Además, la existencia de géneros videolúdicos impone una serie de condiciones a cómo se construye la verosimilitud selectiva y qué mitos historiográficos son proclives a figurar en la obra. Como ya se ha visto, Uricchio definió por primera vez dos grandes ‘géneros históricos’ del videojuego, que en mayor o menor medida se asemejan a géneros de juego concretos, que se clasifican en base a sus mecánicas lúdicas y las dinámicas de juego que éstas permitan. Algunos ejemplos de género son la estrategia en tiempo real, el *puzzle*, los disparos en primera persona, la aventura gráfica y el juego de rol o *rpg*. Al igual que en otros medios como la literatura y el cine, estos géneros pueden combinarse, generando híbridos. Tomando como base esta amplia clasificación, algunos trabajos han intentado asociar formas de representación histórica en mundos ludoficcionales con estas realidades, utilizando distintos marcos teóricos<sup>59</sup>. Las conclusiones de éstos son similares a las del trabajo pionero, pues distinguen entre títulos y géneros que siguen estrategias distintas de evocación del pasado y que permiten al jugador interactuar de forma más o menos rígida con la ficción histórica. Además, si bien es cierto que las estrategias de significación varían de forma notable entre géneros, todos poseen una cualidad común que condiciona su discurso: el mentado sistema de reglas. Siguiendo el principio de análisis ludonarrativo introducido por Ryan, todo estudio de caso ha de prestar especial atención a las facilidades, restricciones y posibilidades de exploración del discurso narrativo de un juego condicionadas por su sistema de normas, pues en última instancia limitan las lecturas posibles del pasado<sup>60</sup>.

De esta manera, los videojuegos históricos pueden ser clasificados en dos grandes grupos, dependiendo de las estrategias que utilicen para autorizarse como representaciones verosímiles de otras épocas y periodos. Es decir, la naturaleza de su representación ludo-estética del pasado difieren radicalmente, convirtiéndose en los extremos antagónicos de todas las posibilidades existentes en el medio. En uno de los extremos figuran las ‘simulaciones realistas’, asociadas a tendencias epistemológicas reconstruccionistas. Estas últimas consideran que solo existe un pasado y éste se puede recuperar de forma fidedigna abordando sus vestigios mediante un estudio metódico que se va puliendo con el paso del tiempo y el desarrollo de la disciplina. Las simulaciones realistas comparten una serie de características con su equivalente filosófico: pretenden mostrar el pasado ‘tal y como fue’; centran sus esfuerzos en reconstruir visualmente el pasado, prestando la máxima atención a los detalles materiales; de esta forma, siguen las estrategias semióticas del cine en su concepción *hollywoodiense*, por lo que sus mensajes son fácilmente interpretables por la audiencia; sus representaciones suelen estar muy limitadas en el espacio y el tiempo, quedando reducidas a acontecimientos concretos; su perspectiva diegética tiende a situarse al nivel del agente histórico, invitándonos a participar en los procesos históricos pero ofreciendo poca agencia para modificarlos; finalmente, la esencia de sus mecánicas favorece

---

palabra ‘verosimilitud’ (cualidad de verosímil, que tiene apariencia de verdadero) transmite mejor las connotaciones del término original que su alternativa por defecto, ‘autenticidad’ (cualidad de auténtico, acreditado como cierto y verdadero por los caracteres que en ello concurren).

<sup>59</sup> Uno de los estudios trata de tender puentes entre epistemologías de la disciplina histórica, los géneros lúdicos establecidos por Gonzalo Frasca y las categorías narrativas definidas por Tzvetan Todorov. Kee, Kevin (2011): “Computerized History Games: Narrative Options”, en *Simulation & Gaming*, vol. 42 (4), pp. 423-440. Por otro lado, Chapman acude a la clasificación de las distintas epistemologías historiográficas realizadas por Alun Munslow para hacer lo propio. Chapman, Adam (2016), *op. cit.*, pp. 119-170. Si bien ambos autores coinciden en líneas generales, seguiré el camino abierto por el segundo, pues considero que ha dedicado más esfuerzo intelectual a profundizar en la relación epistemológica entre historia académica y videojuegos históricos.

<sup>60</sup> Chapman, Adam (2012): “Privileging Form Over Content: Analysing Historical Videogames”, en *Journal of Digital Humanities*, vol. 1 (2) (online <http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/privileging-form-over-content-by-adam-chapman/> consultado 11/05/2017).

la exploración espacial y visual de los escenarios<sup>61</sup>. En líneas generales y omitiendo la faceta corporal, su forma de relacionar al usuario con el pasado es similar a la de la recreación histórica<sup>62</sup>.

Frente a las estrategias realistas de verosimilitud se sitúan las ‘simulaciones conceptuales’, que beben de epistemologías constructivistas de la historia: conscientes de que el pasado no puede recuperarse, establecen marcos interpretativos que otorgan un sentido a las fuentes primarias. El constructivismo también trata de hallar la verdad en el caos de los acontecimientos pretéritos aludiendo a su pretendida objetividad e imparcialidad. En el caso de los videojuegos conceptuales, estos presentan las siguientes características: suelen privilegiar una representación audiovisual más o menos abstracta de la información histórica, normalmente en forma de símbolos y tablas de datos; gracias a esto, pueden incluir muchos conceptos abstractos con los que los historiadores acostumbran a trabajar; la información histórica es presentada a través de múltiples canales semióticos y requiere de un mayor esfuerzo interpretativo por parte del usuario; las afirmaciones sobre el pasado se realizan principalmente mediante la retórica procedural generada por el sistema de reglas, por lo que el peso de sus regímenes de representación recae en el aspecto lúdico; finalmente, frente al limitado alcance de las simulaciones realistas, las conceptuales facilitan exploración de largos procesos históricos de forma general a través de su marco interpretativo, asemejándose de esta manera al trabajo del historiador estructuralista<sup>63</sup>. Este amplio género ludohistórico facilita la aparición de contrafactuales, derivados de la combinación de su representación general del pasado con las herramientas interpretativas que pone a disposición del jugador<sup>64</sup>.

Tanto en el presente trabajo como en mi tesis doctoral me centraré en el estudio de juegos más cercanos a la simulación conceptual que a la realista. En primer lugar, porque la inclusión del pasado imperial de España es más fácil de encontrar en aquellos títulos asociados a la estrategia y la gestión, cuyas ludonarrativas se aproximan al extremo conceptual. Por otro lado, porque considero necesario poner el foco del análisis en los sistemas de normas que gobiernan sobre los regímenes de representación de dichos juegos, ya que en su elaboración los diseñadores siguen muchas de las pautas de trabajo de la disciplina historiográfica<sup>65</sup>.

#### **4. Metodologías para el análisis del videojuego histórico:**

El marco teórico expuesto con anterioridad me permite abordar el videojuego digital como fuente de la que emanan discursos historiográficos. No obstante, el análisis de estos relatos requiere de un aparato metodológico efectivo que logre levantar el velo tendido sobre la ideología y los macro-relatos por las estratégicas retóricas procedurales de las narrativas videolúdicas. Por desgracia, los esfuerzos teóricos realizados en el seno de los *historical game studies* no se han visto complementados por el establecimiento de propuestas metodológicas sólidas y autosuficientes, más allá de conceptos y marcos prestados de otras disciplinas. Con ello no quiero decir que la perspectiva multidisciplinar sea perjudicial para los estudios del videojuego histórico (como llegaron a afirmar algunos de los tempranos ludólogos) o que el estado de la cuestión actual es incapaz de generar herramientas propias: simplemente considero que las investigaciones han transcurrido por otros derroteros. Además, se trata de una generalización que cuenta con notables excepciones, sin las que acometer la tarea que tengo entre manos se haría mucho más dificultosa de lo que ya supone. En el presente apartado referenciaré los que considero los dos únicos intentos

---

<sup>61</sup> Chapman, Adam (2016), *op. cit.*, pp. 61-69, 91-93 y 101-104.

<sup>62</sup> Chapman, Adam (2016), *op. cit.*, pp. 198-230.

<sup>63</sup> Chapman, Adam (2016), *op. cit.*, pp. 69-79, 94-97 y 104-109.

<sup>64</sup> Chapman, Adam (2016), *op. cit.*, pp. 231-257

<sup>65</sup> Chapman, Adam (2013): “Is Sid Meier’s Civilization history?”, en *Rethinking History. The Journal of Theory and Practice*, vol. 17 (3), pp. 312-332.

notables de dotar a los estudios del videojuego histórico de un marco interpretativo característico, para luego detenerme en explicar detalladamente sus respectivas herramientas.

La primera propuesta proviene de los editores del volumen colectivo *Early Modernity and Video Games*, que vio la luz en 2014. A partir de las conclusiones arrojadas por los distintos capítulos, especialmente aquellos de orientación más teórica, Winnerling y Kerschbaumer proponen, en la introducción al volumen, la herramienta *Historical GameCAM*. Su nombre hace referencia a las tres estrategias interpretativas que los autores consideran todo análisis del pasado en formato digital debe seguir: abordar la [C]onstrucción, [A]utenticidad y [M]edialidad del objeto de estudio. Así, nos proveen "...de un esquema que permite analizar tanto fotogramas como secuencias de juego, filtrándolas y dividiéndolas en distintos canales de indagación"<sup>66</sup>. Para analizar la construcción histórica del mundo ludoficcional se han de aislar los elementos referenciales del pasado que lo componen. Tras esto, se han de identificar las estrategias de verosimilitud que articulan los distintos elementos y revelar su contribución a la credibilidad histórica del juego. En último lugar se ha de hacer énfasis en las características del medio del juego digital, estableciendo las posibilidades y restricciones que los elementos referenciales y su combinación establecen en la exploración lúdica concreta del pasado que el producto ofrece<sup>67</sup>. Como se puede observar, esta propuesta metodológica guarda numerosas similitudes con el concepto de 'verosimilitud selectiva', por lo que podemos considerarla un desarrollo del mismo.

Recientemente ha visto la luz un marco teórico alternativo, este más meticuloso en su concepción, contenido en la obra de Adam Chapman *Digital Games as History*. El autor británico considera que el análisis de cualquier interpretación histórica en forma de videojuego ha de pasar por la disección de su ludonarrativa en sus elementos nucleares, de los que identifica cuatro<sup>68</sup>. En primer lugar, se encuentran las *framing narratives* o "narrativas de encuadre", fragmentos asociados a formas narrativas cinematográficas en los que la capacidad interactiva del jugador se ve reducida a un mínimo o incluso resulta anulada. Suelen servir para situar al personaje del jugador en un contexto y contextualizar la acción. En el caso de los productos de entretenimiento con discursos históricos, definen y explican de forma general el periodo o acontecimiento que se pretende representar. Por otro lado, insertos en las "narrativas de encuadre" se suelen encontrar los *framing objectives*, los "objetivos de encuadre", utilizados para especificar las condiciones que el jugador debe de cumplir para avanzar en la narrativa del juego. Estos objetivos le dan sentido a las acciones del usuario a la vez que definen qué tipo de actuaciones serán premiadas y cuáles penalizadas. Sin embargo, estos objetivos pueden aparecer también en la propia ludonarrativa.

Chapman separa ludonarrativa de narrativas de encuadre para hacer énfasis en el carácter inter(re)activo de la primera. De esta manera, en esta categoría se incluyen las secciones del juego en las que las acciones del jugador son indispensables para hacer avanzar la trama. Suelen situarse en el espacio entre dos "narrativas de encuadre", conectándolas. A grandes rasgos, son los tramos jugables del producto, en las que la interacción entre el sistema de reglas y las acciones del usuario cobra sentido. A su vez, la "ludonarrativa" se compone de *lexia*, la unidad básica con potencial narrativo. La interacción del jugador con los *lexia* puede producirse de varias maneras, desde la pura identificación visual hasta la combinación mediada por el usuario de varios *lexia* entre sí. La relación entre jugador y *lexia* es siempre el requisito indispensable para que la ludonarrativa se desarrolle. Dentro de la categoría de *lexia* entra casi cualquier elemento virtual con el que el

---

<sup>66</sup> Winnerling, Tobias y Kerschbaumer, Florian (2014), *op. cit.*, p. xv

<sup>67</sup> Winnerling, Tobias y Kerschbaumer, Florian (2014), *op. cit.*, pp.

<sup>68</sup> Chapman, Adam (2016), *op. cit.*, pp.119-135.

jugador pueda interactuar, en el sentido amplio de la palabra (visual, auditiva o físicamente). Por ejemplo, en un juego medieval la representación de un retablo es un *lexia* que el jugador puede observar (y de esta manera situarse en un periodo histórico concreto), mientras que una ballesta es un *lexia* más complejo: su observación también sitúa al jugador en un contexto pretérito, pero su utilización física produce cambios en la ludonarrativa. Por ejemplo, utilizado en combinación con el *lexia* ‘caballero enemigo’ altera la ludonarrativa: el jugador puede disparar una saeta para eliminarlo y poder atravesar la puerta que estaba custodiando, avanzando así en la historia.

El otro componente de la ludonarrativa de Chapman son los *framing controls* o “controles de encuadre”, que se manifiestan de dos formas. En primer lugar, delimitan la forma en la que el jugador puede utilizar y combinar entre sí los distintos *lexia*, produciendo distintos resultados. Por ejemplo, siguiendo con el caso medieval, un jugador puede realizar distintas acciones con el *lexia* ‘espada’: envainarla, desenvainarla, utilizarla contra enemigos, utilizarla contra la pared de un castillo, etcétera. Utilizarla contra un enemigo causará daños a este último, pudiendo llegar a eliminarlo. Utilizarla contra el castillo, por el contrario, puede no producir cambios significativos en la ludonarrativa, lo que nos indica que, según el juego, las espadas no son armas de asedio efectivas. A pesar de que este resultado es congruente con una explicación histórica (las armas de asedio son arietes, catapultas, cañones... no espadas), en otras ocasiones se generan disonancias. Por ejemplo, los “controles de encuadre” de muchos juegos evitan que combinar *lexia* de armamento (una espada) sobre *lexia* de personajes aliados (por ejemplo, un soldado de nuestro bando) genere resultados lógicos: en lugar de perecer bajo nuestro ataque, el personaje aliado permanecerá inmutable. En este caso, la ludonarrativa que emerge de la combinación de distintos *lexia* mediante unos “controles de encuadre” específicos omite la posibilidad de traiciones o rencillas violentas dentro de una facción o alianza, lo que puede entrar en conflicto con ciertas explicaciones históricas.

Por otro lado, los “controles de encuadre” se pueden manifestar en forma de retos y presiones sobre el jugador, que le obligan a realizar una serie de acciones dentro de unos marcos espacio-temporales rígidos con el fin de evitar el desenlace negativo de la ludonarrativa (perder la partida). Por ejemplo, en el hipotético enfrentamiento del personaje-jugador armado con una espada contra un enemigo equipado con una ballesta, la presión ejercida por los “controles de encuadre” se plantea de la siguiente manera: cuanto más tiempo tarde el jugador en salvar la distancia que le separa del ballestero para poder abatirlo con su espada (esto es, combinar el *lexia* ‘espada’ con el *lexia* ‘ballestero’ bajo unos “controles de encuadre” que permiten su eliminación exclusivamente en el combate cuerpo a cuerpo), más posibilidades existen de que una saeta le alcance (combinación del *lexia* ‘saeta’ con el *lexia* ‘personaje-jugador’ bajo unos “controles de encuadre” que permiten su eliminación a distancia), poniendo así fin a la partida y, por tanto, a la ludonarrativa, con un saldo negativo para el jugador.

Dependiendo de cómo se interrelacionen las “ludonarrativas” y las “narrativas de encuadre” en un videojuego, éste se asocia a las distintas metanarrativas videolúdicas. Las metanarrativas deterministas tienden a incluir “fragmentos narrativos de encuadre” que definen los “objetivos de encuadre” específicos y que se renuevan con regularidad; además, la relación entre la “ludonarrativa” y la “narrativa de encuadre” es rígida: las acciones realizadas por el jugador durante la primera no alteran el momento o el modo en el que se manifiesta la segunda. En cambio, si los “fragmentos narrativos de encuadre” escasean, concentrándose en el inicio y final del juego, los ‘objetivos de encuadre’ son limitados y generalistas y el peso argumentativo del juego descansa sobre una ludonarrativa compuesto de múltiples tipos de *lexia* y gran variedad de combinaciones, nos encontraremos ante un juego ‘ontológico’. Esta segunda opción suele



acompañar a las ‘simulaciones conceptuales’. Finalmente, los modelos narrativos a caballo entre el ontológico y el determinista, cuyos elementos los hacen oscilar entre el realismo y lo conceptual, son denominados ‘abiertos’ por el autor<sup>69</sup>.

## 5. Estudio de caso: España en *Sid Meier’s: Civilization VI*:

Para finalizar el presente trabajo acometeré el estudio de un videojuego desde las posiciones teóricas y metodológicas anteriormente descritas, con el fin de que sirva de ejemplo representativo. El título que he elegido es *Sid Meier’s: Civilization IV*, la última iteración de la franquicia de juegos de estrategia de ambientación histórica más longeva y popular que existe. El videojuego original fue lanzado al mercado en 1991 y nos invitaba a poner a prueba nuestra habilidad para desenvolvemos en el pasado mediante la siguiente provocación: “¿Serás capaz de construir una Civilización que resista el paso del tiempo?”. Para ello podemos elegir entre una serie de lo que el juego considera civilizaciones, a la que encarnaremos desde el año 4.000 antes de Cristo hasta mediados del siglo XXI. Tras fundar su capital, el jugador deberá embarcarse en una serie de actividades si quiere superar el mencionado reto que, mediante el acto de juego, ha decidido tácitamente aceptar. Entre estas actividades se incluye la exploración del espacio circundante (que en las fases avanzadas del juego implica el descubrimiento de todo el globo), la expansión territorial mediante la fundación de nuevas ciudades, la explotación de los recursos naturales que encuentre a su paso, el entrenamiento de unidades militares para fines tanto defensivos como ofensivos, la investigación de tecnologías y principios culturales con el objetivo de avanzar científicamente, la gestión de la política interna y el establecimiento de relaciones diplomáticas con el resto de civilizaciones. El tiempo de juego está dividido en turnos, mientras que su espacio consiste en un mapa estructurado en casillas hexagonales. Durante cada turno, el usuario puede realizar una serie de acciones que se detallarán más adelante: una vez agotadas las disponibles, ha de pasar turno, repitiendo el proceso en el siguiente. Así sucesivamente hasta alcanzar el final del juego, que puede resolverse prematuramente en forma de derrota, con la eliminación del jugador, o de manera victoriosa. En el espectro epistemológico de la representación videolúdica, *Sid Meier’s: Civilization* es el gran referente de simulación conceptual del pasado, y su forma de presentar los *lexia*, los objetivos de encuadre y otros elementos lúdicos lo asocian a manifestaciones narrativas ontológicas.

Los *lexia* de *Civilization* son muy numerosos y heterogéneos tanto en su naturaleza como en sus funciones. El más importante es, sin duda, la ciudad: núcleo de la civilización y elemento que aglutina las tareas más importantes. Las ciudades son las únicas capaces de entrenar unidades, construir mejoras, dominar las casillas del terreno mediante su área de influencia, explotar los recursos especiales adscritos a éstas, establecer rutas comerciales, investigar tecnologías y generar todo tipo de recursos básicos (oro, ciencia, producción, alimento y, en las últimas ediciones, también cultura, fe y turismo). En orden de importancia, por detrás de las ciudades se encuentran las unidades. Divididas en civiles y militares, las primeras permiten desarrollar las facetas productivas de la civilización mientras que las segundas se encargan de las labores destructivas. De las primeras, las más importantes son los trabajadores, capaces de mejorar casillas, y los colonos, el único *lexia* del juego con la habilidad de fundar nuevas ciudades. Las unidades militares son las más variadas, clasificadas atendiendo a dos criterios fundamentales: la época a la que se adscriben (Antigüedad, Época Clásica, Época Medieval, Renacimiento, Era Industrial...) y su rol en combate (cuerpo a cuerpo, a distancia, caballería, apoyo...).

---

<sup>69</sup> Chapman, Adam (2016), *op. cit.*, pp. 136-167



Figura 1. Captura de pantalla del espacio de juego en *Sid Meier's: Civilization VI* (Firaxis Games/2k Games, 2016).

Otro tipo de *lexia* que conviene tener en cuenta son las tecnologías y los principios culturales, organizados en forma de árboles con múltiples y variadas ramificaciones. El descubrimiento de tecnologías y principios culturales, para lo que se necesita invertir puntos de ciencia y cultura respectivamente, otorgan numerosas ventajas a la civilización. Sin la inversión constante de recursos en estas dos esferas del juego la supervivencia frente a otras civilizaciones se torna imposible. Por ejemplo, ignorar el desarrollo de la tecnología “Forja de bronce” impide la creación de la unidad militar de la Antigüedad “Lancero”, una de las más poderosas del periodo. Si el jugador que ha tomado tan pobre decisión estratégica es atacado por una civilización que sí cuenta con dicha unidad, sus tropas difícilmente podrán imponerse a la amenaza y la presencia de su civilización en el espacio de juego puede peligrar. Los principios juegan un papel clave similar, pues su descubrimiento concede mejoras políticas, económicas, diplomáticas y militares y algunas incluso desbloquean distintas formas de gobierno, que van desde el caciquismo a la democracia, el fascismo y el comunismo.

La combinación de los *lexia* de las civilizaciones entre sí<sup>70</sup> y con los propios del espacio de juego permite progresar hacia los *framing goals*, es decir, las formas de victoria posibles. Si bien en las primeras ediciones de *Civilization* ganar la partida implicaba por lo general la conquista militar de la mayor parte del planeta, las últimas ediciones han diversificado los momentos triunfales. En *Civilization VI* se pueden obtener varios tipos de victoria: a la clásica dominación se le suman la victoria científica (ser la primera en colonizar Marte), cultural (monopolizar el turismo y la cultura planetarias), religiosa (que la religión fundada por la civilización sea la hegemónica) y por puntuación (si al llegar al último año de la partida ningún jugador ha obtenido alguna de las anteriormente mencionadas, el que más puntos haya obtenido resulta vencedor). Alcanzar cada tipo de victoria implica seguir estrategias diferentes. Además, civilizaciones concretas tienen más facilidades a la hora de obtener un tipo específico de victoria, debido a que

<sup>70</sup> Ya sean los de una civilización con los propios, que generan acciones generalmente positivas para la misma, como con los de una civilización con otras distintas que pueden estar orientados tanto a la cooperación (establecer una ruta comercial con una ciudad extranjera) como al enfrentamiento (atacar a un *lexia* rival con una unidad militar).



Figura 2. Captura de pantalla de un fragmento del árbol tecnológico de *Sid Meier's: Civilization VI* (Firaxis Games/2k Games, 2016). Su diseño es compartido por el árbol de principios culturales.

cuentan con reglas de juego únicas: en el caso de la civilización árabe, se privilegian las victorias científica y religiosa.

A continuación, pasaré a analizar las características que hacen única a la civilización española, no sin antes detenerme en reflexionar sobre las macronarrativas históricas que la ludonarrativa de *Civilization* intenta transmitir. La forma en la que éstas normas autorizan la combinación de diferentes *lexia*, la delimitación del espacio de juego, las presiones que ejerce sobre las jugadoras y sus fronteras lúdicas (principio y fin de la partida) favorecen un tipo de interpretación del pasado colonizadora, imperialista, militarista, teleológica, occidentalizada y, en cierta medida, masculina. *Civilization VI* incluye un número relativamente equilibrado de los dos géneros binarios, además de bastantes grandes personajes femeninos, pero las lógicas en las que éstas están insertas siguen siendo tradicionalmente heteropatriarcales. La relación con la tierra es sedentaria<sup>71</sup>; resulta muy difícil no ser eliminado sin expandirse sobre la superficie del mapa; dicha expansión, unida a la competición por una serie de recursos limitados y de explotación exclusiva, suele generar conflictos que tienden a resolverse por las armas. Además, los árboles tecnológicos y de principios siguen la línea del progreso occidental: en sus primeras fases, la mayoría de los *lexia* se asocian a las civilizaciones del creciente fértil y el Nilo, para desplazarse luego a las Grecia y Roma clásicas. A medida que el árbol avanza, se hace cada vez más énfasis en las innovaciones europeas, hasta que en las últimas fases la mayoría de ellas gravitan alrededor de la experiencia estadounidense<sup>72</sup>. Finalmente, el propio título del juego, *Civilization*, implica un concepto

<sup>71</sup> La preponderancia de las ciudades impide practicar formas de organización nómadas y seminómadas. Este conjunto de normas genera discursos en los que las civilizaciones urbanas aparecen como legítimas ocupantes del territorio circundante. Douglas, Christopher (2002): "You Have Unleashed a Horde of Barbarians!" Fighting Indians, Playing Games, Forming Disciplines", en *Postmodern Culture*, vol. 13 (1) (online <http://pmc.iath.virginia.edu/issue.902/13.1contents.html> consultado 11/05/2017).

<sup>72</sup> La ideología inherente a la saga *Civilization* ha sido estudiada por numerosos autores. Algunos de los ejemplos de las investigaciones más notables son Owens, Trevor y Mir, Rebecca (2013): "Modeling Indigenous Peoples: Unpacking Ideology in *Sid Meier's Civilization*", en Matthew W. Kapell y Andrew B. R. Elliott, *op. cit.*, pp. 91-106; Vorhees, Gerald A. (2009): "I Play Therefore I Am. *Sid Meier's Civilization*, Turn-based Strategy Games and the Cogito", en *Games and Culture*, vol. 4 (3), pp. 254-275; Nohr, Rolf F. (2010): "Strategy Computer Games and Discourses of Geopolitical Order", en *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 4 (2), pp. 181-196; Chapman, Adam (2013): "Affording History: *Civilization* and the Ecological Approach", en Matthew W. Kapell y Andrew B. R. Elliott, *op. cit.*, pp. 61-73; Ghys, Tuur (2012): "Technology Trees: Freedom and Determinism in Historical

occidental que, de hecho, es problemático, pues la mayoría de las facciones presentadas como ‘civilizaciones’ son en realidad Estados-nación de origen decimonónico. De esta forma, el juego se convierte también en un mecanismo de nacionalismo banal, al remontar esta forma sociopolítica a los albores de la historia<sup>73</sup>.

España es un claro ejemplo de esta última afirmación. La civilización española ha estado presente desde la segunda edición de la franquicia, que casualmente fue la primera en distribuirse en nuestro país<sup>74</sup>. Al igual que cualquier otra de las diecinueve disponibles, posee una serie de habilidades, edificios y unidades únicas. Estos *lexia* exclusivos sirven como elementos que, siguiendo estrategias características de la sinécdoque, pretenden captar la esencia de lo español. Considero que la elección de los mismos está condicionada tanto por las lógicas internas del juego como por la percepción que sus diseñadores tienen de la historia de España, especialmente de lo que consideran sus momentos clave. El resultado es la reducción de nuestro patrimonio a una época concreta: las décadas finales del siglo XV y el siglo XVI, el momento del descubrimiento y conquista de América y la consolidación tanto de la monarquía de los Habsburgo como de un catolicismo institucionalizado representado por la Inquisición.

En *Civilization VI*, Felipe II se nos muestra como el cabecilla de la facción española<sup>75</sup>. El símbolo que la representa es una cabeza de toro esquematizada, en dorado sobre fondo rojo. Tanto la civilización española como su líder cuentan cada uno con una habilidad única. La del segundo se titula ‘El Escorial’ y otorga mejoras a la unidad ‘inquisidor’<sup>76</sup> además de incrementar la fuerza de las unidades militares españolas que combaten contra las de civilizaciones que siguen una religión distinta a la filipina. La habilidad de civilización, ‘Flota del tesoro’, facilita el logro de la hegemonía naval a la vez que otorga facilidades al establecimiento de rutas comerciales intercontinentales, haciendo énfasis en una mayor obtención de oro si la ruta se establece con una civilización diferente. Adicionalmente, España cuenta con la unidad exclusiva ‘conquistador’, una unidad armada con arcabuces que posee bonificaciones únicas: goza de mayor capacidad ofensiva si acompaña a una unidad religiosa (misionero, apóstol o inquisidor) y, en caso de participar en la conquista de una ciudad enemiga, le impone a ésta de forma automática la religión española. Finalmente, España posee un edificio único: la ‘misión’. Se trata de una construcción religiosa que genera una serie de puntos de fe, que se incrementan si la misión está situada en un continente distinto al de Madrid, además de producir puntos de ciencia de forma moderada si se edifica junto a un campus universitario.

El conjunto de normas ligado a los *lexia* concretos de la civilización española facilita una explicación concreta de la esencia transhistórica de nuestro país. Además, ésta se ve reforzada por las afirmaciones textuales y la estética audiovisual ligada a España. De las primeras encontramos numerosos ejemplos en la Civikipedia, principal repositorio de las formas tradicionales de explicación histórica incluidas en el título. Esta especie de enciclopedia incluye entradas como ‘España’, en la que se ofrece una síntesis de su historia desde una perspectiva nacional, ‘Felipe II’, una sucinta biografía del monarca, ‘Miguel de Cervantes’, que hace lo propio con nuestro más afamado escritor, etcétera. Debido a la extensión de estos textos, he decidido utilizar como

---

Strategy Games”, en *Game Studies. The international journal of computer game research*, vol 12 (1) (online [http://gamestudies.org/1201/articles/tuur\\_ghys](http://gamestudies.org/1201/articles/tuur_ghys) consultado 11/05/2017); Peterson, Rolfe Daus; Miller, Andrew Justin y Fedorko, Sean Joseph (2013): “The Same River Twice: Exploring Historical Representation and the Value of Simulation in the *Total War*, *Civilization*, and *Patrician Franchises*”, en Matthew W. Kapell y Andrew B. R. Elliott, *op. cit.*, pp. 33-48; Poblócki, Kacper (2002): “Becoming-state. The bio-cultural imperialism of Sid Meier’s *Civilization*”, en *Focaal – European Journal of Anthropology*, vol. 39, pp. 163-177.

<sup>73</sup> Donecker, Stefan (2014): “Pharaoh Mao Zedong and the Musketeers of Babylon: The *Civilization* series between primordialist nationalism and subversive parody”, en Tobias Winnerling y Florian Kerschbaumer, *op. cit.*, pp. 105-112.

<sup>74</sup> Jiménez Alcázar, Juan Francisco (2016), *op. cit.*, p. 49.

<sup>75</sup> Todas las civilizaciones poseen un líder eterno que las representa desde su nacimiento hasta el final de la partida.

<sup>76</sup> Común a todas las civilizaciones, sólo que de esta manera los inquisidores españoles son más efectivos.



Figura 3. A la izquierda, uno de los retratos de Felipe II por Antonio Moro, ca. 1560 (fuente: Wikimedia Commons). A la derecha, modelo digital en 3D del monarca en *Civilization VI* (fuente: Firaxis Games/2k Games, 2016).

ejemplo el mensaje que aparece cuando el usuario elige controlar a España en el juego, pues me parece representativo:

*“Toda España está dispuesta a responder a tus plegarias, devoto rey Felipe II. Desde tu palacio en El Escorial puedes enviar a tus seguidores: misioneros, apóstoles y conquistadores para cruzar los mares y extender la influencia de tu sagrado imperio. Que los tesoros que descubran financien tu misión de unificar el mundo bajo una sola fe y un solo imperio, haciendo de ti el rey más católico”<sup>77</sup>.*

La estética audiovisual es también muy concreta. Por ejemplo, a la hora de elegir un referente artístico para Felipe II se ha optado por el retrato pintado por Antonio Moro. Éste muestra al rey ataviado para la guerra y portando símbolos de autoridad militar, como el bastón de mando y la espada. Si bien la versión del juego omite el bastón, conserva el resto de imaginería (incluido el Toisón de Oro), de la que la coraza es el elemento más notable (figura 3). La elección de esta representación concreta y no de otras quizá más conocidas, como los cuadros en los que el monarca aparece sobriamente ataviado con una túnica y un sombrero negro<sup>78</sup>, también es sintomática de la interpretación que *Civilization VI* hace de la historia de España.

De esta manera, al comparar las reglas, citas textuales y representaciones audiovisuales que conforman los elementos nucleares de la ludonarrativa funcional de *Civilization VI*, podemos establecer lo que el juego entiende como las características más importantes de España y su historia. La principal es su faceta religiosa, pues la mayoría de reglas y explicaciones escritas hacen énfasis en ella. El fervor religioso es un elemento clave de la ‘Leyenda Negra’ que perdura hasta nuestros días, si entendemos ésta como aglutinadora de un conjunto de etnotipos negativos que van más allá de su utilización propagandística original y sistematizada en la *Apologie* de Guillermo de Orange, para convertirse en generalizaciones sobre el pueblo español (entendido

<sup>77</sup> Firaxis Games/2k Games (2016): *Sid Meier’s: Civilization VI*.

<sup>78</sup> Por ejemplo, el retrato realizado por Antonio Sánchez Coello (*Kunsthistorisches Museum*, Viena), el de la pintora Sofonisba Anguissola (Museo del Prado) y el de Juan Pantoja de la Cruz (El Escorial).

desde el extranjero) y su historia<sup>79</sup>. Atendiendo a esta interpretación, los españoles aparentaban ser los mayores defensores de la fe católica para así ocultar sus perversiones morales, algo que se atribuían a su herencia judía y musulmana. Es por ello por lo que establecieron la Inquisición, máximo exponente del fanatismo hipócrita de España y sus representantes<sup>80</sup>. Sin embargo, las presiones ejercidas por el sistema lúdico específico de *Civilization VI* asignan a esta faceta de la Leyenda un cariz positivo, que se traduce en beneficios para el jugador español. Es decir, la necesidad de hacer a todas las civilizaciones competitivas dentro de las lógicas de juego hace que el papel jugado por la religión en España quede reinterpretado: si bien muchos intelectuales, tanto nacionales<sup>81</sup> como extranjeros<sup>82</sup>, atribuyeron la decadencia de España a este fanatismo, en *Civilization* el fervor religioso facilita la obtención de determinadas victorias.

El segundo gran valor que se asocia a España es el poderío militar transoceánico, ejemplificado en la invasión, colonización y evangelización de buena parte del continente americano. Si bien la representación de Felipe II ofrece una visión general de la orientación bélica de España, el conquistador es la síntesis de los mitos de la conquista del denominado Nuevo Mundo. Visualmente, la unidad está compuesta por tres individuos de poblada barba, ataviados con corazas de acero y los característicos cascos del mismo material, y armados con arcabuces. Los beneficios que reciben al luchar contra unidades adscritas a una religión distinta, que se incrementan si lo hacen junto a una unidad religiosa amiga, fortalecen la interpretación sesgada de la Conquista. Así, los mitos que refuerza el conquistador de *Civilization VI* son variados. En primer lugar, atribuye el sometimiento de todo un continente a un puñado de hombres blancos, olvidando la participación de mujeres, esclavos africanos y aliados nativos en el proceso. Seguidamente, perpetúa las teorías obsoletas que enfatizan los avances tecnológicos, en especial la equitación y el uso de armamento de fuego, como explicación de la victoria española frente a las sociedades americanas. Finalmente, pone el énfasis en la labor civilizatoria de España en América, ligando ésta a la evangelización. Así, el conquistador se combina con la misión, edificio exclusivo de su facción, para leer la mayor aportación de España al desarrollo de la Humanidad en términos de la imposición de la fe por las armas.

Así, *Sid Meier's: Civilization VI* se muestra como heredero de las macronarrativas anglosajonas sobre el Imperio Español en general y la Conquista de América en particular. Esto no se debe sólo a la popularidad de esta interpretación, emanada de Estados Unidos, en historiadores de todo el planeta, sino de la cultura popular de los desarrolladores de un juego diseñado y producido en Norteamérica. Estas explicaciones generalistas sigue una tradición liberal, pero muchos de sus mitos proceden de los escritos históricos de corte romántico de William H. Prescott<sup>83</sup>. Mitos procedentes de la lectura poco crítica y romántica de una serie de fuentes parciales sobre el proceso, especialmente las cartas de relación y otros testimonios de aquellos aventureros españoles en el Nuevo Mundo. Lo mismo sucede con las justificaciones posteriores de la labor hispánica en América, la mayoría de ellas salidas de la pluma de misioneros franciscanos, mientras que posiciones críticas como la de Bartolomé de las Casas son traducidas

---

<sup>79</sup> Sánchez Jiménez, Antonio (2016): *Leyenda Negra. La batalla sobre la imagen de España en tiempos de Lope de Vega*. Madrid, Cátedra, pp. 25-39.

<sup>80</sup> Pérez, Joseph (2017): *La leyenda negra*. Madrid, Gadir Editorial, pp. 85-104; Sánchez Jiménez, Antonio, *op. cit.*, pp. 53-60.

<sup>81</sup> Sánchez Jiménez, Antonio, *op. cit.*, pp. 89-145; Pérez, Joseph, *op. cit.*, pp. 139-195.

<sup>82</sup> Kagan, Richard (2002): "From Noah to Moses: The Genesis of Historical Scholarship on Spain in the United States", en Richard Kagan (ed.): *Spain in America. The Origins of Hispanism in the United States*. Chicago, University of Illinois Press.

<sup>83</sup> William Hickling Prescott (1796-1859) fue el hispanista e historiador norteamericano más influyente del siglo XIX. Su obra supuso la primera producción historiográfica estadounidense original sobre la España de finales del siglo XVI y el siglo XVII, y su autoridad no fue contestada hasta más de medio siglo después. Destacan cuatro libros: *Historia del Reinado de los Reyes Católicos Fernando e Isabel* (1837), *Historia de la Conquista de México* (1843), *Historia de la Conquista de Perú* (1847) e *Historia del Reinado de Felipe II* (1858). Kagan, Richard (1996): "Prescott's Paradigm: American Historical Scholarship and the Decline of Spain", en *The American Historical Review*, vol. 101 (2), pp. 423-446.

de forma interesada. Los principios regidores de estas narrativas son el mito del progreso y el Destino Manifiesto, que ponían a los Estados Unidos en una posición privilegiada frente a otras potencias, especialmente las católicas de tradición latina. Desde esta perspectiva, la España de los Reyes Católicos se encontraba en una posición similar a la de los Estados Unidos a inicios del XIX: abanderada del proceso civilizatorio que, sin embargo, fracasó a causa de la opresión monárquica y la intolerancia de la Inquisición. Los conquistadores eran equiparados con emprendedores independientes, personificaciones históricas fallidas del espíritu liberal anglosajón. Muchos de estos mitos se han perpetuado tanto en la historiografía como en la miríada de representaciones populares del proceso de conquista<sup>84</sup>.

## 6. Algunas conclusiones y mucho por trabajar:

Como hemos visto, *Sid Meier's: Civilization VI* nos permite volver a un momento específico de la historia de España y seguir la estela estadounidense del progreso para colocarla a la cabeza del mundo, logrando lo que en realidad no pudo ser. El juego privilegia una concepción imperialista, expansionista y religiosa que procede de una tradición romántica tornada en liberal cuyo caldo de cultivo fue el contexto intelectual protestante del Massachussets decimonónico. Sin embargo, el hecho de que la historia se presente en forma de videojuego no implica que necesariamente tenga que seguir estas vías interpretativas. De hecho, los diseñadores del título podrían haber bebido de otra tradición de relación entre España y los Estados Unidos de América que también ha permeado en la cultura popular. Me refiero a la *Spanish Craze*, un periodo comprendido aproximadamente entre 1890 y los inicios de la década de 1930 en el que se produjo un intenso interés por el arte y las costumbres españolas al otro lado del Atlántico. El clima provocado por la publicación de libros de viajes, la adquisición de obras artísticas, la copia de modelos arquitectónicos y el gusto por las corridas de toros, el flamenco y la estética bandolera durante este periodo dejó su huella en generaciones posteriores, como la 'perdida' de Hemingway, y sigue notándose en la actualidad<sup>85</sup>.

Un juego como el analizado en estas líneas podría haber intentado traducir a lenguaje ludonarrativo esta percepción cultural del pasado de España, ejemplificada en el patrimonio artístico que la monarquía de los Austrias y la nobleza a ella adscrita contribuyeron a generar y conservar mediante sus prácticas de mecenazgo. Curiosamente, no soy el primero en plantear esta posibilidad, pues ya la dejó caer uno de los editores de *Eurogamer*, un conocido espacio de noticias sobre la industria del ocio digital. Christian Donlan se preguntaba en un artículo por qué un juego que le había permitido entrar en contacto con la figura de Pedro I de Brasil, desconocida para él, se había decantado por la opción fácil, representada por el archiconocido Felipe II, a la hora de elegir un líder para la facción española. Donlan proponía como alternativa a Felipe IV, monarca cuyo reinado considera mucho más atractivo. De esta manera, tanto los lexia asociados a España como sus estrategias de victoria afines pasarían por centrarse en generar puntos de cultura a través de la adquisición de obras de arte y el fomento de la producción nacional. La alternativa enunciada por el redactor está influenciada, como él mismo indica, por sus lecturas del crítico de arte Matthew Collings<sup>86</sup>.

---

<sup>84</sup> Restall, Matthew (2004): *Los siete mitos de la conquista española*. Barcelona, Paidós; Restall, Matthew y Fernández-Armesto, Felipe (2012): *Los conquistadores: una breve introducción*. Madrid, Alianza Editorial.

<sup>85</sup> Kagan, Richard (2010): "The Spanish Craze in the United States: Cultural Entitlement and the Appropriation of Spain's Cultural Patrimony, ca. 1890-ca. 1930", en *Revista Complutense de Historia de América*, vol. 36, pp. 37-58.

<sup>86</sup> Donlan, Christian: "When it comes to Spain, I kind of wish Civ 6 had chosen a different Phillip", *Eurogamer*, 24/08/2016 (online <http://www.eurogamer.net/articles/2016-08-24-when-it-comes-to-spain-i-kind-of-wish-civ-6-had-chosen-a-different-philip> consultado 11/0/2017).

Ejemplos como el de Donlan demuestran que los discursos sobre el pasado emanados de las obras de entretenimiento digital no tienen por qué ser asumidos acríticamente por sus consumidores. El bagaje cultural y la influencia de la memoria histórica en los usuarios permite el cuestionamiento de las explicaciones impuestas por el videojuego, dando cabida a su contestación. Aunque en el presente trabajo me he centrado en el análisis del discurso interno de un título en concreto, en la tesis doctoral pretendo explorar, además, cómo las condiciones de producción de cada juego establecen límites a los relatos históricos autorizados y, por otro lado, cómo distintas prácticas de consumo y creación derivadas de su uso (jugar de forma subversiva, explorar los límites impuestos por las reglas del juego e intentar sobrepasarlos, y crear *mods* alternativos son algunos ejemplos) generan espacios para la revisión de sus metanarrativas. Sin embargo, mi intención en el futuro próximo pasa por profundizar en las características literarias de la disciplina de la historia, pues considero que ésta es insuficiente en el estado actual en el que se encuentra mi investigación. Paralelamente, procederé a realizar un vaciado de los videojuegos más asociados a formas ontológicas y conceptuales de simulación en los que España juegue un papel relevante, para posteriormente elegir críticamente los que conformarán mi corpus fuentes primarias. Finalmente, el proceso quedará completado con la consulta de aquellas grandes obras historiográficas que han creado de una serie de mitos sobre el Imperio Español y la Conquista de América, además de aquellas que los perpetúan, desde William Prescott a John Elliott.