



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>	

VIDEOJUEGOS HISTÓRICOS E HISTORIOGRAFÍA: ACERCAMIENTOS, PROBLEMAS Y ALTERNATIVAS

Manuel A. Cruz Martínez

University of Sussex (UK)

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

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



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

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

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

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

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

1. VIDEOJUEGOS HISTÓRICOS E HISTORIOGRAFÍA

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. PROPUESTAS DE CLASIFICACIÓN

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

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

~ Tabla 1 ~

	Características	Ejemplos
<i>Representaciones Históricas</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Eventos específicos - Veracidad del detalle - Reconstrucción de eventos 	<i>Grand Prix Legends</i> <i>Campaign 1776</i> <i>Napoleon's Campaigns</i>
<i>Simulaciones Históricas</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Procesos históricos. - Conceptos abstractos. - Intervención especulativa 	<i>Sid Meier's Civilization</i> <i>Age of Empires</i> <i>The Oregon Trail</i>

Clasificación historiográfica de Uricchio (2005)

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

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

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



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

~ Tabla 2 ~

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

Clasificación historiográfica de Kee (2011)

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

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

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

~ Tabla 3 ~

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

Clasificación historiográfica de Chapman (2016)

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

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

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

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

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

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

~ Tabla 4 ~

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

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



3. PROBLEMÁTICAS PARA LA CLASIFICACIÓN HISTORIOGRÁFICA

3.1. GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS E HISTORIOGRAFÍA

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

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

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

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

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



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

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

3.2. LA MULTIPLICIDAD DEL DISCURSO HISTORIOGRÁFICO

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

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

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

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

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



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

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

3.3. LA APROXIMACIÓN POSMODERNA

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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



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

4. CONSIDERACIONES PARA UNA CLASIFICACIÓN HISTORIOGRÁFICA

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

5. BOCETO PARA UNA PROPUESTA ALTERNATIVA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6. CONCLUSIONES

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

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

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

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

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

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

7. BIBLIOGRAFÍA

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

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

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

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

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

8. LUDOGRAFÍA

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

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



ISBN 978-84-17865-30-6



edit.um

Ediciones de la Universidad de Murcia

CEM
Centro de Estudios
Medievales
UNIVERSIDAD DE MURCIA



IGN
ESPAÑA

KOCH MEDIA



SLITHERINE

Virtualware
Labs



Compobell
ediciones



Unión Europea

Fondo Europeo de
Desarrollo Regional

"Una manera de hacer Europa"



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CIENCIA, INNOVACIÓN
Y UNIVERSIDADES



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

