



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>	

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

Dr. Jordi Rodríguez Danés

Doctor en Historia Antigua y videojuegos

1. INTRODUCCIÓN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. OBJETIVOS

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

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

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

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

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

3. MÉTODOS

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

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

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

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

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

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



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

4. ANÁLISIS *CORPUS* DE VIDEOJUEGOS

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

Mientras que estos *mods* intentan empezar con una Roma ya viva, existente, que nunca cayó, *The Road to 56*⁹ es una modificación que no se centra exclusivamente en un revivir del viejo imperio. Este es un *mod* que añade cambios y mejoras a todos los niveles, mejorando, y mucho, el juego base. Una de estas mejoras es centrarse en determinados eventos de ciertos países, y sería el caso de Italia, donde da una mayor profundidad y realce al aspecto de buscar en el pasado romano la legitimización del nuevo régimen, con un último toque que consiste en encumbrar a Mussolini en un estado digno del propio Augusto, desbancando la monarquía saboyana, e instaurando un nuevo imperio romano en pleno siglo XX.

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

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

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

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

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

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

5. CONCLUSIONES

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

6. BIBLIOGRAFÍA

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



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



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)

