

# Videojuego y narrativa histórica: teoría y práctica

MARC MARTI  
Université Côte d'Azur

## Resumen:

Combinando narración y ficción, el videojuego propone formas y géneros que se acercan a las creaciones clásicas del cine, de la literatura o de las series televisivas. El género histórico forma parte de esas ficciones, aunque podría aparecer como inadaptado al universo de la cultura lúdica. En efecto, aun bajo la forma ficticia del entretenimiento, la narrativa histórica conserva alguna autoridad pedagógica, e incluso científica, que parece poco compatible con la noción de juego. Sin embargo, los universos videolúdicos con referencias históricas se han multiplicado y puede ser interesante analizarlos como casos particulares de la relación entre juego y relato. Tratándose de la historia, las problemáticas nacionales, sobre todo, en temas polémicos con una fuerte dimensión política, siempre están presentes. Así el relato videolúdico puede entrar, lo quiera o no, en lo que los franceses denominan el *relato nacional* (*roman national*), es decir la narración de la historia tal como se admite o debate en el marco de la construcción de la identidad y

de la memoria nacionales. Intentaremos hacer un estado de la cuestión de esta relación compleja entre el videojuego y la narrativa histórica.

Género histórico, relato videolúdico, *roman national*, identidad nacional.

Desde su nacimiento, por la constante transformación técnica y artística que lo acompañó, el videojuego produjo obras evolutivas.<sup>1</sup> Actualmente, se puede considerar que todo jugador vive, a través del juego, una experiencia temporal que se puede analizar a partir del enfoque narrativo, sin ser excluyente de las otras dimensiones lúdicas.<sup>2</sup> En cierta medida, el medio es una obra de ficción narrativa en la que se incluyen mecánicas propias del juego. Esa tendencia se consolidó con el auge técnico a partir de los años dos mil, cuando ya no solo el videojuego pudo simular algunas acciones, sino enmarcarlas en un relato que les daba un sentido más allá de las meras reglas y de la *gameplay*, aunando la inmersión lúdica con la de la ficción narrativa.

Así, desde hace más de dos decenios, las formas y géneros del videojuego se asemejan en parte a las creaciones clásicas del cine (↔ *Marti II.2*), de la literatura o de las series televisivas. El género histórico es parte de esas formas, aunque podría parecer inadecuado dentro del universo lúdico. En efecto, aun en forma de entretenimiento, conserva la narrativa histórica cierta autoridad pedagógica e incluso científica, pareciendo poco compatible con la noción de juego. A pesar de ello, los universos videolúdicos con referencias históricas

---

1 Mathieu Triclot: *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: La Découverte 2011.

2 Véanse Óliver Pérez Latorre: *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes 2011; Marc Marti: “Jeux vidéo et logiques narratives”. En: Hovig Ter Minassian/Samuel Rufat/Samuel Coavoux (eds.): *Espaces et temps des jeux vidéo*. Paris: Questions théoriques 2012, 73-91; Marc Marti: “La narrativité vidéoludique: une question narratologique”. En: *Les bifurcations du récit: continuité ou rupture, Cahiers de Narratologie* 27 (2014), <http://narratologie.revues.org/7009>.

se han multiplicado e ilustran la relación cada vez más compleja que existe entre juego e historia.<sup>3</sup>

En este marco, las problemáticas nacionales, en particular para temas polémicos con fuerte dimensión política, siempre están presentes. Así, el relato videolúdico puede formar parte de lo que los franceses denominan el *relato nacional* (*roman national*), es decir, la narración de la historia tal como se admite o debate en el marco de la construcción de la identidad y de la memoria nacionales o como la transmitían las instituciones de enseñanza en la segunda parte del siglo XIX y buena parte del siglo XX.<sup>4</sup> Intentaremos hacer un estado de la cuestión de esta relación compleja entre historia y narrativa en la primera parte de este trabajo, así como de las semejanzas y diferencias entre las representaciones científicas y ficcionales de la historia.

La relación entre lo lúdico y la narrativa histórica también debe examinarse desde el punto de vista cognitivo. En efecto, se debe plantear la problemática paradójica del juego serio (*serious game*) o de la manera de jugar seriamente (*serious gaming*). En efecto, definir todo lo que puede ser serio en un juego de historia es establecer unos fundamentos para entender las polémicas que pueden surgir a propósito de algunos temas históricos o la manera de tratarlos en el juego.

El juego debe también considerarse como una práctica cultural que articula el imaginario, mediante el uso de la ficción, y la narrativa

- 
- 3 Véanse Marc Marti: “Logique imaginaire et logique de marché: analyse d’une création de fans dans le jeu vidéo. Le cas de *España en llamas* sur *Call of Duty 2*”. En: *Cahiers de Narratologie* 31 (2016), <https://doi.org/10.4000/narratologie.7547>; Marc Marti: “L’Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique?”. En: *Sciences du Jeu* 9 (2018), <https://doi.org/10.4000/sdj.1041>; Marc Marti: “Le jeu vidéo et la mémoire, création et débats autour de la guerre civile espagnole”. En: *Cahiers d’Études Romanes* 39 (2019), <https://doi.org/10.4000/etudesromanes.10142>, 233-252; Marc Marti: “Narrativa e historia en el videojuego”. En: Lorenzo Vilches Manterola (ed.): *Diccionario de teorías narrativas 2. Narratología, cine, videojuego, medios*. New York: Penguin Random House 2021, 1082-1119; Thomas Rabino: “Jeux vidéo et Histoire”. En: *Le Débat* 177 (2013), 110-116, <https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-110.htm>.
- 4 Jean-Clément Martin/Laurent Turcot: *Au cœur de la révolution. Les leçons d’histoire d’un jeu vidéo*. Paris: Vendémiaire 2015, 5-11.

del pasado. Como estudio de caso, nos interesaremos por un episodio histórico particular, el de la guerra civil española, y la forma en que fue tratado en los videojuegos y recibido en el contexto nacional español en la primera década de los años dos mil. A partir de investigaciones anteriores realizadas entre 2016 y 2020, y a falta de nuevos ejemplos porque este tema es poco utilizado en el videojuego (↔ *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II.1*), analizaremos el tratamiento del conflicto dentro de los pocos juegos que se refieren a él, y será preciso formular algunas hipótesis sobre esta particularidad.

## 1. La narrativa histórica: entre ciencia y ficciones

### 1.1. El método histórico y la narrativa

En Francia, los historiadores contemporáneos expresaron cierta desconfianza respecto al relato como instrumento de la historiografía. La opinión negativa de Bloch es harta conocida, considerando como *arcaica* toda escritura de la historia que adoptase este tipo de estructuración.<sup>5</sup> Para él, la narrativa recordaba demasiado las leyendas y mitos. Por otra parte, se cargaba en general de detalles innecesarios cuando no inventados y, así, poco compatibles con el método histórico que él propugnaba en el marco de la famosa *École des Annales*, que en Francia revolucionó de manera radical el método histórico.

Fernand Braudel, aunque también considerado como uno de los teóricos de la *École des Annales* que privilegiaba la historia cuantitativa, tenía una opinión más matizada, pensando que la narrativa podía ser adecuada, pero para dar cuenta de la experiencia humana y no para hacer historia social o económica.<sup>6</sup> Esas posiciones fueron templadas más tarde por Chartier, quien demostró que la historiografía

---

5 Véase Marc Bloch: *Apologie pour l'histoire ou métier d'historien*. Paris: Armand Colin [1949] 1952, 14.

6 Véase Fernand Braudel: *La Méditerranée et le monde méditerranéen à l'époque de Philippe II*. Paris: Armand Colin [1949] 1990, 13.

conservaba una forma narrativa propia que la distinguía de los relatos ficticios y que, según los casos, era una de las herramientas imprescindibles para los historiadores.<sup>7</sup>

## 1.2. Las ficciones clásicas: literatura y cine

Por otra parte, considerando el problema a partir del prisma de la ficción, las cosas son a lo mejor más complejas. Lo primero que se plantea es la diferencia entre verdad histórica y verosimilitud de la ficción. Como lo señala el historiador de cine Aubert, en su mayoría las obras ofrecen una imagen del pasado que no se aleja de las pautas de representación del público: estén esas fundadas en la verdad histórica o en concepciones erróneas poco importa.<sup>8</sup> Lo que importa es que sean admitidas y compartidas por la comunidad de los receptores, pues la obra de arte se basa en la verosimilitud, es decir, en los hechos —incluyendo las causas que los explican— que el público considera como posibles o conformes con sus concepciones del pasado y sus protagonistas. Al contrario, la historiografía se funda únicamente en hechos comprobados por documentos y puede revisar las explicaciones causales de los acontecimientos y, de cierta manera, ir en contra de los conocimientos admitidos como verdaderos hasta entonces.<sup>9</sup>

En segundo lugar, las novelas o las películas combinan el conocimiento histórico con la invención,<sup>10</sup> siendo esta segunda una característica esencial en la ficción, pero que prohíbe la historiografía. Por ejemplo, en las ficciones es necesario un material a menudo desprecia-

---

7 Roger Chartier: *Au bord de la falaise: l'histoire entre certitudes et inquiétude*. Paris: Albin Michel 1998, 126.

8 Jean-Paul Aubert: "Le regard anachronique". En: *Cahiers de Narratologie* 15 (2008), <http://journals.openedition.org/narratologie/716>, §8.

9 Véase Marc Marti: "Récit filmique et Histoire: La hiérarchie des personnages dans *Goya en Burdeos* de Carlos Saura (1999)". En: *Cahiers de Narratologie* 15 (2008), <https://doi.org/10.4000/narratologie.677>, 1-9, 6.

10 Marti, "Récit filmique et Histoire", 4-7.

do por los historiadores: los detalles *concretos*, de los que muchas veces no hay prueba en los documentos históricos. Son imprescindibles para la ficción diálogos, maneras de hablar, de vestir, incluso anécdotas, chismes, historias de amor y de odio, tantas cosas divertidas e interesantes para un lector o espectador de ficciones pero innecesarias para entender los procesos históricos. Más o menos, todo lo que hace que la vida cotidiana esté viva.

En tercer lugar, tanto el cine como la literatura han inventado modos de representar el pasado que no tienen ningún fundamento histórico, pero que son admitidos por el público como *efectos de pasado*. El caso de la lengua lo demuestra perfectamente. En las ficciones históricas los personajes hablan a menudo según un código de verosimilitud que consiste en la inserción de algunas formas o vocabulario desusados en medio de diálogos relativamente modernos. La forma desusada, el arcaísmo lingüístico, basta para fingir que están hablando personajes del pasado, aunque entonces no se hablaba así. Este modelo formal puede también ser tratado de manera humorística. En Francia, el éxito de la serie *Kaamelott* (2005-2009) demuestra que se puede tomar una vía creativa contraria, haciendo hablar vulgarmente al rey Arturo y a los caballeros de la Mesa Redonda, tal como lo hace la gente del siglo XXI.

Por último, a pesar de esos recursos estéticos propios (que son numerosos), los terrenos de la ficción y de la historia nunca estuvieron bien delimitados y se conservan algunas ambigüedades a causa de muchos casos de interferencias. La recepción de la ficción puede así ser problemática (desde el punto de vista del historiador), ya que el público tiende a veces a considerar esas obras no como ficciones destinadas al divertimento, sino como historia, en particular porque un tópico al uso de la ficción histórica es definirse como pedagógica. No todos los creadores, sin embargo, siguen este esquema de una coartada pedagógica, como se negaron a hacerlo Saura en *Goya en Burdeos* (1999) o Tarantino en *Inglourious Basterds* (2009), pero esta sigue estando presente en muchas producciones.

El videojuego, a la vez por su componente lúdico y su origen tecnológico, estaba, al menos en sus inicios, en una situación un poco diferente en su relación con la historia.

### 1.3. Características del género histórico videolúdico

#### 1.3.1. *Dos tipos de pasado*

Podemos definir dos usos del pasado en los videojuegos, sin que el uno excluya el otro, ya que los dos tipos pueden darse en un mismo juego. El primero es un uso *libre* o fantaseado. En este caso, el referente es un pasado previamente elaborado como ficticio por prácticas culturales anteriores, sea la literatura, sea el cine, como la Edad Media en la *fantasy*. Se trata de un pasado ya percibido como un mundo ficticio, con reglas y personajes propios, que permite una fuga lúdica. Existe, así, un mundo imaginario cuyo referente es otro mundo imaginario anterior. En muchos videojuegos abundan, por ejemplo, universos hostiles o encantados, poblados de elfos, enanos u orcos.

Se entiende que, en este caso, la exigencia de los creadores y de los jugadores se basará, sobre todo, en la verosimilitud, es decir, en un mundo coherente y homogéneo, cuyo referente es la imaginación. Para otras épocas, el clásico *Wolfenstein 3D*, ideado por ID Software en 1992, entra en esta tipología con un decorado, un mundo y un proyecto nazi (crear mutantes) fantaseados, pero en el marco de la Segunda Guerra Mundial.

El segundo uso está más cerca del género histórico tal como se concibe en el cine o la literatura. Toma gran parte de sus componentes de la narrativa histórica, definiéndose como una obra cuyo referente es el pasado histórico *serio* (para diferenciarlo del *fantaseado*). Como en otras ficciones, debemos tener en cuenta las categorías clásicas de la narrativa: tiempo, espacio, personaje y estructura narrativa, sin olvidar cómo la creación de videojuegos los ha diseñado para adaptarlos a la *gameplay*. La serie *Assassin's Creed*, de Ubisoft, ilustra esta segunda tendencia. La campaña de márketing de cada obra siempre insiste en los asesores históricos y los elementos del mundo que se han diseñado a partir de fuentes fidedignas.

A pesar de todo, las cosas no están tan delimitadas porque, aunque existen estos dos tipos de pasado, sus usos en el marco videolúdico son diversos. En efecto, en la casi totalidad de los casos, el videojuego

histórico se funda en una *memoria estética* extraída de la *hiperhistoria*, “es decir, una representación del pasado condicionada por la seducción, la rentabilidad y la diversión, cuyo objetivo principal es convertir el ayer en un producto estético apto para el consumo de masas”.<sup>11</sup>

### 1.3.2. *Dos maneras de jugar en el pasado*

Dentro de esta categoría, existen varias posibilidades de uso lúdico de la historia. La primera es, claramente, jugar en el pasado. Puede ser este un simple referente con la idea de crear un marco históricamente verosímil con referencias serias, pero en el cual la narrativa puede ser total o parcialmente fantaseada. Se tratará de diseñar un cronotopo coherente, que se refiere a una época precisa y que está destinado a provocar un “efecto de realidad”<sup>12</sup> por su semejanza con lo que hubiera existido según las hipótesis de los historiadores, como en *Assassin's Creed*. El primer procedimiento utilizado para ello es la citación, que consiste en integrar un archivo escrito, sonoro, visual o audiovisual en alguna parte del juego. Este caso es frecuente cuando la acción ficticia se desarrolla en una época en la que existían ya los objetos audiovisuales. El segundo procedimiento es la reelaboración visual o sonora, la inclusión de personajes históricos o la reconstrucción de objetos o edificios a partir de fuentes archivísticas o museísticas.

Estas referencias al pasado se promueven, sin embargo, a menudo de una manera que las hace ambiguas. Desde un punto de vista lúdico, la verosimilitud histórica de un juego está esencialmente al servicio de la inmersión imaginativa o ficticia, mientras que, desde el punto de vista histórico, se examinará su relación con la verdad.<sup>13</sup> La garantía de verdad puede venir de los propios historiadores, como fue el caso en

---

11 Alberto Venegas Ramos: *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil 2020, 22.

12 Roland Barthes: “L’effet de réel”. En: *Communication* 11.1 (1968), 84-89, 87.

13 Dominic Arsenaault/Mathieu Picard: “Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d’immersion vidéoludique”. En: *Proceeding of Homo-Ludens: Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué* (2008), 1-16, 3.



Francia de la muy mediatizada salida de *Assassin's Creed: Unity* (2014), que ocurría durante la Revolución francesa ( $\leftrightarrow$  Pfister, prefacio). Ubisoft destacó no solo la gran labor de los diseñadores gráficos con la reconstrucción a escala del París de 1789-1793, sino también la participación de dos historiadores universitarios, Jean-Clément Martin y Laurent Turcot.<sup>14</sup>

Así pues, la verosimilitud histórico-lúdica se basa esencialmente en elementos estáticos. Se trata básicamente de jugar en el pasado, pero utilizando este pasado como un marco, en el modo histórico de la reconstitución. Fue esencialmente la progresión técnica en cuanto a la resolución de la imagen la que permitió la aparición de los videojuegos con este uso del pasado,<sup>15</sup> lo que explica que el planteamiento de la relación entre historia y mundos videolúdicos sea relativamente reciente. Aunque se puede mirar de manera crítica, porque se trata siempre de convertir el pasado

en un producto mercantilizado, cuya principal finalidad es la evasión y el entretenimiento realizado por y para el presente más inmediato, confundiendo con los tiempos históricos, hecho que destaca por encima de todos de los demás ejemplos en la saga *Assassin's Creed*, donde una trama de ciencia ficción se entreteteje con la vista de espacios históricos, erigidos en forma de parque de atracciones para el jugador presente,<sup>16</sup>

las modelizaciones gráficas mantienen un estatuto ambiguo.

En efecto, también es reseñable que, en los dos últimos decenios, los propios historiadores diseñan el pasado a partir de simulaciones digitales, reconstruyendo virtualmente y como hipótesis monumentos o ciudades enteras a partir de los resultados de excavaciones, dando legitimidad a una herramienta técnica procedente del juego como son los motores gráficos. Y, al revés, productoras como Ubisoft proponen en el marco del juego un *discovery tour* que permite visitar el mundo pasado reconstituido sin las mecánicas de juego.

---

14 Véase Marti: "Logique imaginaire et logique de marché", 17.

15 Rabino, "Jeux vidéo et Histoire", 111-112.

16 Venegas Ramos, *Pasado interactivo*, 181.

Sin embargo, desde el principio, por muchas razones, jugar en el pasado no siempre implicaba el respeto por la narrativa historiográfica detallada, sino solo por sus elementos referenciales y formales. En *Assassin's Creed: Revelations* (2011), Manuel Paleólogo, personaje histórico verdadero, aparece como iniciador de un complot (ficticio, porque es imaginado por los guionistas) contra Solimán el Magnífico que el ficticio Ezo, avatar del jugador, va a hacer fracasar. Este episodio fantaseado no tiene consecuencias sobre la narrativa histórica de referencia, ya que el soberano turco conservará su trono y no se cambiará la historia. En la misma serie, se va un poco más allá en la libertad con la verdad histórica, pero respetando los grandes acontecimientos. En *Assassin's Creed: Origins*, la asesina Aya, avatar del jugador en algunos momentos, es la primera en apuñalar a Julio César en el momento de su asesinato, antes de que Bruto y los demás conjurados lo hagan a su vez.

Así pues, podemos ver que el juego abre otra perspectiva para el análisis: jugar en el pasado puede implicar también jugar *con* el pasado. En este caso, la amplitud de posibilidades es variada. En los ejemplos que acabamos de analizar, jugar con la historia supone desarrollar una acción compatible con el rumbo general de los hechos históricos. Una acción que, aunque inventada, contribuye a que la historia sea lo que fue. En otros géneros, como los juegos de civilización o de estrategia,<sup>17</sup> se puede proponer al jugador un juego más *abierto*. En este caso, además de los detalles históricos (dentro de los límites gráficos), el juego se basa en uno de los fundamentos de la historia: la evolución en el tiempo. Por lo tanto, se juega *en* la historia y *con* la historia. El jugador domina los parámetros históricos estructurales que ofrece la IA, como los recursos, la demografía, la economía, las alianzas políticas, la cultura, la tecnología o la guerra. El resultado puede ser, si lo permiten las mecánicas, la producción de narraciones históricas alternativas (ucrónicas) que se alejan más o menos de la única narrativa histórica conocida como verdadera. En términos lúdicos, el jugador puede experimentar el juego con la historia cuando las mecánicas y la *gameplay* permiten modificar los acontecimientos y transformar el marco histórico.

---

17 Rabino, "Jeux vidéo et Histoire", 112.

Jugando con la historia, el placer del videojuego histórico podría, por lo tanto, basarse en dos actitudes lúdicas. La primera consistiría en imaginar que estamos en otra época distinta a la nuestra y que actuamos como si estuviéramos en esa época de acuerdo con los cánones de la narrativa histórica transmitidos por las prácticas sociales, en particular, en el ámbito escolar o en las ficciones históricas más populares. Esta práctica no impediría que se añadieran episodios o personajes ficticios, pero el curso de la historia no se vería alterado por ello, como en los ejemplos que tomamos en *Assassin's Creed*. La segunda sería partir de estas mismas verdades históricas para explorar otros pasados posibles, en el ámbito de la ucronía, que diferenciamos del pasado fantaseado. Considerando esas posibilidades, podemos interrogarnos sobre la dimensión pedagógica del juego histórico ( $\leftrightarrow$  *Alaguero Rodríguez/Ruiz Román III.2*), que a nuestro parecer forma parte de la problemática que plantearon en su momento los diseñadores de lo que se califica como *juego serio* (*serious game*).

## 2. ¿Se puede jugar seriamente? La naturaleza del juego serio

Aunque pueda sonar como una paradoja o un oxímoron, el juego serio es un concepto discutido en el marco videolúdico desde las últimas décadas del siglo xx. En realidad, se podría decir que tampoco es una novedad, sino que se inserta en la reflexión sobre los métodos pedagógicos que propugnan el juego como una de las formas posibles para la práctica docente. En este caso, el videojuego no es sino el último avatar técnico de otras formas de juego utilizadas anteriormente.

Algunas definiciones del juego serio pueden ser de interés para clarificar las relaciones entre las formas videolúdicas y la historia. Para ello, partiremos de las que fueron compiladas por Djaouti.<sup>18</sup> La más

---

18 Damien Djaouti: *Serious Game Design. Considérations théoriques et techniques sur la création de jeux vidéo à vocation utilitaire*, tesis doctoral. Toulouse: Université de Toulouse 2011, 20-24.

sencilla es, sin duda, la que proponen los diseñadores Chen y Michael, para quienes se trata de cualquier videojuego cuya finalidad principal no es el mero entretenimiento. Esta propuesta fue ampliada por otros que subrayaban la particularidad tecnológica y para los cuales el juego serio se caracterizaba por el uso relevante de las tecnologías de la industria de los videojuegos con fines distintos a los del entretenimiento. Por último, autores como Jenkins han argumentado que sería más apropiado hablar de *jugar seriamente* (*serious gaming*) que de *juego serio* (*serious game*) porque un juego solo puede tener consecuencias utilitarias cuando el jugador lo utiliza.<sup>19</sup>

Así, según Djaouti,<sup>20</sup> y teniendo en cuenta la diferencia de diseño entre los títulos de ocio desviados en uso serio, proponemos reservar el término *serious game* o ‘juego serio’ para los juegos que han sido explícitamente destinados a fines distintos del mero entretenimiento por sus diseñadores. Entonces, el término *serious gaming*, o ‘jugar seriamente’, podría referirse a cualquier uso de cualquier juego con fines distintos al mero entretenimiento, independientemente de la intención original de su diseñador. Por lo tanto, este segundo concepto engloba el uso de juegos serios y el de juegos de ocio.

Jugar seriamente es un planteamiento para algunos profesores de historia de Secundaria, que lo experimentan con alumnos (↔ *Fernández Rodríguez/Martínez Peñas III.1*).<sup>21</sup> Sin embargo, interrogarse sobre la dimensión pedagógica posible de un juego supone analizar varios aspectos de este y plantearse de qué manera puede contribuir a

---

19 Henry Jenkins *et al.*: “From Serious Games to Serious Gaming”. En: Ute Ritterfeld/Michael Cody/Peter Vorderer (eds.): *Serious Games: Mechanisms and Effects*. New York: Routledge 2009, cap. 26.

20 Djaouti, *Serious Game Design*, 24.

21 Véase Romain Vincent: “Apprendre la Grande Guerre avec *Soldats Inconnus?* Mécaniques ludo-pédagogiques et introduction en milieu scolaire”. En: *Essais. Revue interdisciplinaire d’Humanités* 15 (2019), 65-76; Romain Vincent: “Du jeu vidéo au document de travail: la scolarisation d’*Assassin’s Creed*”. En: *Le Temps des Médias* 37.2 (2021), 183-199; François Lignon: “Utiliser les jeux vidéo grand public en classe”. En: *Les Cahiers Pédagogiques: Coll. hors-série numériques* (2017), <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01638168>.

un objetivo pedagógico. Para ello, es necesario tomar en cuenta cuatro dimensiones que se definen en el modelo llamado Magic Bullet,<sup>22</sup> que clasifica lo que el jugador puede teóricamente aprender a través de un determinado juego.

1. El aprendizaje obligatorio se refiere a la información incluida en el juego por el diseñador y que el jugador debe aprender para ganar la partida.
2. El aprendizaje potencial se refiere a toda la información incluida en el juego por su diseñador que el jugador puede aprender potencialmente durante el juego, pero que no es necesaria para avanzar en la partida o ganarla. En *Assassin's Creed: Revelations* hay libros en la guarida secreta que se pueden consultar y que contienen trozos de la historia de Constantinopla, pero cuya lectura es innecesaria para acabar la partida.
3. El aprendizaje colateral se refiere al aprendizaje emergente que puede tener lugar fuera del juego. Por ejemplo, si un jugador de *Assassin's Creed: Origins* expresa el deseo de aprender más de lo que le proporciona el contenido sobre las pirámides de Egipto o quién fue Cleopatra después de jugar a este título, se trata de un aprendizaje que no está directamente relacionado con el juego y que no fue previsto por su diseñador.
4. El aprendizaje externo se refiere al aprendizaje procedente de fuentes externas que permite ganar el juego. Por ejemplo, muchos jugadores elaboran foros o vídeos de soluciones como guías de estrategia que se pueden consultar libremente en internet. Cuando un jugador consulta estas guías para ganar el juego, se encuentra en una situación de aprendizaje externo. Aunque no lo prevé Becker, los foros de jugadores (y pasa mucho con los juegos *históricos*) también contienen información sobre la época, los personajes u otros elementos históricos en

---

22 Katrin Becker: "The Magic Bullet". En: *International Journal of Game-Based Learning* 1.1 (2011), 19-31.

relación con el mundo del juego, consolidando fuera del mismo un aprendizaje colateral de la historia.

En lo que concierne los juegos de ocio, pocas veces estamos en el caso del aprendizaje 1, aunque es posible siempre en algunas *gameplay*, como las de los juegos de estrategia o de simulación. También podemos notar la idea de Ubisoft en *Assassin's Creed: Origins*, donde al pie de las pantallas de cargamento del Animus hay mensajes que puede leer o no el jugador: unos son pura información histórica sobre Egipto y alternan aleatoriamente con otros que proporcionan trucos para mejorar la manera de jugar. La mezcla de los dos es un intento de hacer entrar al jugador en un aprendizaje mínimo de la historia real del mundo.

Sin embargo, cuando se trata de historia, son más frecuentes las categorías 2, 3 y 4, aunque no suponen la misma relación con la historia y los documentos históricos. En efecto, es evidente que en la categoría 2 es imprescindible que el asesoramiento histórico sea fiable, porque, en este caso, el aprendizaje descansa en el contenido proporcionado por el juego.

En el caso de la 3, se puede suponer que, aunque con errores, o, mejor dicho, *márgenes de libertad* con la historia (como en *Assassin's Creed*), es posible crear el aprendizaje colateral. Aquí, se supone que el juego inicia un deseo de aprendizaje, pero no tiene la responsabilidad de proporcionar el contenido. Aún más, el jugador que opte por el aprendizaje colateral, buscando información por su cuenta, podrá luego mirar retrospectivamente de manera crítica el contenido del juego.

Por último, visto desde la perspectiva del *serious gaming*, la categoría 4 se puede considerar como una fuente posible para la 3. No es raro que los aficionados de un juego y de su mundo histórico acaben discutiendo de la historia real del mundo representado en el juego, de su contexto político, etc., convirtiendo así el foro en un lugar de aprendizaje.

Una vez discutidos los problemas teóricos que plantea la relación entre la historia y el videojuego, proponemos reflexionar sobre un ejemplo concreto, el de la guerra civil española.

### 3. La guerra civil española en el videojuego

El caso de este conflicto en el marco del videojuego es particular. No desarrollaremos aquí análisis detallados de muchos juegos, en particular los que fueron obra de creadores españoles, porque ya lo hicimos en trabajos anteriores a los que remitimos.<sup>23</sup> Sin embargo, es necesaria una mirada general sobre el conjunto de creaciones sobre el tema y sus pretensiones históricas (↔ *Rubio-Campillo I.3*; *Kuschel I.4*).

#### 3.1. ¿Un conflicto olvidado... en el videojuego?

A diferencia de la Segunda Guerra Mundial, pocos juegos adaptaron el conflicto español. Por otra parte, esas adaptaciones se hicieron únicamente en versiones PC, probando que se trata de un tema mucho menos popular (↔ *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II.1*). En *Historia Games*, web francesa que clasifica todos los juegos con relación a la historia, solo aparecen ocho, frente a casi trescientos para el frente occidental de 1939 a 1945.<sup>24</sup> A estas ocho producciones comerciales, habría que añadir el mod *1936, España en llamas*, realizado por aficionados con el motor de *Medal of Honor: Allied Assault* (EA, 2002) y, luego, *Call of Duty 2* (Activision, 2005).<sup>25</sup>

El reducido número de juegos podría significar que el conflicto es demasiado exótico para los estudios norteamericanos, que constituyen el grueso de la producción y que han configurado, a lo largo de los años, una especie de cultura globalizada,<sup>26</sup> construyendo un imaginario

23 Marti, “Logique imaginaire et logique de marché”; Marti, “L’Histoire dans le jeu vidéo”; Marti, “Le jeu vidéo et la mémoire”; Marti, “Narrativa e historia en el videojuego”.

24 “Guerre civile espagnole”. En: *Historia Games*, <http://www.histogames.com/HTML/inventaire/periodes-historiques/epoque-contemporaine/guerre-civile-espagnole.php>.

25 Véase Marti, “Logique imaginaire et logique de marché”, 23.

26 Sébastien Genvo: “La théorie de la ludicisation: une approche anti-essentialiste des phénomènes ludiques”. En: *Communication lors de la journée d’études Jeu et jouabilité à l’ère numérique* (2012), <http://www.ludologique.com>, 1.

común para la cultura occidental postmoderna que se fundaba en las superproducciones cinematográficas<sup>27</sup> y conformando una memoria basada en la cultura globalizada de la “hiperhistoria”.<sup>28</sup> Es evidente que España, con una industria del videojuego que nada tiene que ver con la de Estados Unidos, Francia o Japón, no puede crear masivamente temas en relación con su historia, pero, como veremos, esta explicación industrial es insuficiente. Aunque la muestra es pequeña, se observa que los estudios y productoras europeos han sido más sensibles a este tema. Entre las productoras, solo la editorial hispano-italiana Planeta de Agostini Interactive y las francesas AGEOD y Avalon Digital se han arriesgado a financiar un juego totalmente original en gráficos y jugabilidad. Los demás son, o bien extensiones, o bien originales, pero en el marco de series con un historial probado (en particular, el motor gráfico) en otros conflictos, de los que no son sino extensiones.

Las fechas de lanzamiento también son interesantes, ya que sugieren un interés de las productoras por el mercado español. De hecho, el setenta aniversario del conflicto coincidió en la península con una producción o reedición de documentales, series y películas que evocaban la época. El fenómeno también se hizo notar en la creación de cómics.<sup>29</sup> El auge editorial estaba directamente relacionado con la situación política del país y con una seria reevaluación histórica y jurídica del conflicto. Así, hay muchos juegos que datan de 2007 y 2008, en particular, *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española*, de Planeta de Agostini, lanzado en octubre de 2007, que vendió sesenta mil copias solo en el mercado nacional, una cifra bastante respetable que llevó al editor a proponer una secuela en forma de extensión. En este contexto, el videojuego se ve envuelto en un fenómeno transmediático global, como se ha observado en otras circunstancias.<sup>30</sup>

---

27 Anne Besson: *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. París: CNRS éditions 2015, 9.

28 Venegas Ramos, *Pasado interactivo*, 20.

29 Michel Matly: *El cómic sobre la guerra civil*. Madrid: Cátedra 2018, 105.

30 Martin Letourneux: “La question du genre dans les jeux vidéo”. En: Sébastien Genvo (ed.): *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*. París: L'Harmattan 2005, 39-54, 46.



En cuanto a los géneros, podrían confirmar la prevalencia de una cultura globalizada. En el juego de estrategia, el cambio de mapas y de conflictos forma parte de la práctica común. La Guerra Civil aparece, así, en primer lugar, como una oportunidad para jugar en un terreno que tiene el atractivo de la novedad. En su promoción, AGEOD destaca que la jugabilidad respeta multitud de procedimientos históricos (cadena de mando, forma de combatir), lo que lo diferencia de los juegos clásicos sobre la Segunda Guerra Mundial, dando a *España 1936* una dimensión original.<sup>31</sup> Lo mismo pasa con el más reciente *Panzer Corps 2: Axis Operations. Spanish Civil War* (Flashback Games/Slitherine, 2020), que, a pesar de ser una mera extensión de los numerosos juegos de estrategia con los carros blindados alemanes, subraya la novedad de jugar con los primeros prototipos históricos de los Panzer, que los jugadores aficionados desconocen en general porque no aparecen en los juegos de periodos históricos posteriores. Por último, a pesar de su formato, es sin duda *1936, España en llamas*, un FPS (*first person shooter* o juego de tiro en primera persona) creado por fans a partir de dos clásicos del género, el que constituye la mayor originalidad, ya que hasta la fecha ningún estudio ni productora han adaptado el conflicto con este formato muy popular entre los jugadores, sean aficionados u ocasionales, y a través del cual se forjaron los mayores éxitos sobre la Segunda Guerra Mundial, como la serie de *Call of Duty* (Infinity Ward/Activision, 2003).

Así, el número de títulos reducido, el dominio del juego de estrategia y los objetivos comerciales llaman la atención. De hecho, creemos que este panorama podría sugerir también que la narrativa histórica es problemática para la Guerra Civil, lo que repercutiría en su posible ludificación.

En efecto, desde una perspectiva contemporánea, para las sociedades democráticas, el resultado del conflicto español no es muy eufórico. En 1939, se consagró el triunfo de un Estado fascista que solo desapareció tras la muerte de su líder, al contrario que el desenlace del

---

31 Remitimos a la descripción del editor publicada en francés por la web *Historia Games*: <http://www.histogames.com/HTML/inventaire/fiche/e/espana-1936.php>.

conflicto mundial en 1945. Aunque el anticomunismo de Franco fue luego una buena coartada histórica para que el régimen fuera aceptado en los años cincuenta como aliado del bloque occidental y de Estados Unidos, su instauración era el resultado de un sangriento conflicto insurreccional cuya meta era acabar con el Gobierno y las instituciones democráticas. Además, a la luz de los acontecimientos posteriores, el derrumbe de la Segunda República llegó a ser un acontecimiento vergonzoso que fue ocultado por la victoria de los aliados en 1945. Entre 1936 y 1939, las democracias occidentales habían seguido una línea no intervencionista, defendida por el Reino Unido y cuya culminación fueron los famosos acuerdos de Múnich. Mientras que, desde el inicio, los insurgentes contaban con el apoyo de Italia y Alemania, solo la URSS (que no era una democracia occidental), tras algunas dudas por parte de Stalin, proporcionó apoyo logístico a la República.

Por último, numerosas ejecuciones de opositores después del final del conflicto se sumaron a las que se habían realizado durante el episodio bélico. La dictadura impuso una memoria única y parcial del conflicto, la de los vencedores. Aquellos pretendieron pasar a la historia como *nacionales*, lo que, en cierto modo, han conseguido: en algunos juegos los siguen nombrando así, como si hubieran liberado al país de una invasión extranjera. Los republicanos se convirtieron en *los rojos* y su memoria fue confiscada, especialmente la de sus víctimas, que fueron asimiladas al *enemigo*.

Por diversas razones históricas, la vuelta a la democracia en 1975 no pudo zanjar legalmente (y políticamente) el destino y el significado de la guerra y de la dictadura que había engendrado. El trabajo de Julio Aróstegui sobre el tema muestra hasta qué punto este olvido institucionalizado se opuso, a partir de los años ochenta, al “estado del imaginario popular”. Olvidar era, en cierto modo, reinterpretar el conflicto para acabar con la “tradición trágica de las dos Españas”, que no tenía cabida en un momento de transición pacífica.<sup>32</sup> Sin embargo, el conflicto, sus abusos y sus consecuencias resurgieron a principios de la

---

32 Julio Aróstegui: “La mémoire de la guerre civile et du franquisme dans l’Espagne démocratique”. En: *Vingtième Siècle. Revue d’histoire* 74 (2002), 31-42, 32.

década de los dos mil. La “memoria única”, la “memoria impuesta”,<sup>33</sup> así como el olvido, se volvieron inaceptables. El setenta aniversario del conflicto en España fue el momento de una conjunción de iniciativas públicas y diversos movimientos ciudadanos, cuyos resultados más visibles fueron la apertura de un gran número de fosas comunes. El 31 de octubre de 2007, las Cortes aprobaron definitivamente la Ley de Memoria Histórica.

#### 4. ¿Jugar en o con la memoria?

En cuanto a este momento particular, en trabajos anteriores analizamos el juego de estrategia *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española* (Legend Studios/Planeta de Agostini, 2007), producido y dirigido por un equipo español, así como la ampliación de *Call of Duty 2*, también producida en España por un grupo de aficionados y que lleva por título *1936, España en llamas*.<sup>34</sup> Estas dos producciones planteaban simultáneamente dos preguntas: la del lugar de las culturas nacionales (y su narrativa histórica) en el marco del videojuego, que se identifica fuertemente como una forma transnacional, y la de la ludificación de la guerra y los debates que esta práctica podía generar, no solo en la primera década de los años dos mil, sino también en los años posteriores.

Los juegos y el debate o polémicas que surgieron revelan el estado del problema en la España contemporánea, que no es un problema de historia, sino de memoria. La memoria siempre es fragmentaria y está influida tanto por lo que ha pasado como por lo que está pasando, es el producto inestable de la historia y del presente, de la relación que este mantiene con aquélla. Analizando las declaraciones de los diseñadores de *Sombras de Guerra*, habíamos puesto de relieve que la interpretación memorial del conflicto se hacía finalmente con las

---

33 Santos Juliá (ed.): *Memoria de la guerra y del franquismo*. Madrid: Taurus 2006, 5.

34 Véase Martí, “Logique imaginaire et logique de marché”; Martí, “L’Histoire dans le jeu vidéo”; Martí, “Le jeu vidéo et la mémoire”; Martí, “Narrativa e historia en el videojuego”.

categorías simplificadoras del franquismo, oponiendo lo *nacional* con las ideologías *rojas*. Los groseros errores históricos del juego, como hacer de una miliciana una representante de la URSS y del PCE y de todos los *rojos*, son un claro ejemplo de esa visión anticuada e incluso reaccionaria, sin duda más por ignorancia que por voluntad ideológica. Lo mismo ocurre con la dimensión política: la relativización de cada bando que permiten los juegos de guerra, en nombre de una posición apolítica y lúdica, es igualmente notable, sin duda apuntalada por la voluntad contemporánea de ir más allá de las *dos Españas*, característica del compromiso pacífico de la Transición, pero sin olvidar que el franquismo, ya en 1964, también pretendía sustituir la paz por la victoria con el lema “25 años de paz”, otra manera de renunciar a mirar el pasado a la luz del día.

Los aficionados de *1936, España en llamas* también reflejaban esa posición, pero con mayores reservas y precauciones. Su juego reconstruye algunas batallas y hace que el jugador se encuentre en la inédita posición (por lo menos en un FPS) de tener un avatar que representa al bando perdedor del conflicto y luego alternar con uno que forma parte del bando vencedor. Los creadores han sentido la necesidad de proponer un final alternativo, bastante creíble por lo menos en su construcción narrativa, en el que vence la República gracias a la ayuda de Francia e Inglaterra en el momento crucial de la batalla del Ebro.<sup>35</sup> La decisión franco-inglesa se debe a la divulgación de los planes de Hitler para invadir el oeste de Europa, que se incluyen en el juego como misión de infiltración llevada a cabo con el avatar femenino republicano.

La preocupación por la elaboración mimética del pasado engendra una memoria que pretende conseguir el consenso: el trabajo de reconstitución a través de los objetos y los escenarios es a menudo un medio para evacuar cualquier contenido polémico o ideológico. Por último, la ucronía que abre en algún momento de los juegos la posibilidad de una historia alternativa, como acabamos de presentarlo para el FPS, revela otra dimensión de la memoria. Se podría aquí retomar

---

35 Marti, “Le jeu vidéo et la mémoire”.

la perspectiva del antropólogo Jean-Yves Boursier, que con su mirada aguda ha dedicado largas y numerosas visitas a los innumerables monumentos y museos franceses que tratan de la Segunda Guerra Mundial.<sup>36</sup> Se podría, por ejemplo, constatar que España carece prácticamente de ellos en lo que respecta a su propia guerra, lo que no es una casualidad. El discurso museístico, para poder existir, necesita el consenso, y este no descansa en el olvido, sino en la construcción de un pasado común, con sus luces y sus sombras. La ucronía, al igual que la ausencia de lugares de memoria, ¿no sería el indicio de *un pasado que no pasa*? La historia llega a ser el gran cementerio de las posibilidades: en cada momento, solo una de ellas se realiza y se convierte en un hecho o en un acontecimiento; las demás se descartan, pero no se hunden en la nada, sino que vuelven constantemente como nostalgia o esperanza. Por eso, lo que no ocurrió, si no aparece en la historia, sí está presente en la memoria y puede entrar en conflicto con lo que fue, en el sentido de que obliga a interpretarlo.

En una España contemporánea, amarrada con fuerte convicción a Europa, la relación con la memoria histórica consensual del continente es problemática. En efecto, una de las señas de identidad de la Unión Europea es un mundo pacífico, pero erigido sobre las ruinas de una guerra, que en la memoria europea se justifica por haber permitido la victoria de las democracias. La derrota del fascismo vencido y el horrible final de los dictadores no ocurrió en el espacio histórico español. El país sufrió un largo periodo durante el cual se afirmaba que “Spain is different”, y, sin duda, en este sentido, lo era. Así, la ucronía, como la actualización de algunos acontecimientos olvidados, debe llamar la atención de quien se interesa por la historia de las mentalidades. No es casual que se recupere, o, mejor dicho, se recuerde, en la historia nacional la memoria de la participación de españoles en la epopeya de Leclerc con la segunda división blindada que liberó París<sup>37</sup> o su

---

36 Jean-Yves Boursier: *La fabrique du passé*. Nice: Ovidia 2009, 262.

37 Véase Evelyn Mezquida: *La Nueve, los españoles que liberaron París*. Barcelona: Ediciones B 2008.

protagonismo en el maquis francés.<sup>38</sup> Se trata claramente de recordar la parte de España, aunque mínima, que sí fue europea, de la que dan cuenta los soldados para quienes la guerra duró nueve años y para los que se trataba de una lucha a muerte contra el fascismo. En este sentido, el *paseo* victorioso de los de la Nueve por el nido de águila de Hitler, destruido y abandonado,<sup>39</sup> es más que una revancha, es la posibilidad de pensar que, en cierta medida, los españoles, aunque pocos, formaron parte de la epopeya de las democracias. Y lo mismo puede ocurrir en la ficción. En una creación reciente de Netflix, la serie *Jaguar* (2021), unos españoles que han sido internados por sus ideas y acciones políticas en Mauthausen se convierten en cazadores de nazis en su propio país en el contexto de los años sesenta. Aunque se trata de una ficción, la figura central que cristaliza el odio de los protagonistas se inspira en la de Otto Skorzeny, alto cuadro de mando en el que Hitler tenía confianza y que se había refugiado en España, donde seguía manteniendo activamente una red de ayuda y cooperación con los nazis que se habían dispersado por el mundo.

## 5. Juego e historia, ¿con qué perspectivas?

Las relaciones entre el videojuego y la historia se pueden plantear, por lo menos, de dos maneras. Primero, se ha de tomar en cuenta lo que supone en términos de diseño el uso del material histórico. En efecto, si el asesoramiento de historiadores, o un trabajo serio de documentación, puede hoy día parecer imprescindible, en ningún caso es suficiente. El juego, en los mejores casos, parte de conocimientos históricos que son los que su época de creación tiene sobre un periodo preciso. Luego, los creadores tienen que contemplar de qué manera la historia puede ser un componente esencial de la obra. Aquí hemos visto que se trata a la vez de jugar *en* la historia, pero también, si se

---

38 Véase Félix Santos: *Espanoles en la liberación de Francia: 1939-1945*. Madrid: Fundación Españoles en el Mundo 1995.

39 Mezquida, *La Nueve*.

pueden introducir los temas históricos en las mecánicas, de jugar *con* la historia. A raíz de estos usos, los diseñadores pueden o no pretender que el resultado sea relevante en términos pedagógicos, lo que en realidad depende no solo del contenido, sino también del uso *serio* que se pueda hacer de un videojuego.

En segundo lugar, y según los periodos adaptados en los juegos, el tema histórico escogido puede tener relaciones con la memoria nacional (o internacional) de un acontecimiento. En este caso, como pasa con el cine u otras ficciones, la manera de adaptar la historia y los debates en el momento de la salida de la obra permiten al historiador de las mentalidades, que se interesa por los imaginarios nacionales, tener un terreno privilegiado para investigar. La originalidad del juego reside en la *gameplay* y las reglas que debe seguir el jugador: son también una manera de pensar la historia, de analizar sus mecanismos y de, finalmente, no solo contar el pasado, sino también de explicarlo.

## 6. Referencias

- ARÓSTEGUI, Julio: “La mémoire de la guerre civile et du franquisme dans l’Espagne démocratique”. En: *Vingtième Siècle. Revue d’histoire* 74 (2002), 31-42.
- ARSENAULT, Dominic/PICARD, Mathieu: “Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d’immersion vidéoludique”. En: *Proceeding of HomoLudens: Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué* (2008), 1-16.
- AUBERT, JEAN-PAUL: “Le regard anachronique”. En: *Cahiers de Narratologie* 15 (2008), <http://journals.openedition.org/narratologie/716>, §8.
- BARTHES, Roland: “L’effet de réel”. En: *Communication* 11.1 (1968), 84-89.
- BECKER, Katrin: “The Magic Bullet”. En: *International Journal of Game-Based Learning* 1.1 (2011), 19-31.

- BESSON, Anne: *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. Paris: CNRS éditions 2015.
- BLOCH, Marc: *Apologie pour l'histoire ou métier d'historien*. Paris: Armand Colin [1949] 1952.
- BOURSIER, Jean-Yves: *La fabrique du passé*. Nice: Ovidia 2009.
- BRAUDEL, Fernand: *La Méditerranée et le monde méditerranéen à l'époque de Philippe II*. Paris: Armand Colin [1946] 1990.
- CHARTIER, Roger: *Au bord de la falaise: l'histoire entre certitudes et inquiétude*. Paris: Albin Michel 1998.
- DJAOUTI, Damien: *Serious Game Design. Considérations théoriques et techniques sur la création de jeux vidéo à vocation utilitaire*, tesis doctoral. Toulouse: Université de Toulouse 2011.
- GENVO, Sébastien: "La théorie de la ludicisation: une approche anti-essentialiste des phénomènes ludiques". En: *Communication lors de la journée d'études Jeu et jouabilité à l'ère numérique* (2012), <http://www.ludologique.com>.
- JENKINS, Henry/CAMPER, Brett/CHISHOLM, Alex *et al.*: "From Serious Games to Serious Gaming". En: Ute Ritterfeld/Michael Cody/Peter Vorderer (eds.): *Serious Games: Mechanisms and Effects*. New York: Routledge 2009, cap. 26.
- JULIÁ, Santos (ed.): *Memoria de la guerra y del franquismo*. Madrid: Taurus 2006.
- LETOURNEUX, Martin: "La question du genre dans les jeux vidéo". En: Sébastien Genvo (ed.): *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*. Paris: L'Harmattan 2005, 39-54.
- "Les univers de fiction des jeux vidéo". En: Sébastien Genvo (ed.): *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*. Paris: L'Harmattan 2005, 195-208.
- LIGNON, François: "Utiliser les jeux vidéo grand public en classe". En: *Les Cahiers Pédagogiques: Coll. Hors-série numériques* (2017), <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01638168>.
- MARTI, Marc: "Jeux vidéo et logiques narratives". En: Hovig Ter Minassian/Samuel Rufat/Samuel Coavoux (eds.): *Espaces et temps des jeux vidéo*. Paris: Questions théoriques 2012, 73-91.



- “La narrativité vidéoludique: une question narratologique”. En: *Les bifurcations du récit: continuité ou rupture, Cahiers de Narratologie* 27 (2014), <http://narratologie.revues.org/7009>.
- “Le jeu vidéo et la mémoire, création et débats autour de la guerre civile espagnole”. En: *Cahiers d'Études Romanes* 39 (2019), <https://doi.org/10.4000/etudesromanes.10142>, 233-252.
- “L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique?”. En: *Sciences du Jeu* 9 (2018), <https://doi.org/10.4000/sdj.1041>.
- “Logique imaginaire et logique de marché: analyse d'une création de fans dans le jeu vidéo. Le cas de *España en llamas* sur *Call of Duty 2*”. En: *Cahiers de Narratologie* 31 (2016), <https://doi.org/10.4000/narratologie.7547>.
- “Narrativa e historia en el videojuego”. En: Lorenzo Vilches Manteola (ed.): *Diccionario de teorías narrativas 2. Narratología, cine, videojuego, medios*. New York: Penguin Random House 2021, 1082-1119.
- “Récit filmique et Histoire: La hiérarchie des personnages dans *Goya en Burdeos* de Carlos Saura (1999)”. En: *Cahiers de Narratologie* 15 (2008), <https://doi.org/10.4000/narratologie.677>.
- MARTIN, Jean-Clément/TURCOT, Laurent: *Au cœur de la révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*. Paris: Vendémiaire 2015.
- MATLY, Michel: *El cómic sobre la guerra civil*. Madrid: Cátedra 2018.
- MEZQUIDA, Evelyn (2008): *La Nueve, los españoles que liberaron París*. Barcelona: Ediciones B.
- PÉREZ LATORRE, Óliver: *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes 2011.
- RABINO, Thomas: “Jeu vidéo et Histoire”. En: *Le Débat* 177 (2013), 110-116, <https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-110.htm>.
- SANTOS, Félix: *Españoles en la liberación de Francia: 1939-1945*. Madrid: Fundación Españoles en el Mundo 1995.
- TRICLOT, Mathieu: *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: La Découverte 2011.
- VENEGAS RAMOS, Alberto: *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil 2020.

- VINCENT, Romain: “Apprendre la Grande Guerre avec *Soldats Inconnus*? Mécaniques ludo-pédagogiques et introduction en milieu scolaire”. En: *Essais. Revue interdisciplinaire d’Humanités* 15 (2019), 65-76.
- “Du jeu vidéo au document de travail: la scolarisation d’*Assassin’s Creed*”. En: *Le Temps des medias* 37.2 (2021), 183-199.