

«La historia no fue así»: reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafactual en los videojuegos históricos
«The History wasn't like that»: reflections on the phenomenon of counterfactual history in historical video games

Juan Francisco Jiménez Alcázar

Universidad de Murcia (España). Correo-e: jimenezalcazar@um.es

Resumen

El debate sobre un pasado posible que hubiera generado un presente distinto y un futuro diverso vive en los últimos años una interesante actividad. El fenómeno del videojuego ha recogido toda la tradición de novelas, cine y series de televisión que observaban la Historia como un elemento más de creación e imaginación, y ha venido a mezclar el interés de historiadores por aventurar un pretérito distinto con el fin de explicar un contexto específico hoy día. Este trabajo reflexiona sobre el potencial y la realidad del discurso contrafactual para el usuario medio de los videojuegos con guion de historia virtual.

Palabras Clave: Historia contrafactual, videojuegos, historia alternativa, cultural, historia virtual.

Abstract

The debate over a possible past that would have generated a different present and a diverse future has been enjoying an interesting degree of activity in recent years. The phenomenon of videogames has picked up the tradition from novels, cinema and TV series that observed History as just another element of creation and imagination and has come to mix the interest of historians for venturing a different past with the end goal of explaining a specific context nowadays. This work reflects on the potential and the reality of the counterfactual discourse for the average user of videogames with a script about virtual history.

Key words: Counterfactual history, video games, alternative history, culture, virtual history.

1. Sucedió... o no

El discurso de lo que no pasó pero que pudo haber pasado no es nuevo. El condicional no deja de ser una mera suposición ante la aplastante realidad de lo que realmente sucedió. La historia de lo que hubiera tenido que suceder si las decisiones o el contexto hubieran sido diferentes ha tenido siempre un hueco entre las

mentes de los individuos como vías de salida ante arrepentimientos, ilusiones o deseos. Son preguntas recurrentes: ¿y si...? completado el resto con los factores activos y pasivos de la cuestión. En realidad, son respuestas confeccionadas al amparo de unos anhelos y de unas presuposiciones que, según Evans en su ensayo sobre el particular (2018), se quedan en el

plano tangencial respecto a la profundidad científica del historiador. Para él, la *historia contrafactual* es “un cambio en la cadena de acontecimientos que lleva a una serie de nuevos cambios que parecen seguirse de él como mínimo con algún grado de plausibilidad”, y la contrapone a la *historia paralela*. La publicación de esta obra, surgida con el deseo de generar un debate y casi zanjar el tema, ha sido el acicate que me ha inducido a abordar esta cuestión desde la perspectiva de uno de los canales que, desde un ámbito ajeno a la propia ciencia histórica, tiene una dimensión enorme en el universo general de los usuarios, o lo que es lo mismo, en los consumidores de Historia. Esta es la razón y no otra por la que las alusiones hechas a su ensayo serán reiteradas, ya que serán reflexiones al hilo de sus páginas, independientemente de que se hagan alusiones lógicas y procedentes a otros trabajos sobre el particular en función de asentar una sólida aportación científica, sobre todo realizadas desde la óptica de la disciplina histórica estricta, aunque se haga alguna breve alusión a su potencial didáctico por el valor que tiene como herramienta para el aprendizaje y la enseñanza del pasado (Jensen, 2005; Vicari, 2012; Pelegrín Campo, 2010, 2014a, 2014b; Huijgen y Holhuis, 2014), aunque insistimos, no es un abordaje sobre sus posibilidades en docencia, muy asentadas por los autores anteriormente mencionados. Hace bien pocos años, Alberto Venegas (2013) realizó un acercamiento sobre la cuestión del videojuego basado en historia

contrafactual, más como planteamiento general que como solución a la misma, y con la apuesta decidida a que el videojuego abría grandes posibilidades al discurso ucrónico. De igual modo, hay que aludir al interesante artículo de Iván Giménez (2016) sobre las “ucronías nazis”, con un englobamiento de literatura, televisión y videojuego, y que hay que insertar en los mismos objetivos que los planteados por Venegas. El canal de comunicación inédito se incorpora decididamente a esa vía de expresión cultural que supone el ocio digital, donde las narrativas diversas que lo abordan no dejan indiferente al usuario.

No se trata de plantear un debate específico sobre la historia contrafactual e incluso la alternativa, pues se considera firmemente que el objetivo de un historiador es analizar un pasado para comprender la multicausalidad que hizo que el comportamiento fuese uno y no fuese otro, donde las fuentes manejadas se convierten en las verdaderas armas para alcanzar un conocimiento aproximado de las circunstancias y contexto de determinadas situaciones y giros de los acontecimientos por aquellas personas que hoy no pueden dejar más que el testimonio de su existencia. Este estudio se centra más bien en la significación y relevancia que el fenómeno del videojuego ha aportado a la ola creciente de manifestaciones de creación contrafactual desde hace unos años, aunque con el hecho claro de que no se trata de una novedad, recordemos el ejemplo de Tito Livio, ni de una originalidad de nuestro tiempo ya que en el plano de la novela,



el teatro, el cine o la televisión hay un extenso número de ejemplos, algunos de los cuales serán mencionados en el presente trabajo. El objetivo es abordar desde la perspectiva del historiador la realidad del nuevo universo abierto del videojuego como canal de ocio y entretenimiento que ha dejado de ser tal para configurarse como un medio de expresión cultural más, con el añadido de que, para las generaciones más jóvenes (hecho que tendrá resolución natural con el paso del tiempo), se trata de un medio al que identifican con su propia identidad social en el ámbito de la sociedad digital existente. Una advertencia que se considera procedente hacer: no se trata de realizar una relación enciclopédica sobre los títulos que tienen a la ucronía como base de su guion, por lo que se echarán de menos las referencias a algunas producciones según las preferencias de algunos jugadores.

El mencionado ensayo de Evans eleva en cuatro apartados bien definidos el proceso que ha conformado esas *soluciones*, sobre todo en el ámbito anglosajón, hasta concluir que no deja de ser un mero producto del contexto actual que ha encontrado un caldo de cultivo excelente ante la ausencia de referentes por la “sensación de desorientación y miedo ante amenazas” (Evans, 2018: 53). Para este historiador, y en paralelo al proceso anterior, se ha producido en los últimos años una demanda enorme de productos de fantasía con el fin de ocupar un vacío generado por la “decadencia de las grandes ideologías”. Este aserto no es tan sencillo y debe de

plantearse con más aristas y perspectivas, pues hay que contar que desde el siglo XIX la fascinación, cuando no obsesión, por sucesos legendarios y fantásticos hundía sus raíces en el movimiento romántico, aumentado por los procesos de construcción nacional de esa misma centuria (Azar Gat, 2014) y desplegados por las crudas imágenes gestadas durante los grandes conflictos armados del XX (Álvarez Junco, 2016; López Rodríguez, 2017). De hecho, Evans publica su libro con la intención de dejar clara su postura de que la historia contrafactual no es una solución, y que lo hace para explicar las razones de su creciente producción, sobre todo ideológicas en el plano de los historiadores; otra cuestión es que se esté de acuerdo con él o no. El caso hispánico no es ajeno a esta corriente hoy muy en boga, y contamos con el conjunto de trabajos que conforman la monografía colectiva cuyo título, *Historia virtual de España (1870-2004): ¿qué hubiera pasado si?*, ya que nuestro pasado tiene los ingredientes necesarios como para resultar atractivos y caer en la tentación de pensar en qué hubiera sucedido si Alfonso XIII no hubiera embarcado en Cartagena en 1931, si Franco no hubiera ganado la guerra... si no hubiera muerto el príncipe don Juan en 1497... si el archiduque Carlos se hubiera convertido definitivamente en Carlos III...

No hay mejor vía para el deseo que un final imaginado que cumpla con nuestra expectativa y, en ese sentido, la creación cultural siempre será la mejor plataforma. Novelas, películas,



series de televisión, cómics... han sido los medios más utilizados por autores para satisfacer una demanda cada vez más creciente. Es una aspiración antropológica plantearse un mundo diferente al que se vive, aunque solo sea por la mera curiosidad y con la conciencia de que se es en una realidad tangible. Un ejemplo; en 1947, recién acabada la II Guerra Mundial, en el West End londinense se estrenó una obra de Noël Coward —*Peace in our Time*— cuyo trasfondo era el de la resistencia británica tras la invasión alemana de Gran Bretaña a causa de la derrota en la Batalla de Inglaterra de finales del verano de 1940, y finalizaba con la liberación del país en mayo de 1945. Lo interesante es uno de los diálogos de dos personajes (Alma y Fred) que aluden, en un giro de tuerca, a si no hubiera sido mejor haber ganado la batalla aérea (Bungay, 2008: 496). Fue realmente lo que pasó, pero las conclusiones a esa historia contrafactual (dentro de lo que en sí ya lo era, en un juego simple de matrioskas) que indica el personaje femenino conduce a lo que ocurrió, pues la victoria en el conflicto derivó en la ruina completa del Imperio británico y su disolución en pocos años; recordemos que ese mismo 1947 la India se independizaba. Evans también recoge esta obra teatral (Evans, 2018: 104), aunque la enmarca en el esfuerzo militar de los británicos más que en el contexto generado después del conflicto.

Era teatro, pero se alinea perfectamente con las otras expresiones culturales. Hasta aquí, nada nuevo. Los historiadores no nos hemos resistido a realizar incursiones, aunque haya sido con una

actitud mitad rebelde-mitad pícara, a engancharnos a ese infinito tren de preguntas del eterno ¿y si...? Hay que insistir en que es un ejercicio de Antropología experimental, pues el planteamiento de esas cuestiones muchas veces se realizan con el objetivo de configurar un “presunto presente” para individuos ajenos a la profesión del historiador, pero igualmente interesados por aquel pasado y por este presente. ¿Un juego, un entretenimiento? Es posible, porque nada cambió, pero sí la comprensión de la Historia a través de un acercamiento tangencial, por el flanco. Ferguson alude a que “imaginar contrafactual de este tipo forma parte esencial de nuestra manera de aprender” (Ferguson, 1998: 14). Hay que insistir en esas posibilidades abiertas por el discurso de lo alternativo desde el planteamiento de que se ha de conocer todo el contenido histórico para realizar ese ejercicio de contrapunto que nos haga comprender y aprender ese pasado. No se trata de un desasosiego y no deja de ser una reflexión particular ante experiencias personales, pero la meta de este estudio está dirigido hacia el impacto que esas exposiciones de pasados diversos, de presentes virtuales y de futuros posibles surgen al amparo de la eclosión del videojuego. No es un historiador el que genera el discurso, sino que es una producción de interacción individual el que involucra al usuario en la experiencia de esos cambios, en la resolución de esas preguntas. Las posibilidades generadas por guiones confeccionados *ex profeso* para material de videojuego con destino a



usuarios que pretenden sencillamente jugar, se han complicado de manera enorme a través de la difusión masiva de este medio, bien por videoconsolas o bien por computadoras. El mercado tiene mucho que decir en la implantación de determinados productos realizados que tienen como fin trasfondos históricos, con lo que se comienza a intuir que el pasado es un factor básico para la evolución y desarrollo del propio ocio, es decir, el videojugador demanda títulos donde el desarrollo de su propia voluntad es básico para satisfacer el modo en el que emplear su tiempo libre. No hay ir muy lejos en el tiempo. Una revista especializada en videojuegos, *Micromanía*, en su número 280 (octubre 2018), recoge un artículo sobre la comercialización del último juego de la saga *Assassin's Creed* (Ubisoft), ambientado en la Grecia clásica: *Assassin's Creed. Odyssey*. Se inicia de la siguiente forma:

“Nuestro mundo no sería el que es si el pasado hubiera sido distinto, incluso aunque fuera ligeramente. ¿Y si Hitler hubiera muerto en la Primera Guerra Mundial? ¿Y si la Revolución Francesa hubiera fracasado? ¿Y si Colón hubiera naufragado en su primer viaje? ¿Y si Jerusalén o Acre nunca hubieran caído? Ese “y si” es lo que ha dado forma y vida a la fantasía de novelas, películas y videojuegos, y la verdadera esencia de toda la saga «Assassin's Creed», que se adentra en su nueva entrega, «Odyssey», en uno de los periodos más fascinantes

de la antigüedad —bueno, ¿cuál no lo es en la saga?—, en uno de los momentos críticos de la Grecia clásica, cuando la Liga de Delos y la del Peloponeso entraron en guerra (...) Personajes reales y mitos. Leyendas y criaturas fantásticas, y hasta el mismísimo panteón griego tendrá su hueco en la trama. Y, como siempre, poniendo en nuestras manos ese destino alternativo del mundo, esa posibilidad de cambiar la misma Historia de vivir en directo una de las culturas más fascinantes de la antigua civilización clásica” (A.P.R., 2018: 22).

Es un ejemplo más de los que se pueden localizar en los diversos comentarios y artículos sobre videojuegos históricos en las diferentes revistas específicas (Jiménez Alcázar, 2011: 332). La clave del fenómeno radica en la posibilidad de manipular y jugar con el pasado, según la preferencia del videojugador, usuario que puede tener o no conocimientos previos de historia.

2. La libertad para construir pasados alternativos

Si tenemos en cuenta de que la libertad para jugar es una idiosincrasia del videojuego y la interacción su cimiento, el aspecto inmersivo termina por configurar uno de los aspectos más reseñables de este medio. Es posible que el videojuego sea la culminación de una sociedad de consumo, donde todo se acomoda al gusto del cliente. Podemos pensar que incluso lo hace

el inmóvil pasado, pero en realidad, y en palabras de Bungay, el “pasado es siempre cambiante” (Bungay, 2008: 11), entendido este como el discurso que la Historia hace de ese pretérito en un contexto determinado. Aquí se cuestiona esa obstinada realidad de los hechos por la mera razón de lo que es en sí el producto final del videojuego. Un pasado inmutable es objeto del deseo como aspiración por parte de quien ya lo conoce, o cree conocerlo: y he ahí el preciado botín. La posibilidad de cambiar el final convierte al videojuego en lo que es: la joya de la intervención particular e individual que deja de lado el plano pasivo en el que se encuentra el espectador de una película o serie de televisión o el lector de una novela. Dejemos claro que una historia contrafactual desarrollada al amparo de una metodología histórica solo puede tener una intencionalidad que poco tiene que ver con la construcción de un discurso histórico riguroso, aunque puede ayudar a construirlo, a no ser que se trate de un modo de mirar el pasado con grandes contrastes de forma que nos permita enseñar de manera diferente. Un ejemplo sería el de que se pueda aprender qué es lo blanco enseñando lo negro, asumido esto último como la ausencia del primer elemento. Es el aprendizaje por la ausencia, o incluso por la sombra, por el reflejo de lo que puede ser. Insistimos de nuevo en la potencialidad de la narrativa contrafactual en las historias vividas en muchos de los videojuegos que aquí se mencionan para tareas educativas.

Realmente mucho tienen que ver estas reflexiones con las aportaciones de diferentes disciplinas además de la propia histórica. Desde la filosofía, la lingüística, la economía y, por qué no, la física, diversos campos pueden abordar mundos paralelos con el fin de plantear si nuestro presente es finito y concreto o es fruto de un momento específico del tiempo y del espacio, siempre dentro de nuestros parámetros del conocimiento.



Ilustración 1. Messerschmitt Bf-109E. IL-2 Cliff of Dover (IC-Maddox Games).



Ilustración 2. Formación de escudos. Total War Saga: Thrones of Britannia (The Creative Assembly).

Pero no son reflexiones tales las que se plantean los usuarios que se ponen a los mandos de un caza de la II Guerra Mundial en cualquier título de la serie *IL-2 Sturmovik* (1c Company) —ilustración 1— o al frente táctico de una batalla en la Inglaterra de Alfredo el Grande (*Total War*

Saga: Thrones of Britannia, The Creative Assembly, 2018 —ilustración 2—), pues esas preguntas no terminan de ser un reflejo nacido de nuestra propia existencia como personas. La duda, el arrepentimiento o el desasosiego generan a lo largo de la vida de cada uno de nosotros las amenazantes preguntas de ¿y si no hubiera estado allí?, ¿y si hubiera hecho esto otro y no lo que hice? Además, son cuestiones que nos haremos en todos los ámbitos, desde el profesional, el familiar, el íntimo del amor, el de las amistades... La casualidad, como algo inherente a la propia lógica, la acometemos como arma defensiva, cuando en realidad se trata de un contexto generado por una serie de causas que condicionan, no determinan, nuestro presente y, por ende, nuestro futuro.

Quien se acerca a un videojuego lo hace con el interés de cubrir una demanda personal de entretenimiento donde la eterna pregunta de ¿y si...? queda solo en el corto espacio de su escritorio. El videojuego así está desarrollado por sus creadores, y cada título responde a la intencionalidad clara de sus diseñadores de que sea precisamente eso: una posibilidad, donde la libertad de elección del usuario sea la clave de todo, donde la inmersión y la interacción del videojugador haga que el videojuego sea tal; una novela y una película, como cualquier creación cultural, tienen su existencia propia y límite definido, a la espera de ser leído, visto u oído de forma pasiva. Un videojuego, en cambio, lo es si alguien lo desarrolla, pues su concepción ya trae consigo la participación activa y última del

usuario. El juego y su experiencia son en sí mismas las piezas fundamentales para entender todo este proceso.

3. De un pasado traumático al futuro distópico

La clave para entender el fenómeno de los futuros posibles es la base de un cambio o alteración de los acontecimientos en el pasado para que se genere un mundo diferente. Lo interesante es que, normalmente, esos universos prometidos no son tales, sino que representan todos los miedos de nuestra civilización: es un monstruo del que huimos y por eso nos planteamos el “¿y si...?” como ejercicio de experiencia virtual para no llegar a esas situaciones. De todas formas, hay una cuestión clara y forma parte de una corriente cultural de admiración por lo extraño, lo feo, lo monstruoso e incluso por lo inhumano. Es esa dicotomía de la seducción y el espanto, donde existe hoy una fascinación por determinados iconos erigidos como “monstruosos por lo extraordinario” (Jiménez Alcázar y Rodríguez, 2015: 13). La distopía es un elemento básico para la construcción narrativa de esos universos surgidos a raíz de catástrofes y decadencias de nuestra civilización.

Existen dos hitos básicos para nuestra cultura que generan infinidad de creaciones de mundos distópicos, sociedades futuras intrínsecamente negativas para la esencia del carácter humano. Uno es el de la victoria totalitaria y el otro el de



una guerra nuclear; aparte dejamos el ámbito de la ciencia ficción sobre un futuro gestado hoy —un incontrolable y drástico cambio climático, acumulación de residuos, crisis económica descontrolada (Domingo i Vals, 2015), agotamiento de recursos, pandemia vírica o el desencadenamiento del caos total, incluida la rebelión de las máquinas— o una catástrofe astronómica, pues no es objeto de este estudio. En realidad, existe un referente claro para muchas culturas, un «fin del mundo» que forma parte intrínseca de su cosmogonía. Para el caso cristiano, el Apocalipsis es el referente claro, y para el japonés, su cultura determinista y fatalista, además de haber sido el único país víctima de un ataque nuclear, hace que sea la cultura que ha generado monstruos como Godzilla.

Nos centramos en el plano apocalíptico para aludir a una tradición de siglos que terminó por configurar una iconografía poco definida pero muy identificable de sus consecuencias. Ese mundo post-apocalíptico ha sido el que ha generado diversos títulos de videojuegos que son herederos claros de las tres referencias literarias de la distopía: la de Orwell (*1984*), la de Huxley (*Un mundo feliz*) y la de Bradbury (*Fahrenheit 451*). Del primer hito aludido, el de la victoria global de una potencia totalitaria, un posible triunfo de los ejércitos del III Reich es el más recurrido. La cultura anglosajona no ha parado de insistir una y otra vez incluso desde el mismo momento en que se producía el conflicto —aunque es cierto que con la idea

propagandística de la guerra— y hasta la fecha, tal y como hemos aludido en el caso de la obra de teatro de Noël Coward, títulos de novelas, series de televisión y producciones historiográficas que compendia Evans en su ensayo, donde alude de forma recurrente, para refutar o refrendar, la introducción de Ferguson en la obra colectiva que dirigió (Ferguson, 1998: 11-87), historiador que, junto a Roberts realiza un interesante ejercicio sobre “La Inglaterra de Hitler” (Ferguson, 1998: 211-246). No lo hemos de mezclar con las críticas sobre el régimen estalinista de la orwelliana *Rebelión en la granja* o de la obra de los hermanos Strugatsky *¡Qué difícil es ser dios!* De este último título existe un videojuego homónimo que recupera la idea de los cosmonautas que llegan a un planeta donde su civilización aún está en la Edad Media (Jiménez Alcázar, 2011: 300), y de forma reciente también se estrenó una película (dir. Aleksey German, 2013). La cultura francesa también ha generado de forma reciente esas reflexiones con el revisionismo actual sobre su papel en la II Guerra Mundial (Gobled y Campeis, 2015; Deluermoz y Singaravélou, 2016); pero no deja de ser un fenómeno ciertamente en alza en otros territorios.

Las victorias nazis en los campos de batalla europeos y norteafricanos anteriores a 1942 derivaron desde el mismo momento en el pensamiento de que esos triunfos se prolongasen en el tiempo. El giro de los acontecimientos que conocemos tras la derrota del *Afrika Korps*, Stalingrado, Montecassino,

Normandía, Ardenas y Berlín y el resultado de un mundo de Guerra Fría entre los vencedores no frenó la imaginación de creadores que pensaron que, finalmente, Hitler se convirtiese en un dictador global. Todo pasaba por una previa derrota británica, y ya, con el continente europeo bajo su control, por un asalto general hacia América. La novela de Philip K. Dick *El hombre en el castillo* (1962) se puede incluir en el género literario de la ucronía por cuanto la victoria de los alemanes y de los japoneses que se habían repartido el territorio norteamericano no deja de ser una narrativa histórica alternativa; existe una serie de televisión, emitida por Amazon Prime Video desde enero de 2015, que se basa en la obra literaria, pero solo se inspira en ella, y ya están estrenadas tres temporadas aunque hay prevista, de momento, una cuarta (Wikipedia, 11-noviembre-2018). Sencillamente es un ejemplo, pero fue un eslabón más que contribuyó a esa fascinación “malévola” por la victoria nazi en Europa que da por hecho que la URSS, incluso Japón, habría sucumbido al envite de la maquinaria bélica alemana. En este ambiente es donde se desarrolla la acción del videojuego *Turning Point: Fall of Liberty* (Spark Unlimited, 2008 —ilustración 3—). El juego comienza con un texto donde se indica que Winston Churchill fue atropellado en Nueva York en 1931 y que, si ese accidente hubiera derivado en su fallecimiento en vez de producirle una cojera (hecho que fue real), se hubiese privado a Gran Bretaña de su liderazgo en 1940 y, por lo tanto, en una victoria nazi en el

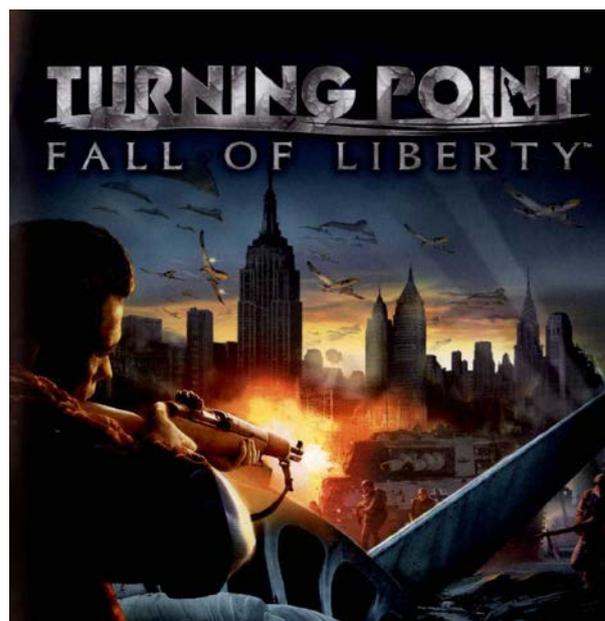


Ilustración 3. Carátula de *Turning Point. Fall of Liberty* (Spark Unlimited).

escenario europeo. Matiz obligado antes de continuar; en el texto dice literalmente: “El 30 de diciembre de 1931, un diplomático británico muy poco conocido por entonces tuvo un accidente con un taxi durante una visita a Nueva York”. Churchill había sido Primer Lord del Almirantazgo durante la I Guerra Mundial con el gobierno liberal de Asquith, y aunque él no fue el responsable directo de la derrota sin paliativos en los Dardanelos, dimitió y sirvió como comandante del 6º Batallón de los Fusileros Reales, aunque se incorporó al mundo de la política como ministro de Armamento, secretario de Estado de Guerra y secretario de Estado del Aire, y una vez acabado el conflicto, del que escribió un extenso libro: *La crisis mundial. 1911-1918* (Churchill, 2014), fue nombrado ministro de Hacienda; suya fue la decisión de retornar al patrón oro. Es cierto que se le conoce mayoritariamente por su

intervención como líder político de Gran Bretaña durante el último conflicto mundial, pero desde luego no era un “diplomático muy poco conocido por entonces”. Si acaso y en 1931 vivía sus horas políticas más bajas (Ricks, 2018). Recientemente, R. Toye ha coordinado una obra con la participación de diversos autores sobre la biografía de Churchill, que actualiza muchos de los datos y encuadra de manera bastante acertada el personaje en su labor política durante todo su devenir vital (Toye, 2018). El texto del juego continúa: “A partir de aquel día [el del atropello], Winston Churchill necesitó de un bastón. Más tarde se convertiría en el brillante hombre de Estado y hábil político que se erigió como primer ministro británico durante los peores años de la II Guerra Mundial y que levantó el país gracias a su determinación y su arrolladora personalidad. ¿Qué habría ocurrido si Churchill no hubiera



Ilustración 4. Invasión nazi de Nueva York. Turning Point. Fall of Liberty (Spark Unlimited).

sobrevivido?”. Acto seguido, en 1953, las tropas hitlerianas desembarcan en la costa Este norteamericana donde logran derrotar a los Estados Unidos e imponer un gobierno títere —ilustración 4—. El juego es un FPS, donde el

usuario maneja a Dan Carson, miembro de la resistencia y cuyo fin es ese: sobrevivir. Sobre el tapete del videojuego se hace presente el factor “tiempo” como algo con lo que se puede imaginar: “De nada sirve tratar de prever lo que nos depara el futuro. Lo importante es concentrarse en cada momento decisivo”; palabras de Churchill, tal y como señala otro texto del mismo juego. Es uno de esos personajes que es fácil enmarcar como decisivo para su tiempo (Johnson, 2017). La contestación a la pregunta ¿y si? marca el inicio del juego: la pérdida de la guerra y la invasión alemana de Norteamérica. De hecho, en la contracubierta del videojuego físico, se puede leer: “Perdimos la II Guerra Mundial... ¡sublévate ahora!”.

La evolución del videojuego permite ver máquinas bélicas que se quedaron solamente en la fase de diseño o de prototipo, como el enorme carro de combate *Maus*, o los dirigibles de transporte de tropas que aparecen como soporte para la invasión. Existe otro título, *IL-2 Sturmovik: 1946* (1C-Maddox Games, 2006), simulador aéreo de combate, que usa algunos de esos mismos prototipos —algunos llegaron a volar y entrar en servicio las últimas semanas del conflicto— para poder ser pilotados en la *Alternate History Campaigns*, caso de los para entonces nuevos turbo reactores: Mig-9, Focke-Wulf Ta-183, Yak-15, Heinkel 162A Volksjäger... —ilustración 5—. En *Combat over Europe*, expansión para *IL-2 Sturmovik. Forgotten Battles*, también podemos encontrar, además de forma específica, una campaña contrafactual

para las alemanas (Campaña “Qué ocurriría si...”, para el I-153 y el I-16 en 1940). Esto no termina de ser otra manera de plasmar icónicamente con artilugios ese espacio distópico.



Ilustración 5. Heinkel 162A Volksjäger. IL-2: 1946 (IC-Maddox Games).

En 1999 se publicó un videojuego, *Mortyr 2093-1944* (Mirage Media), en el que las victorias nazis comenzaron a sobrevenir a partir de 1944 y terminaron con la derrota aplastante de las potencias aliadas, incluida la destrucción de Moscú y la conquista de Washington. Un siglo y medio después, en 2093, con la total dominación nazi del mundo, comienzan a producirse graves catástrofes, responsabilidad de un “extraño artefacto” del régimen. El juego se basa en el envío a través del tiempo de Sebastian Mortyr para que cambie los acontecimientos de manera que los alemanes terminen perdiendo la II Guerra Mundial. Si nos detenemos un momento, este título tiene más que ver con los viajes en el tiempo con el fin de alterar el pasado para prevenir un futuro catastrófico.

Un excelente guion, de forma independiente a si se trata de un buen juego o no, nos da paso al

que realmente encarna esta clase de videojuegos. Me centro ahora en *Wolfenstein*. Desde aquel lejano *Castle Wolfenstein* (Muse Software, 1981) donde un prisionero de guerra americano intentaba escapar de un castillo-prisión alemán, hasta el último *Wolfenstein II: The New Colossus* (MachineGames, 2017), el videojuego ha evolucionado muchísimo, no solo en el título de la saga sino en el plano general. *Wolfenstein 3D* (id Software-John Romero-Tom Hall, 1992) es el más conocido por tratarse del título que generalizó el género FPS, pero para mi objetivo es *Wolfenstein: The New Order* (MachineGames, 2014) el que representa el título-referencia. La acción del videojuego se desarrolla en una cronología diferente a todos los anteriores, y

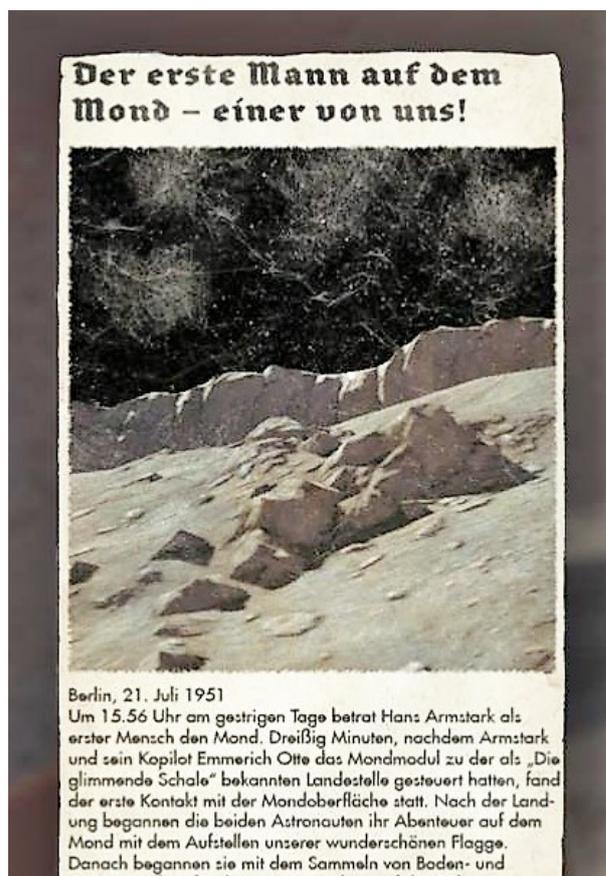


Ilustración 6. Noticia de prensa sobre el alunizaje alemán en 1951. *Wolfenstein: The New Order* (MachineGames).

tiene la ucronía como base de su guion. En un supuesto 1946, donde el dominio nazi se expande y gana la II Guerra Mundial, el agente W. Blazkowicz es enviado a cumplir una misión en territorio enemigo (alemán) cuyo final es un auténtico desastre. Queda inconsciente, en estado comatoso, y es internado durante catorce



Ilustración 8. Revista TV Amerika. Wolfenstein II: The New Colossus (MachineGames).

años en un centro psiquiátrico (en realidad es un asilo para “los mentalmente afligidos”, el Zalkad Psychiatryczny Malawies). Despierta de forma abrupta cuando los nazis cierran el lugar y logra escapar junto con la enfermera polaca que lo cuidaba (Anyá). La consternación viene cuando va percibiendo la nueva realidad, ese nuevo orden mundial, que llevó a los alemanes a llegar incluso a la Luna en 1951 en una historia alternativa como respuesta al guion ucrónico del juego, donde recortes de prensa conducen ese

trasfondo de historia alternativa. Por ejemplo, y en referencia al alunizaje, el recorte dice: “El primer alemán en la Luna. Berlín, 21 de julio de 1951. A las 3:56 de la tarde de ayer, el astronauta Hans Armastark se convirtió en el primer hombre en pisar la Luna. El primer contacto con la superficie lunar se realizó 30 minutos después de que Armstark y su copiloto Emmerich Otto condujeran el módulo lunar hasta el punto de aterrizaje conocido como Glimmer Bowl. Tras el aterrizaje, los dos astronautas comenzaron su aventura en la Luna plantando la hermosa bandera del Reich. A continuación, comenzaron a reunir muestras de tierra y rocas para su posterior análisis en la Tierra” —ilustración 6—. La contracubierta del juego dice: “Corre el año 1960 y los nazis han ganado la Segunda Guerra Mundial. B.J. Blazkowicz debe lanzar una contraofensiva imposible contra el monstruoso régimen nazi que ha logrado conquista el planeta”. El juego recrea escenarios proyectados pero no realizados, como la enorme cúpula de Speer en Berlín —ilustración 7—. Ese contexto de historia contrafactual, y es la de una victoria nazi, enlaza con la de esa sociedad distópica entendida esta como la de una sociedad dirigida por un régimen

inhumano y carente de todo valor moral. Existe una precuela, *Wolfenstein: The Old Blood* (MachineGames, 2015), que vuelve a la trama anterior y que no me es útil para el propósito de este trabajo, pero sí el último publicado de la saga, *Wolfenstein II: The New Colossus* (MachineGames, 2017). Continúa a los cinco meses, según la trama del juego, del final de *The New Order*, y se interna en la década de los Sesenta. El guion recurre en las primeras escenas del juego a la gestación de traumas infantiles a causa de un padre maltratador y cruel, vistas como efectos de *flashback*. Lo más interesante para nuestro propósito no es en sí el videojuego, sino los elementos que acompañan a las versiones *Coleccionista* y *Welcome to Amerika!* La primera contiene un muñeco articulado para las generaciones que crecimos con esos juguetes, pero la segunda es la que nos interesa verdaderamente. Viene acompañado el formato físico del videojuego por una guía semanal de televisión “sesentera” posible, *TV Amerika*, una revista de las que había entonces (*Teleprograma*, qué tiempos...) adaptada a esa ocupación alemana, incluida la publicidad, con fecha 4-10 de julio de 1961 —ilustración 8—. Observemos

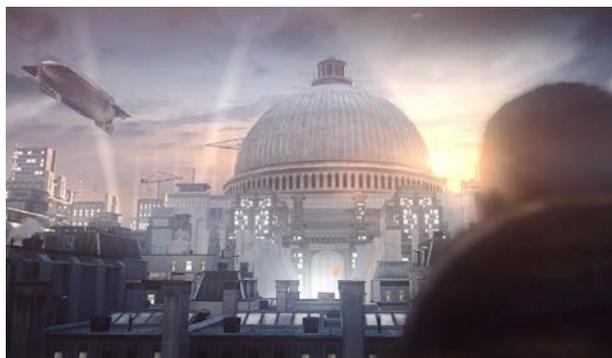


Ilustración 7. Berlín, 1960. *Wolfenstein: The New Order* (MachineGames).

la nada coincidente casualidad con la fecha del Día de la Independencia norteamericana, que es sustituida por el Día de la Victoria. Este hecho hace que en la trama se incluya la posibilidad de una Segunda Revolución a la búsqueda de sacudirse el yugo nazi. Desde la editorial hasta el más cuidado detalle, este producto de mercadotecnia no tiene desperdicio. Entrevistas a la general Engel, cartas de los lectores, publicidad de películas como “*Liesel. The movie*”, con Lotte Kehl como protagonista (es una serie de TV que proyectarían a las 8 de la tarde de lunes a viernes), sección de novedades de cine, con el anuncio del film *Herr Doktor Nein*, del agente 099, de un nuevo disco, *The Blue U-Boot*, del grupo Die Käfer (Los Escarabajos en alemán) —ilustración 9—, del tabaco Wolf (publicidad de tabaco en un medio de

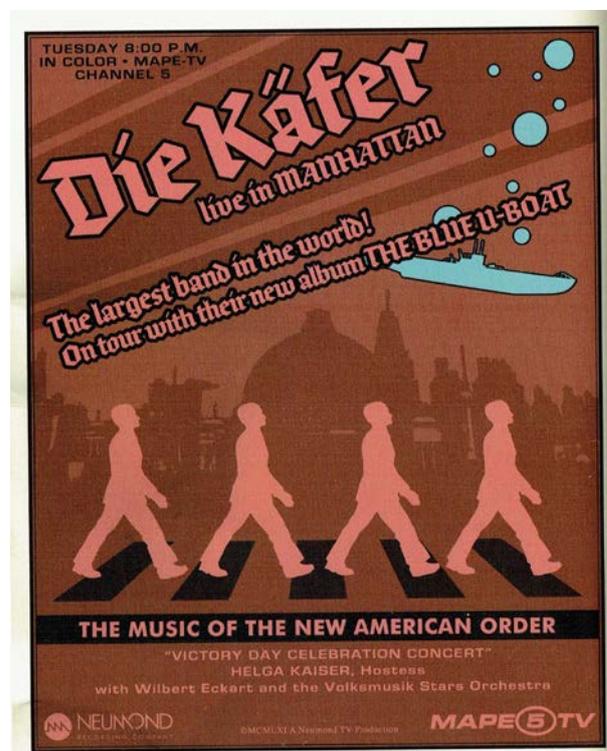


Ilustración 9. Anuncio del nuevo album musical del grupo "Die Käfer" en la revista *TV Amerika*. *Wolfenstein II: The New Colossus* (MachineGames).

comunicación... hasta hace pocos años habitual), horóscopo, de cerveza (con oferta a mitad de precio el 4 de julio, ahora convertido en el Día de la Victoria), de series de animación de super-héroes (*Blitzmensch*, u Hombre Relámpago), además de un anuncio para pedir por correo el muñeco de *Terror-Billy* (el incluido en la edición coleccionista en un nuevo guiño al fan de la saga). Y si esto es interesante, aún lo es más en uno de los comentarios de un artículo referido a una sala de cine:

“Cines Plaza. 7070 Main ST. El hogar de la Meisterwerk. El Plaza se construyó originalmente en la década de 1940 para proyectar basura degenerada de Hollywood para multitudes carentes de imaginación. Desde la liberación de los Estados Unidos gracias al régimen, el nivel artístico ha mejorado, y el lugar se ha renovado varias veces para acomodarlo a las nuevas tecnologías (...) Los clientes pueden esperar unas estrictas normas que prohíben hablar en el Plaza, y se multará a quien ocupe el asiento de otra persona. Las golosinas de cualquier tipo están prohibidas desde la década de 1950 y no se permite comer nada dentro del auditorio” (p. 32).

En último término, se aboca todo a esa sensación de que la victoria del régimen totalitario hubiera derivado en un sistema social regido por la ausencia completa de libertades y por un control sobre la población de carácter

paternalista, todo lo contrario a la democracia occidental, aquella por la que los aliados ingleses y norteamericanos habían luchado. Es el escenario de los miedos de la historia contrafactual anglosajona ante la posibilidad de que hubieran vencido los nazis. Turtledove o Harris se unen como creadores a esos espacios distópicos de victoria nazi desde la perspectiva novelesca, que simplemente apoyan de nuevo el desarrollo de productos vinculados al ocio, pero con profunda raigambre cultural. Antes de concluir este apartado, merece la pena aludir a las dos fases que menciona Rosenfeld sobre ese tratamiento de la “victoria de la Alemania de Hitler” (Rosenfeld, 2005): hasta los setenta del pasado siglo, donde se vivía con auténtica pesadilla esa distopía, y a partir de entonces y hasta la fecha, donde el historiador norteamericano llega a criticar la humanización del “monstruoso enemigo”.

Merece la pena aludir a otro título que se desarrolla con una estructura similar, pero en este caso con la victoria del régimen totalitario norcoreano: *Homefront* (Kaos Studios-Digital Extremes, 2011). También es un FPS, pero en este caso los sucesos acontecen posteriormente al desarrollo y publicación del videojuego, pues se trata de hechos “posibles” tras una serie de desastres de todo tipo en los Estados Unidos que provocan una enorme crisis (2025 en adelante) y, por defecto, una debilidad de sus estructuras estatales que derivan en el asalto de una Corea reunificada años atrás por Kim Jong-un, en 2013. El resultado es el mismo, pues se

trata de un videojuego donde manejas a Robert Jacobs, un resistente contra ese poder totalitario coreano. Existe otro título de la saga, *Homefront: The Revolution* (Deep Silver, 2016), y posee el mismo trasfondo del primer título de la serie.

Ese panorama apocalíptico, identificado como la derrota británica y estadounidense en la II Guerra Mundial, es la que generará la sociedad distópica que retratan esos videojuegos, como lo hacía también la obra de Dick mencionada con anterioridad. Y este *Apocalipsis contemporáneo*, con la realidad de la Guerra Fría entre los dos bloques y el posible enfrentamiento nuclear donde todos perderían, generó su propia fuente de civilización post-apocalíptica, la derivada de los restos de esa catástrofe. La sociedad distópica resultante es como la que retrata *Fallout* (Interplay Entertainment, desde 1997). En un giro de tuerca del guion, el aislamiento norteamericano durante décadas dejó la iconografía de los años 50 del siglo XX como parte intrínseca del juego, incluida la banda sonora. Nuevamente se desarrolla toda la acción en un futuro posible dominado por un mundo de riesgos donde solo los “Refugios” son parte de la supervivencia. De manera reciente acaba de publicarse *Fallout 76* (2018), una precuela de los anteriores. En este sentido también hay que aludir a la saga *Bioshock* (2K, 2007-2013), que recoge la “tradición orwelliana distópica” (Venegas Ramos, 2017: 213) con el juego desarrollado en un contexto ucrónico de 1960, y sobre el que no insistimos más por tratarse de un trasunto parecido al de la serie anterior y

porque poco podemos aportar más de lo que analiza A. Venegas en su monografía sobre el título.

Pero estos “futuros posibles”, con la generación de esas sociedades distópicas en las que se desenvuelven los guiones de estos videojuegos, tienen su contrapunto en los títulos en donde hay prolongación de las condiciones casi inmutables de los acontecimientos.

4. Los futuros prolongados

No se trata de giros “apocalípticos”, o de acontecimientos no deseados por quien imagina ese tiempo futuro, sino de la continuación de procesos históricos como manera de “pesadilla permanente”, por decirlo de alguna manera. Es

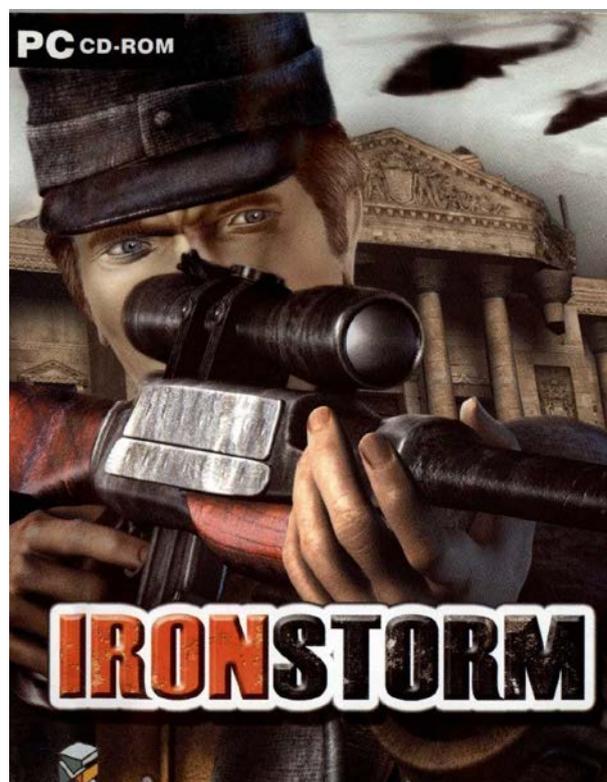


Ilustración 10. Carátula de Iron Storm (4x Studios).

una de las grandes diferencias entre la I Guerra Mundial y la II, pues si esta última era la “guerra que había que ganar” (Murray y Millett, 2010) frente a la encarnación del “Mal” sostenido por las potencias del Eje, la primera conflagración tuvo desde el mismo momento del armisticio (hace cien años justos) la constancia de que había sido un enfrentamiento que nunca debería volver a repetirse, donde el “Mal” era la propia guerra. Por ello, la prolongación de ese mundo en eterna guerra ha servido como guion para títulos como *Iron Storm* (4x Studios, 2002) o el que se estrenará en 2019 —si recaudan los desarrolladores lo suficiente en Kickstarter—, *Iron Harvest* (King Art Games). El primero mencionado, un FPS, basa su desarrollo en una prolongación de la Gran Guerra hasta 1964. En la contracubierta del juego podemos leer: “1964: la guerra mundial continúa!!! Esta atroz guerra empezó en agosto de 1914. Hoy estamos en marzo de 1964 y, lo creáis o no, la guerra se sigue librando. Las tropas occidentales y las americanas siguen enfrentándose a los soldados del cruel y diabólico Barón Nikolai Aleksandrovitch Ugenberg, que puso fin a la revolución bolchevique, y ahora tiene en mente crear una especie de imperio ruso-mongol, amenazando la estabilidad desde el Atlántico hasta Vladivostok” —ilustración 10—. Aquí se incorpora, para la necesidad del discurso narrativo, el aplastamiento de la revolución rusa, en un ejercicio simple de eliminación o de resolución rápida de la cuestión, como hemos podido ver en la victoria nazi sobre Japón,

aliada, antes del asalto alemán a los Estados Unidos en *Turning Point* aludido con anterioridad. El caso del segundo título, *Iron Harvest*, donde solo tenemos la información proporcionada por la prensa especializada (Cejas, 2018), es un ETR que tiene como base narrativa una historia alternativa donde la guerra continúa en 1920, y donde los contendientes han logrado crear poderosas máquinas de matar; de hecho, el título responde al nombre que recibe la “cosecha” que recogen los agricultores franceses y belgas de los campos que fueron escenarios de batallas en la Gran Guerra en forma de municiones sin estallar.

Con el punto de inicio en este mismo conflicto, aunque diferente desarrollo pues sí que se trata de historia contrafactual ya que el pasado varía a consecuencia de un hecho que finalmente no hubiera sucedido, el hundimiento del *Lusitania*, es el videojuego *Enigma. Rising Tide* (Tesseract Games, 2004). Con ello, los Estados Unidos no entraron en guerra (factor muy simplista tomado como excusa por los desarrolladores), y las Potencias Centrales ganaron la guerra a la coalición franco-británica. Tras ello, Winston Churchill huyó a Hong Kong en el nuevo crucero de batalla *HMS Hood* (que tan dramático final tuvo realmente en su enfrentamiento con el acorazado alemán Bismarck en mayo de 1941), y ahí comienza la simulación naval en el que se basa el juego. El guion observa la construcción del «Weltreich» alemán, un imperio mundial, con la incorporación de los territorios británicos y franceses, donde el enfrentamiento por el

dominio global se extendía por las décadas siguientes. El futuro “prolongado” usa los logros tecnológicos en materia naval adquiridos de forma real durante el periodo entreguerras, y lo único que se altera es el sistema de alianzas.

5. El pasado inestable

Es uno de los parámetros que hace que la Historia sea útil para el individuo, pues conocer el pasado nos ofrece seguridad y garantías de estabilidad para moldear nuestro propio futuro. El videojuego nos permite jugar con el pretérito, literalmente, con el mero propósito de emplear nuestro tiempo destinado al ocio. “La Historia está en tus manos” (*Crusaders. Thy Kingdom come*, Neocore, 2006) o “Reescribamos la historia” como reclamo publicitario de un videojuego deportivo (Jiménez Alcázar, 2011: 332-333) son alusiones habituales en el ámbito de este medio, y realmente es lo que lo convierte en algo inédito en el canal de expresión cultural respecto a todo lo anterior. Es la parte activa, como se ha reiterado desde el comienzo de este trabajo, la que lo diferencia y lo hace atrayente para el usuario. Es la voluntad del *gamer* la que se impone, solo condicionado por los límites establecidos por el trabajo del desarrollador y diseñador del videojuego.

Pero no se trata de recrear un pasado, sino de volver a crearlo: nos referimos a la re-creación del pasado (Jiménez Alcázar, 2009, 2011: 333). Pero un camino diferente es el de los videojuegos que siguen un guion histórico más o

menos riguroso y lo que pretenden es, sencillamente, plantear hechos del pasado para experimentar situaciones de juego. Este planteamiento es objeto de otro análisis diferente al que se realiza en este trabajo y no es menos interesante.

La utilidad de lo contrafactual como moldeado de la historia es indudable para comparar la realidad y sus logros. Si no hubiera estado, mira qué hubiera podido pasar, y en cambio, mira lo que existe... Evans lo vincula a lo que hizo Fogel en el plano económico con el ferrocarril estadounidense (Evans, 2018: 49-50). Pero no termina de tener sus riesgos ante ese pasado que, de repente, se vuelve inestable. Puede parecer una contradicción, pero la libertad del usuario para acomodar su “propio discurso histórico”, en su sentido más amplio, es donde se localiza la lógica contrafactual. Es la individualización de lo posible frente a la estandarización de un guion de cine o una novela.

En realidad, es fundamental esta perspectiva desde la óptica de nuestra cultura. Si es determinista, lo contrafactual no encaja en el orden de pensamiento. Es en la concepción de lo condicional donde es posible la variación; incluso en la historia cíclica podemos decir que no existe la posibilidad de lo alternativo, contrafactual ni virtual.

6. Conclusiones

En algunos de los eventos en los que hemos tenido la fortuna de intervenir para exponer las



diversas investigaciones sobre el videojuego histórico a lo largo de los últimos años, no ha sido extraño el hecho de que el comentario negativo sobre el impacto del fenómeno “videojuego” sobre el usuario medio, o especializado, haya sido el de la impresión de que los hechos históricos que se “juegan” no se corresponden con lo que realmente sucedió. Si dejamos a un lado este último axioma (“lo que realmente sucedió”), el objetivo de este texto analítico se ha centrado en uno de los elementos que mejor definen el videojuego como tal instrumento lúdico y de ocio, y su impacto directo sobre el aprendizaje por el hecho del ensayo-error. Nos hemos referido al pasado aleatorio, o no, que poco o nada tiene que ver con lo que creemos que pasó. Los sucesos contrastados, como tales, son indudables, pero eso no influye en que podamos moldearlos con el fin de realizar tareas de puro ocio, sin otro objetivo que el de entretenernos. Sin más. Pero también hay que tener presente que la experiencia de ver, oír y percibir supone un aprendizaje, por lo que el ocio traspasa hábilmente el umbral de su carácter de divertimento para sedimentar un conocimiento que contribuye en la formación de nuestra imagen de ese pasado.

Desde esa perspectiva hay que observar las posibilidades que ya existían en el ámbito del teatro, del cine, de la novela, de la televisión, del cómic... pero en esta ocasión del videojuego, donde la novedad radica en el aspecto que ofrece la idiosincrasia propia del elemento, que

no es otro que el factor “interacción” por parte del usuario final. En el resto de los canales de comunicación y expresión cultural, el lector, televidente o espectador se limita a asumir los criterios particulares del guionista, escritor o productor; asume los criterios, ideas y deseos del creador, donde solo le queda a ese usuario el recurso a adecuarlo a sus gustos o a rechazar ese guion.

Lo que es indudable es la versatilidad de esta herramienta si queremos considerar la historia contrafactual o la alternativa como utillaje docente, para enseñar y para aprender procesos del pasado. Se trata de una experiencia de juego, hecho que nos equivocamos si solo lo vinculamos con el ocio. El contraste entre lo que ocurrió y la re-creación de lo que sucedió para gestar un presente alternativo precisa de la posición clara del videojugador, lector o espectador, pues con un conocimiento previo de esa historia veraz, podrá “jugar” y comprender mejor el alcance imaginativo de la creación, llámese novela, película o videojuego.

El medio para lograr esos cambios que permitan alterar el pasado, en un ejercicio virtual de salto mortal hacia un futuro posible gestado por acontecimientos transformados en un “ayer” potencial, es indistinto, pues puede intervenir la ciencia ficción, como los viajes en el tiempo, o el propio viaje con dilatación temporal según la teoría del tiempo propio: es el caso de *El planeta de los simios* (dir. F.J. Schaffner, 1968) o *El tiempo en sus manos* (dir. G. Pal, 1960), futuros

distópicos que poco tienen que ver con la historia contrafactual, hecho que corrobora Evans en su ensayo (Evans, 2018: 130), aunque él mismo insiste en lo difusa que está la frontera entre ficción y esa contrafactualidad (Evans, 2018: 132).

Por lo tanto, se trata de asumir que los futuros *posibles* tienen mucho que ver con los pasados *posibles*, y por ello, el videojuego se erige como uno de los mejores elementos para que el usuario puede imaginar y hacer realidad (virtual) sus propios deseos y anhelos. La libertad es básica para realizar este ejercicio de ucronía tal y como lo interpretó Renouvier, ausencia de espacio temporal donde todo cambio radical en la historia es posible. Y no hay que esperar al análisis de la gran historia, sino de la historia pequeña, la individual, pues todo parte de la propia experiencia personal. Como en *¡Qué bello es vivir!* (dir. Frank Capra, 1946), la eterna pregunta de nuestra propia existencia en este mundo termina con la plasmación de qué hubiera sucedido si no hubiera nacido o si no deseo estar aquí y ahora, qué hubiera tenido que suceder, o aún, en un nuevo giro, el anhelo de dejar las cosas como están para mejorarlas, como Marty MacFly en *Regreso al futuro* (dir. Robert Zemeckis, 1985), ambos filmes mencionados, entre otros, por Ferguson en las reflexiones introductorias a la obra que coordinó sobre la historia virtual (Ferguson, 1998: 14). Con moralina o no, con intención clara de que el espectador reflexione o, sencillamente, se

entretenga, son producciones resultado de preguntas más que de respuestas.

No es un tema agotado ni mucho menos. El fenómeno del videojuego lo alimenta de forma permanente: los nuevos títulos, *remakes* o la continuación de sagas tienen demanda entre los usuarios, y con la aplicación de nuevas tecnologías digitales y su progresión hacia la mejora del elemento gráfico, no es precisamente un campo que decrecerá en los próximos años. La alusión al desarrollo tecnológico no es gratuita, pues la incorporación de la realidad virtual y la realidad aumentada, donde se incrementa la experiencia del usuario hasta un punto insospechado hasta ahora, hará que la posibilidad de “vivir” situaciones de un pasado alternativo sea un hecho, al igual que permite visitar escenarios desaparecidos en un intento por percibir sensaciones ante aquello que ya no existe. Otra cosa será si esas producciones se realizan con el fin de entretener, como el videojuego, o de utilizarlas como unas herramientas excepcionales para aprender por medio de la inmersión y la experiencia de lo visto, oído y sentido. En cualquier caso, el pasado que nos ha traído hasta aquí es igual de apasionante como el futuro que queremos vivir, por lo que el reto de ser protagonistas de nuestro presente mediante la intervención activa y no pasiva respecto a todo lo que nos rodea depende de cada uno de nosotros: la tecnología digital no es virtual, es una herramienta, y está ahí para aprovecharla.

7. Agradecimientos

Este trabajo se inscribe en el seno del proyecto de investigación *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P), financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-2016, convocatoria de Excelencia 2016. En la web del proyecto se pueden localizar otras capturas de pantalla de algunos de los diferentes títulos mencionados. www.historiayvideojuegos.com.

7. Referencias bibliográficas

Las referencias *online* han sido comprobadas con fecha 15 de noviembre de 2018, por lo no se indica la data de consulta.

Álvarez Junco, José (2016). *Dioses útiles. Naciones y nacionalismos*, Barcelona, España: Galaxia Gutenberg.

A.P.R. (2018). Assassin's Creed. Odyssey. ¡Entre la Historia y la leyenda!, *Micromanía*, 280, 22-25.

Bungay, Stephen (2008). *La batalla de Inglaterra*, Barcelona, España: Ariel.

Gobled, Karine et Campeis, Bertrand (2015). *Le Guide de l'uchronie*, Paris, France: ActuSF.

Cejas, Sergio (2018, marzo, 18). *Iron Harvest*, un juego de estrategia en tiempo real con poderosas máquinas, inicia con éxito su campaña en

Kickstarter, *Vida Extra*.
<https://www.vidaextra.com/estrategia/iron-harvest-un-juego-de-estrategia-en-tiempo-real-con-poderosas-maquinas-inicia-con-exito-su-campana-en-kickstarter>.

Churchill, Winston (2014). *La crisis mundial. 1911-1918*, Barcelona, España: Penguin Random House Grupo Editorial.

Deluermoz, Quentin et Singaravélou, Pierre (2016). *Pour une histoire des possibles. Analyses contrefactuelles et futurs non advenus*, Paris, France: Seuil.

Domingo i Vals, Andreu (2015). Sonen les trompetes. Discurs demodistòpic en el tercer mil·lenni, *Documents d'anàlisi geogràfic*, 61 (1), 49-66.

Evans, Richard J. (2018). *Contrafactuales. ¿Y si todo hubiera sido diferente?*, Madrid, España: Turner.

Gat, Azar (2014). *Naciones. Una nueva historia del nacionalismo*, Barcelona, España: Crítica.

Ferguson, Niell (Dir.). (1998). *Historia virtual: ¿qué hubiera pasado si...?* Madrid, España: Taurus.

Giménez Chueca, Iván (2016). Ucronías nazis: ¿y si el III Reich hubiera vencido en la 2ª Guerra Mundial?. *Canino*. 21 mayo.
<https://www.caninomag.es/ucronias-nazis-iii-reich-hubiera-vencido-la-2a-guerra-mundial/>

Huijgen, Tim & Holthuis, Paul (2014). Towards Bad History? A Call for the Use of Counterfactual Historical Reasoning in History Education. *Historical Encounters: A Journal of*

- Historical Consciousness, Historical Cultures and History Education*, 1 (1), 103-110.
- Jensen, Bernard Eric (2005). Counterfactual history and its educational potential. En P. Kemp (Dir.), *History in Education: Proceedings from the Conference History in Education Held at the Danish University of Education 24-25 March 2004*, Copenhagen, Danmark: Danmarks Paedagogiske Universitets Forlag, 151-148.
- Jiménez Alcázar, Juan Francisco (2009). Video games and the Middle Ages, *Imago Temporis*, 3, 311-365.
- Jiménez Alcázar, Juan Francisco (2011). The other possible past: simulation of the Middle Ages in video games, *Imago Temporis*, 5, 171-199.
- Jiménez Alcázar, Juan Francisco y Rodríguez, Gerardo F. (2015). Entre la huida y el seguimiento. Monstruos como modelos iconográficos de la Edad Media a través de los videojuegos. En C. San Nicolás, M.Á. Nicolás (Comps.), *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico* (pp. 11-39), Mar del Plata, Argentina: Universidad Nacional de Mar del Plata.
- Johnson, Boris (2017). *El factor Churchill. Un solo hombre cambió el rumbo de la historia*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- López Rodríguez, Santiago (2017). Revisión historiográfica del nacionalismo y la autodeterminación. El caso específico de España, *Clío: History and History Teaching*, 43. <http://clio.rediris.es/n43/articulos/lopez2017.pdf>.
- Murray, Williamson y Millett, Allan R. (2010). *La guerra que había que ganar. Historia de la Segunda Guerra Mundial*, Barcelona, España: Crítica.
- Pelegrín Campo, Julián (2010). La historia alternativa como herramienta didáctica: una revisión historiográfica, *Proyecto CLÍO*, 36. <http://clio.rediris.es/n36/articulos/pelegrin.pdf>.
- Pelegrín Campo, Julián (2014a). Historia contrafáctica y didáctica de la historia. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 78, 53-60.
- Pelegrín Campo, Julián (2014b). La historia contrafáctica en los manuales de Historia de ESO y Bachillerato: modelos y propuestas, *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 29 (1), 115-130.
- Ricks, Thomas E. (2018). *Churchill y Orwell. La lucha por la libertad*, Barcelona, España: Península.
- Segal, Howard P. (2012). *Utopias: a brief history from ancient writing to virtual communities*, Chichester, Reino Unido: Wiley-Blackwell.
- Rosenfeld, Gavriel D. (2005). *The World Hitler Never Made. Alternate History and the Memory of Nazism*, Fairfield University (Connecticut-USA).
- Toye, Richard, (Ed.) (2018). *Winston Churchill*, Barcelona, España: Crítica.
- VV.AA. (2004). *Historia virtual de España (1870-2004): ¿qué hubiera pasado si?*, Madrid, España: Taurus.

Venegas Ramos, Alberto (2013). La contrafactualidad de los videojuegos, *Zehngames*, 13 noviembre 2013. <http://www.zehngames.com/articulos/la-contrafactualidad-de-los-videojuegos/>

Venegas Ramos, Alberto (2017). *Bioshock y el alma de Estados Unidos*, Sevilla, España: Héroes de Papel.

Vicari, Pablo M. (2012). Pensamiento contrafáctico y estrategias de enseñanza en el campo de la Historia. Análisis epistemológico de posibilidades y limitaciones. En L. Salvatico, M. Bozzoli, L. Pensenti (Eds.), *Epistemología e Historia de la Ciencia*, vol. 18, 613-620.

