



# HUMANIDADES DIGITALES Y VIDEOJUEGOS

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



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



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

# **Humanidades digitales y videojuegos**

**Colección Historia y Videojuegos nº 9**



---

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

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

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

794:004.4

---

1ª Edición 2020

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



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

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

Director de la colección: Juan Francisco Jiménez Alcázar

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



ISBN: 978-84-17865-30-6

Depósito Legal: MU 333-2020

Diseño e impresión: Compobell, S.L.

*Impreso en España - Printed in Spain*

## ÍNDICE

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

# LAS REPRESENTACIONES DEL MEDIOEVO EN LOS JUEGOS DE MESA ARGENTINOS

**Emiliano Aldegani**

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

**Nicolás Martínez Sáez**

Univ. Nac. de Mar del Plata

## 1. INTRODUCCIÓN

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

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



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

Ciertamente, los juegos de mesa de autor están atravesando un momento de enorme crecimiento a partir de la aparición de los denominados *eurogames* o juegos de estilo alemán<sup>1</sup>, que han expandido sus mercados por fuera de Alemania y por fuera de Europa durante la última década del siglo XX. En Argentina, la industria ha mostrado un notable crecimiento, pues cada año surgen nuevos diseñadores, eventos, y editoriales a lo largo de todo el país. Cabe destacar que de la edición de juegos del último período, tómesese por caso el período com-

---

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

prendido entre el 2010 y el 2019, considerando 80 títulos, el 50% de los juegos tienen una temática histórica definida, de los cuales el 30% se relacionan de manera directa con el medioevo<sup>2</sup>. En este trabajo se considerarán al menos 15 juegos de autor del último período cuyo propuesta ludoficcional contiene elementos que pueden asociarse al período medieval occidental y que han sido desarrollados y diseñados por argentinos. En ellos es posible notar ciertos aspectos comunes que hacen a la identificación del medioevo con determinados caracteres específicos.

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

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

---

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

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



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

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

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

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

## 2. REPRESENTACIONES CULTURALES DEL MEDIEVO

Dios ha creado el pueblo para trabajar y para cultivar el suelo, ha creado al clero para los ministerios de la fe, y ha creado a la nobleza para realzar la virtud y administrar la justicia.

Huizinga J., *El otoño de la Edad Media*, 1919.

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



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

### 2.1. *EL PODER ESPIRITUAL Y EL OCIO DE LOS CLÉRIGOS*

En el mundo medieval, la religión y la Iglesia estructuraban toda la vida humana. En este sentido, el medievalista Jean Verdon diferencia al cristianismo de las religiones y las filosofías de la antigüedad por poner al pecado en el centro de su reflexión (2005, p. 73). Así pues, los pecados podían ser perdonados por el clero en virtud del poder que Jesús le había otorgado a Pedro, pescador de Galilea e iniciador de la dinastía político-religiosa más prolongada de Occidente: el Papado<sup>4</sup>. El Papa es el obispo de Roma, cabeza de la Iglesia cristiana y guardián de la doctrina de Cristo.

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

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

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

Dentro de los monasterios cartagineses y alrededor de las comunidades laicas, algunos monjes rechazaban el trabajo manual citando las palabras que enseñaba Jesús<sup>5</sup>, otros en cambio, establecían que era posible llevar una vida compatible entre el silencio de la oración y los trabajos manuales y ponían de ejemplo las enseñanzas de Pablo de Tarso<sup>6</sup>. La cuestión del ocio en el estamento clerical parece tener bastante interés ya que en el siglo V d.C. el obispo Aurelio de Cartago se vio obligado a consultar a san Agustín respecto a este asunto que parecía enfrentar a las palabras de Jesús con las de Pablo. Citando a la segunda epístola a los tesalonicenses, Agustín toma partido por Pablo, de quien dice que incluso con una actividad apologética infatigable, tuvo la decisión de ocupar algo de su tiempo en realizar trabajos manuales. Agustín entendía que, después de la Caída, la sentencia de trabajar le cabía a toda persona sin excepción<sup>7</sup> y que tanto el trabajo manual como el intelectual son perfectamente compatibles con la vida del monje. Así pues, concluye que todo trabajo es bueno y útil si es hecho con inocencia y sin fraude<sup>8</sup>.

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

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

---

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

Las dependencias y condiciones impuestas por los señores feudales a los campesinos eran duras e injustas. Ni el amor les estaba permitido. En un tratado de amor de finales del siglo XII el clérigo francés Andrés el Capellán le enseña a un amigo que difícilmente los campesinos sirvan en la corte del amor ya que ejecutan las obras de Venus como el caballo o la mula<sup>9</sup>. Esto muestra cómo la aristocracia consideraba a los campesinos más cercanos ontológicamente a los animales que a los humanos.

---

9 ANDREAS CAPELLANUS: *De amore* 1.11.1-2

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

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

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

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



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

#### **2.4. LAS MUJERES EN LA EDAD MEDIA**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

10 ANDREAS CAPELLANUS: *De amore* 3.70

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



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

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

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

## 2.5. LA CONSTRUCCIÓN DEL ENEMIGO

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

Las religiones del libro intentaron tanto desde la pluma, la palabra y la espada la conversión de los infieles por considerarlos descarriados o próximos al pecado. Durante la primera etapa del Imperio Romano se persiguió a todos aquellos que rechazaban a los dioses romanos. Cuando el cristianismo se hizo religión oficial con Teodosio en el 380 d.C., los cristianos pasaron de ser perseguidos a ser persecutores y olvidaron aquellas palabras de Jesús que indicaban amar al prójimo incluso a los enemigos<sup>13</sup>. El Imperio combatió y sucumbió ante los denominados despectivamente “bárbaros” en alusión a un defecto en el lenguaje y que en las representaciones aparecen como barbudos, brutos y chatos.

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

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

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

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

Agustín culpa a los paganos de la caída del Imperio, les critica sus costumbres como las de asistir a los circos, anfiteatros y celebrar fiestas orgiásticas. Eco afirma, en este sentido, que los enemigos siempre son distintos de nosotros y siguen costumbres que no son las nuestras (2013, p. 16). Según Agustín, la crisis del Imperio es consecuencia de las propias debilidades y pecados y no de un enemigo externo al Imperio como Alarico al cual incluso respeta, sino que por el contrario considera que Dios, a través del saqueo de Roma, pone prueba y corrige a los buenos, es decir, a los cristianos. Posteriormente cita al apóstol Pablo cuando dice que todas las cosas, así prósperas como adversas, les encaminan a un mayor bien a quienes aman a Dios<sup>15</sup>.

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

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

---

14 AGUSTÍN DE HIPONA: *Civitas Dei* 1.8.

15 ROMANOS: 8.



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

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

### 3. LAS REPRESENTACIONES MEDIEVALES EN LOS ENTORNOS LUDOFICCIONALES

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

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

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

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

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

---

16 Entrevista realizada durante el estudio presentado.



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

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

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

---

17 Entrevista realizada durante el estudio presentado.

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

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

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

#### 4. JUEGOS DE MESA ARGENTINOS DE TEMÁTICA MEDIEVAL

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

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

gen a los trabajadores pero no pueden garantizarse los medios de subsistencia. Uno de sus diseñadores, Franco Amicone, señala que el juego recupera de la Edad Media la organización y distribución de tareas que los distintos grupos llevaban a cabo para sobrevivir<sup>18</sup>. Dentro del estamento guerrero, *HEXEH* introduce una última variación: el caballo, quien puede explorar terrenos desconocidos insinuando en la imaginación del jugador el espíritu aventurero de la caballería andante medieval.

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

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

---

18 Entrevista realizada durante el estudio presentado.

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

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

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

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

---

19 Entrevista realizada durante el estudio presentado.

20 Entrevista realizada durante el estudio presentado.



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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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



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

## 5. CONSIDERACIONES FINALES

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

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

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

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

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

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

## 6. BIBLIOGRAFÍA

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

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



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



ISBN 978-84-17865-30-6



**edit.um**

Ediciones de la Universidad de Murcia



**KOCH MEDIA**



"Una manera de hacer Europa"



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

