

Los juegos de mesa de la guerra civil española como historia pública: una aproximación desde la ciencia de datos

XAVIER RUBIO-CAMPILLO

Universitat de Barcelona/University of Edinburgh

Resumen:

Las últimas décadas han visto un creciente interés en los juegos de simulación vinculados a temáticas históricas relativamente desconocidas para una gran parte de la audiencia. De entre estas temáticas emergentes destaca la guerra civil española (1936-1939), que ha recibido atención tanto por parte de las empresas que lideran la publicación de *wargames* como de numerosas iniciativas de tipo más independiente. Desde esta perspectiva, el interés de jugadores y diseñadores no es homogéneo, y, por lo tanto, estas simulaciones tienen una perspectiva parcial centrada en determinadas batallas, personajes y eventos específicos. En este contexto, estudiar el

conjunto de juegos publicados sobre la Guerra Civil nos puede ayudar a entender la percepción de la sociedad en relación al conflicto: ¿qué interés tiene la Guerra Civil para la industria cultural de los juegos de mesa? ¿Qué cobertura temporal y espacial tienen los juegos sobre la Guerra Civil? ¿Qué batallas, operaciones y temas son más recurrentes y cuáles están invisibilizadas? Este trabajo explora estas preguntas a partir de la aplicación de técnicas procedentes de las humanidades digitales para analizar el catálogo de juegos existentes sobre la Guerra Civil. Se analiza la información recopilada en el portal BoardGameGeek, plataforma que reúne buena parte de la actividad actual y pasada vinculada a los juegos de mesa. La información recogida de esta plataforma se analiza mediante técnicas de visualización procedentes de la ciencia de datos para identificar dinámicas a gran escala sobre la presencia de la Guerra Civil en este tipo de productos culturales, así como identificar sus sesgos en relación a la presentación del conflicto bélico.

Juegos de simulación, industria cultural, humanidades digitales, BoardGameGeek.

1. Simulando conflictos históricos

Nuestra sociedad está fascinada por el pasado, y esta fascinación ha generado multitud de productos culturales inspirados en eventos históricos. Novelas históricas, películas de época, documentales o videojuegos son solo algunos de los formatos consumidos habitualmente por millones de personas. Este interés por lo histórico genera una amalgama de visiones del pasado que, independientemente de si se ciñen al conocimiento generado por los expertos, tiene un alto impacto en nuestra percepción del pasado.

Los juegos de ambientación histórica son uno de los productos culturales de este tipo con más interés en cuanto a la representación del pasado (↔ *Pfister, prefacio; Martí I.1; Gonzalo Iglesia I.2*), ya que, en esencia, son simulaciones, más o menos detalladas o realistas, de dinámicas sociales de dichas sociedades.¹ Además de ello, su naturaleza

1 Jeremiah McCall: "Navigating the Problem Space: The Medium of Simulation Games in the Teaching of History". En: *The History Teacher* 46.1 (2012), 9-28.

interactiva plantea una narrativa no lineal particularmente interesante para el aprendizaje de la historia, ya que, al brindar a los jugadores capacidad de decisión, será posible generar experiencias únicas para cada uno de ellos (\leftrightarrow III.1-3).² Existen numerosos formatos de juego, cada uno con sus ventajas e inconvenientes (videojuegos, juegos de rol, librojuegos...); este trabajo se centra en los juegos de mesa por ser un producto cultural cada vez más popular y mejor valorado y, adicionalmente, porque sus escasas limitaciones permiten a numerosos autores publicar sus obras, por lo que ofrecen una gran diversidad de percepciones del pasado, desde los productos creados por grandes multinacionales a juegos editados por empresas especializadas en juegos de mesa históricos u obras autopublicadas por diseñadores no profesionales.

En particular, interesa especialmente el uso de juegos ambientados en la guerra civil española, que puedan servir como herramientas de aprendizaje informal de lo sucedido, así como los juegos mismos en tanto son visiones del conflicto producidas por nuestra sociedad. Desde la perspectiva del aprendizaje, los juegos de mesa de temática histórica acostumbra a centrarse en un evento o actividad social, que recrean a partir de un conjunto de reglas y mecánicas; para ganar, el jugador debe aprender a usar las mecánicas y tomar decisiones sobre dónde centrar sus energías para llegar a la victoria, sea moviendo ejércitos, construyendo edificios o asignando tareas.³ La trama de factores entrelazados que el jugador debe tener en cuenta, pues, ofrece una visión compleja de las dinámicas sociales pasadas representadas en el juego y ayuda a su comprensión de manera potencialmente más rica que productos culturales más tradicionales. Desde esta perspectiva,

-
- 2 Xavier Rubio-Campillo: "Gameplay as Learning: The Use of Game Design to Explain Human Evolution". En: Sebastian Hageneuer (ed.): *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12 th-13th October 2018)*. London: Ubiquity Press 2020, 45-58, <https://doi.org/10.5334/bch.d>.
 - 3 Rebecca Yvonne Bayeck: "Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research". En: *Simulation & Gaming* 51.4 (2020), 411-431, <https://doi.org/10.1177/1046878119901286>.

los juegos de simulación de conflictos bélicos (por ejemplo, *wargames*) son los productos más interesantes, ya que pueden llegar a incorporar un alto nivel de detalle y un afán por la representación de los ejércitos que representan muy elevada, y diluyen la frontera entre el juego y la simulación profesional; de hecho, su origen radica precisamente en el entrenamiento de oficiales profesionales, siendo el precursor el *Kriegspiel*, desarrollado por el ejército prusiano en el siglo XIX.⁴ La mayoría de juegos de la guerra civil española pertenecen a esta última categoría, y, por lo tanto, será interesante ver qué facetas del conflicto son contempladas en dichos juegos de simulación (↔ *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II.1, Gonzalo Iglesia II.3*).

Si se analizan los juegos de temática histórica como productos culturales, cabe destacar que son, ante todo, un modelo: una representación simplificada de un fragmento de realidad (pasada o presente) que puede ser útil, pero que siempre es erróneo en cuanto a que no puede ni debe capturar la realidad entera.⁵ Los juegos de mesa son representaciones erróneas del pasado porque las mecánicas quizás no pretenden ser coherentes con lo que sabemos de la época histórica, o bien los diseñadores aspiran al rigor, pero no tienen suficiente conocimiento, o bien por los sesgos introducidos por los mismos. Desde esta última perspectiva, los juegos son interesantes en tanto que reflejan la perspectiva del pasado que interesa al creador de la obra, como cualquier otra expresión cultural inspirada por sucesos históricos. Así, para diseñar un juego histórico, es necesario dejar fuera la mayoría de dinámicas de una sociedad del pasado y modelar tan solo los procesos que se consideren más relevantes para la temática escogida (↔ *Gonzalo Iglesia I.2*). Por ejemplo, un *wargame* que intente recrear la batalla

4 Matthew B. Caffrey: *On Wargaming: How Wargames Have Shaped History and How They May Shape the Future*. Newport: Naval War College Press 2019, xliii.

5 John Curry: "Professional Wargaming: A Flawed but Useful Tool". En: *Simulation & Gaming* 51.5 (2020), 612-631, <https://doi.org/10.1177/1046878120901852>; Íñigo Mugueta Moreno/Miguel Fernández Cárcar/Xavier Rubio-Campillo: "El proyecto Games to Learn History y el análisis didáctico de los videojuegos de estrategia". En: Clara Cordero Balcázar (ed.): *Edu-Gamers: recursos videolúdicos para una sociedad educadora*. Sevilla: Héroes de Papel 2022, 127-144.

del Ebro podría representar hasta el último detalle del orden de batalla de los ejércitos enfrentados, así como la moral y equipamiento de las tropas o el desgaste del combate. Al mismo tiempo, sería plausible excluir cualquier tipo de elemento político ajeno a la batalla en sí, ignorar completamente la existencia de población civil en la zona de combate y obviar qué pasa con los soldados que se rinden al enemigo.

De manera tentativa, podemos argumentar que los juegos de mesa tienden a sobrerrepresentar conflictos bélicos, especialmente los vinculados al mundo anglosajón porque la mayoría de diseñadores y jugadores provienen de ese contexto. Al mismo tiempo, buena parte de los diseñadores son aficionados a la historia pero no académicos, y, por ese motivo, la bibliografía en la que se basan no acostumbra a estar actualizada, entre otras razones por la difícil accesibilidad a la literatura académica moderna; no solo buena parte de los trabajos recientes tiene una barrera de pago para aficionados que no pertenezcan a una institución académica, sino que, además, el lenguaje académico y el volumen de publicaciones convierten el acceso a trabajos actualizados en todo un reto para el aficionado, que tendrá como solución más directa la lectura de un libro, aunque sus contenidos estén superados.

Finalmente, es interesante destacar que los juegos actuales evitan modelar temas más delicados como el esclavismo o los crímenes de guerra salvo contadas excepciones, ya que se considera que no son apropiados para una actividad social en la que los jugadores quieren entretenerse y no enfrentarse a los momentos más crueles del pasado.⁶ Así, siguiendo nuestro ejemplo de juegos del Ebro, evitaríamos modelar los procesos de represión hacia los habitantes de la zona ocupada una vez finalizada la batalla. Todos estos factores, sumados a otros de tipo ideológico o social, generan una visión del pasado eurocéntrica, limitada y con una manifiesta falta de visibilidad de mujeres, minorías o colectivos silenciados por las narrativas tradicionales.

6 Para comprender la perspectiva del diseñador, véase, por ejemplo, Sid Meier: *Sid Meier's Memoir!: A Life in Computer Games*. New York: WW Norton & Company 2020, 227-230.

En este contexto, parece interesante explorar la presencia de la guerra civil española en la industria cultural de los juegos de mesa. Este trabajo se centra en explorar las dos facetas de los juegos de mesa planteadas en esta introducción: a) como herramientas de aprendizaje del pasado y b) como percepción pública del mismo. Específicamente, se analiza hasta qué punto los juegos de mesa permiten aprender sobre este conflicto y qué reflejan sobre el interés actual en el mismo. La metodología aplicada se basa en el análisis de grandes volúmenes de datos sobre la industria de los juegos de mesa, que se ha aplicado para responder a tres preguntas específicas que nos ayuden a comprender hasta qué punto la guerra civil española está representada en la industria cultural de los juegos de mesa:

- 1) ¿El creciente interés en la guerra civil española está generando un mayor número de juegos sobre este conflicto?
- 2) ¿Qué visibilidad tiene la guerra civil española en el contexto de los juegos de mesa ambientados en el siglo xx?
- 3) ¿Qué recepción tienen los juegos ambientados en la guerra civil española?

La siguiente sección detalla la recogida de datos y las herramientas de análisis escogidas para responder a las preguntas planteadas. La sección tercera explora la producción de juegos de temática histórica durante las últimas cinco décadas, mientras que la cuarta se centra en explorar los períodos y regiones cubiertas por los juegos centrados en el siglo xx, con especial énfasis en los que tratan la guerra civil española. La quinta sección analiza la popularidad y recepción del conjunto de juegos ambientados en este conflicto. El trabajo finaliza con una sección de discusión que resume los resultados del análisis en el contexto de las preguntas iniciales y plantea nuevas direcciones de investigación.

2. Materiales y métodos

2.1. El portal BoardGameGeek

Las preguntas de investigación planteadas requieren analizar las tendencias y temáticas de publicación de juegos de mesa a gran escala. Por ese motivo, se decidió recopilar datos publicados en BoardGameGeek⁷ (abreviado como BGG), que en la actualidad se ha erigido como el portal web de referencia para todos los aficionados a los juegos de mesa. La BGG fue creada en el año 2000 y en 2022 incluye información sobre más de 100 000 juegos publicados; el portal funciona al mismo tiempo como plataforma de redes sociales, y tiene unos 300 000 usuarios activos que puntúan y analizan juegos, suben imágenes, escriben en foros y registran partidas.⁸ La creación de todos los contenidos sigue una aproximación abierta parecida a la Wikipedia y a otras iniciativas colaborativas: cualquier usuario puede crear nuevas entradas o enriquecer las existentes, pero todo cambio debe ser revisado y aceptado por un moderador.⁹

La entrada de un juego en la BGG presenta en primera instancia información básica sobre el mismo, como el título, autores, editorial o año de publicación, así como una descripción en formato libre usualmente copiada de la página web oficial de la editorial (véase Figura 1). En segundo lugar, se muestra información estadística relativa al uso del juego, como, por ejemplo, el número de puntuaciones, el número de partidas o la complejidad del juego según el criterio de los usuarios. Seguidamente se muestran contenidos variados del juego, de entre los cuales destaca una clasificación del mismo por parte de los usuarios; esta clasificación se basa en la asignación de un conjunto de etiquetas predefinidas, incluyendo temáticas, períodos históricos o mecánicas de juego.

7 <https://boardgamegeek.com>.

8 Phil Woodward/Sam Woodward: “Mining the BoardGameGeek”. En: *Significance* 16.5 (2019), 24-29, <https://doi.org/10.1111/j.1740-9713.2019.01317.x>.

9 Phoebe Ayers/Charles Matthews/Ben Yates: *How Wikipedia Works: And How You Can Be a Part of It*. San Francisco: No Starch Press 2008.

Santander '37 (2021)
The Nationalist offensive against Santander in the Spanish Civil War.

2 Players | 120-240 Min | Age: 14+ | Weight: 2.50 / 5

Designer: Jakob Rutans
Artist: Nils Johansson
Publisher: SMAFU Design

My rating: ☆☆☆☆☆

Overview Ratings Forums Images Videos Files Stats Versions Expansions My Games Shipping More

Description

"Santander '37" is a reimplementación of the wargame *Corpo Truppe Volontaria: Santander 1937*, published in 2018 in the Italian wargaming magazine "Para Belum". This reimplementación includes new graphical design and rules changes.

With a traditional hex & counter "1 go-You-go" mechanics, the Nationalist player must try to conquer all important victory point hexes without incurring many losses. In this new edition, some rules changes are:

- Victory Points and Morale have been merged in a single item, which is the key to victory: reduce Republican Morale to zero or raise it over 5.
- Disorganization of units is now a key factor.
- Setup rules have been revised.
- Use of assets and other resources has been modified.

OFFICIAL LINKS
[Propose Official Link](#)

ADDITIONAL BUREAU THONS
Language Dependence
Miscellaneous: Ingame tool - needs crib sheet or paste text

COMMUNITY STATS
Owned: 190
Wishlist: 32
For Trade: 0
See All Stats
BGG Item ID: 345953

Went In Trade: 5
Has Photo: 0
Wants Part: 1

CLASSIFICATION
Type: Wargames
Category: Civil War
Mechanics: Dice Rolling, Hexagon Grid, Ratio / Control Results Table, Situation, Zone of Control
Family: Clans: Santander (Spain), Country: Germany, Country: Italy, Country: Spain, History: Interview period, History: Spanish Civil War

FIGURA 1: Entrada de la BGG para *Santander '37*, incluyendo tres elementos principales: a) información básica (arriba), b) descripción textual (izquierda) y c) clasificación (derecha).

2.2. Creación de la base de datos

La información de la BGG está diseñada para ser consultada por usuarios que naveguen por el portal web. Sin embargo, el gran volumen de datos que contiene permite explorar dinámicas a gran escala a partir del análisis integrado de sus miles de entradas. Para ello, se ha puesto a disposición de los usuarios una *application programming interface* (API) que permite descargar contenido de la BGG a través de la escritura de código de programación y que facilita el acceso a parte de los datos.¹⁰

10 Más información, en https://boardgamegeek.com/wiki/page/BGG_XML_API.

Al mismo tiempo, las actuales herramientas de programación web permiten descargar contenido accesible a través de un navegador de manera sistemática a partir de *web scraping*. Esta técnica consiste en programar rutinas de código que al ejecutarse *lean* el texto de múltiples entradas web, siempre y cuando estas tengan la misma estructura de datos (por ejemplo, todas las entradas de juegos de la BGG tienen la misma estructura).

En este trabajo se combinó el uso de la API oficial de la BGG con funcionalidades de *web scraping* para recopilar los datos de todos los juegos registrados en el portal web con una temática histórica, siendo el criterio elegido que estos hayan recibido una etiqueta definiendo un período cronológico específico (por ejemplo, “Medieval”, “Renaissance” o “Age of Reason”). A raíz de un cambio hecho en la BGG para acomodar la diversidad de períodos históricos, estas etiquetas están divididas en dos conceptos distintos: a) las categorías, que comprenden el listado de períodos históricos más populares, así como destacados conflictos bélicos ocurridos durante los últimos doscientos años (por ejemplo, “Napoleonic”, “World War 2”), y b) las familias (por ejemplo, etiquetas con prefijo “History:”, que incluyen períodos más concretos (por ejemplo, “History: Crusades”, “History: World War II (Italy)”). Es importante destacar un marcado sesgo de dichas etiquetas hacia la identificación de conflictos bélicos, que coincide con la abundancia de juegos de mesa que simulan guerras. Este sesgo se explica, por una parte, porque la modelización de un conflicto bélico facilita el diseño de un juego en tanto que escenario competitivo con dos bandos y, por otra, porque los conflictos bélicos de guerras significativas para la cultura occidental, y, especialmente, para la anglosajona, como la Revolución americana o la guerra de Vietnam, dominan poderosamente la percepción pública del pasado. Finalmente, cabe recordar que dichas etiquetas son asignadas por usuarios, por lo que de ningún modo son sistemáticas y, por lo tanto, puede haber juegos etiquetados con cualquier combinación de familias y categorías (por ejemplo, 1 categoría y 0 familias, 0 categorías y 3 familias, 1 categoría y 1 familia, ...).

Para recoger estos datos tan diversos, se crearon dos *scripts* diferentes, capaces de recopilar todos los juegos que estuvieran etiquetados

como mínimo con una de las 12 grandes categorías o alguna familia vinculada con temáticas históricas. Esta selección dio como resultado un conjunto de 45 086 juegos, que fueron añadidos a una base de datos relacional SQLite comprendiendo tablas para juegos, diseñadores y categorías, entre otra información relevante (véase Figura 2). Además de los períodos históricos, también se decidió registrar cualquier etiqueta vinculada a un topónimo, con el fin de identificar dinámicas espaciales dentro del dataset.

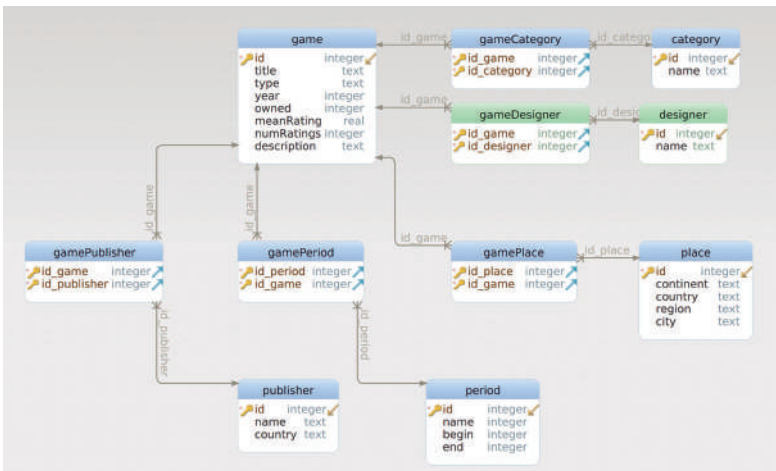


FIGURA 2: Diagrama entidad-relación de la base de datos recopilando información de BGG sobre juegos históricos.

Para lograr la identificación de lugares y períodos históricos, hizo falta adaptar la información de la BGG una vez descargada, ya que el portal web recoge estos datos en etiquetas del tipo “Family” con un prefijo específico para distinguirlos (por ejemplo, “Country: Belgium” o “History: Punic Wars”). Se identificaron un total de 474 topónimos, identificados a partir de las categorías empezadas con los prefijos “Continent”, “Country”, “Region” y “City”, así como 170 períodos identificados a partir del prefijo “History”. La tabla de Período fue enriquecida a partir de la entrada manual de los años de inicio y final de cada cronología registrada.

Para los objetivos de este trabajo, la base de datos fue filtrada para incluir tan solo juegos base (y descartar expansiones) publicados entre 1970 y 2021 (la recopilación de datos se realizó en julio de 2022) y que tuvieran un mínimo de 10 usuarios, ignorando así prototipos y proyectos sin publicar. El dataset final consistió en 8796 entradas, de los que 4013 son juegos ambientados en el siglo xx y, específicamente, 50 están vinculados a la guerra civil española.

2.3. Visualización de información

Para identificar dinámicas complejas en grandes volúmenes de datos, hace falta desarrollar herramientas adecuadas a la escala y magnitud del análisis. En este caso, decidimos usar métodos de la visualización de datos a través del uso de la librería `ggplot2`¹¹ para el análisis temporal y de generación de cartografía con el software QGIS para el análisis espacial.

2.3.1. *Análisis temporal*

La visualización de los períodos etiquetados en los juegos tenía como reto principal integrar la diversidad en los intervalos temporales asociados a cada período, que podían ir desde los miles de años (por ejemplo, la categoría “Ancient” se define en la BGG como el intervalo entre el 3000 a. C. y el 476 d. C.) a menos de un año (por ejemplo, la familia “Six Days War”, 1967). Para acomodar esta diversidad, se definió un índice de relevancia temporal TRI (*temporal relevance index*) a partir de la suma ponderada de juegos etiquetados con una cronología que cubriera cada año desde el 3000 a. C. hasta el 2021. El TRI anual se calculó a partir de esta fórmula:

$$TRI_y = \sum_{t=0}^{GP} \frac{1}{(1 + E_t - B_t)},$$

11 Hadley Wickham: *Ggplot2: Elegant Graphics for Data Analysis*. New York: Springer 2016; <https://ggplot2.tidyverse.org>.

siendo GP el conjunto de parejas juego-período (*game-period*) de la muestra, B_t el año inicial del período etiquetado y E_t el año final del mismo.

Como ejemplo, la Tabla 1 muestra los valores TRI para tres juegos hipotéticos etiquetados como pertenecientes a la guerra civil española: a) un juego A que cubra todo el conflicto (1936-1939), b) un juego B que cubra la batalla del Ebro (1938) y c) un juego C que cubra la batalla de Teruel (1937-1938). Cada juego distribuirá una unidad TRI entre todos los años cubiertos por el período con el que se la ha etiquetado.

	1936	1937	1938	1939
Juego A (todo el conflicto)	0.25	0.25	0.25	0.25
Juego B (batalla Ebro)	0	0	1	0
Juego C (batalla Teruel)	0	0.5	0.5	0
TRI	0.25	0.75	0.1.75	0.25

TABLA 1:

Ejemplo de TRI para tres juegos que cubren la guerra civil española.

2.3.2. *Análisis espacial*

La interfaz de la BGG no publica datos georreferenciados que puedan usarse directamente en un sistema de información geográfica (*geographical information system* o GIS), ya que solo permite al usuario etiquetar los juegos con topónimos. Estos topónimos usualmente identifican el lugar donde sucedió el evento que inspira el juego (por ejemplo, *Santander '37* está etiquetado con la categoría “Country: Spain” y “City: Santander”), pero también puede localizar los bandos de una contienda (en el mismo juego se ha etiquetado “Country: Germany” por la participación de la Legión Cóndor en la campaña) o países relevantes para los sucesos históricos (por ejemplo, en el juego *Versailles 1919*, centrado en el Tratado, se han etiquetado todos los países que fueron parte de las negociaciones).

Para poder realizar el análisis espacial, el primer paso fue trasladar dichos topónimos en información geoespacial que pudiera ser integrada en un GIS. En este caso, se usó el plugin MMQGIS de QGIS para geocodificar los cientos de topónimos identificados en los juegos seleccionados a partir del servicio Nominatim, ofrecido libremente por la fundación OpenStreetMap.¹² Los resultados fueron divididos en dos capas vectoriales: a) países (por ejemplo, Estados) y 2) otros topónimos (por ejemplo, regiones y ciudades), como se puede ver en las Figuras 3 y 4; la última capa fue simplificada a la escala regional, agregando menciones tanto a dichas regiones como a poblaciones dentro de ellas.

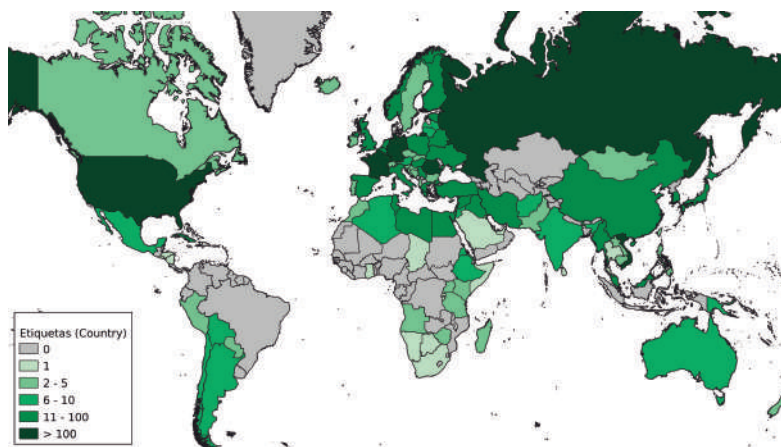


FIGURA 3: Mapa coroplético asignando a cada país un color proporcional al número de juegos geocodificados con su topónimo.

Las dos capas fueron combinadas para estimar un índice de relevancia espacial para cada una de las regiones definidas en la Figura 4; este índice no era una suma directa de los juegos mencionando las regiones más los juegos mencionando el país donde la región está localizada, ya que se decidió dar más relevancia a las etiquetas de regiones

12 <https://nominatim.org/>.

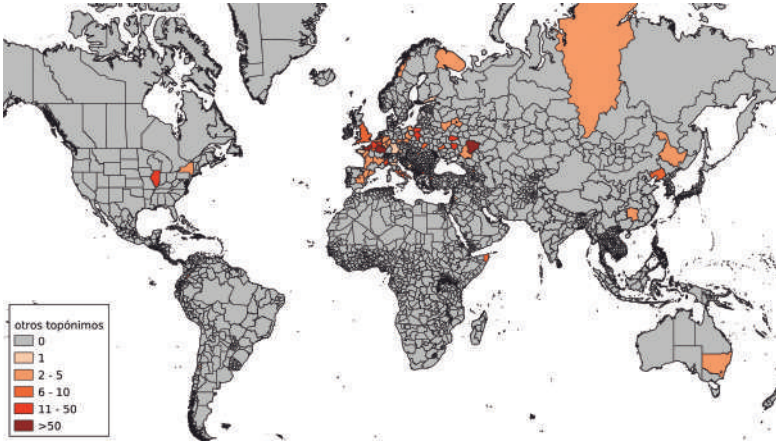


FIGURA 4: Mapa coroplético asignando a otros lugares (por ejemplo, regiones y ciudades) un color proporcional al número de juegos geocodificados con su topónimo.

y ciudades por ser más precisas que los países. Así, se construyó un índice de relevancia espacial (*spatial relevance index*, SRI) para cada región, definido como

$$SRI_r = C + R^2,$$

siendo C la frecuencia de menciones del país asociado a la región y R las menciones regionales. Por ejemplo, si el Estado “France” fuera mencionado en 5 juegos y la región “Normandy” en 4, el valor final del SRI para “Normandy” sería de 21 ($5 + 4^2$).

3. Cinco décadas de juegos históricos

Para contextualizar la visibilidad de la guerra civil española dentro de los juegos de mesa, se inició el análisis explorando la producción de dichos productos culturales. Como se puede ver en la Figura 5, la temática histórica ha sido desde los inicios del *hobby* la más popular, siempre por encima de otros géneros tan populares como son la

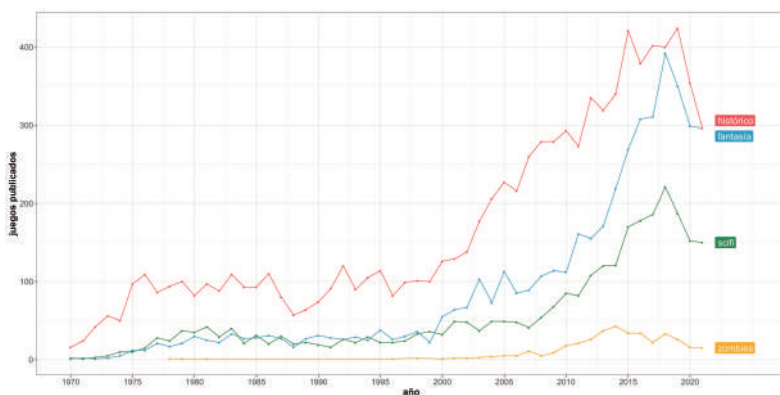


FIGURA 5: Producción de juegos históricos durante el período 1970-2021. Comparativamente, se visualizan también las dinámicas de publicación para otras temáticas populares (por ejemplo, fantasía, ciencia-ficción y zombis).

fantasía o la ciencia-ficción. La supremacía de la temática histórica ha ido disminuyendo con los años y con la creciente popularidad y diversificación de la industria, pero sigue estando presente. Cabe destacar, por otro lado, que el éxito de los diversos géneros parece vinculado a las tendencias de cada momento; así, por ejemplo, los juegos sobre zombis tuvieron un auge a partir del 2010, coincidiendo con el estreno de la serie *The Walking Dead* y otros productos del estilo, mientras que el género de la fantasía despuntaría a inicios del siglo XXI (estreno de la trilogía sobre *The Lord of the Rings*) y tendría un gran aumento a partir del 2011 (estreno de la serie *A Game of Thrones*). En contraste, es interesante comprobar que el género histórico parece seguir sus propias dinámicas y que su popularidad está menos condicionada por tendencias puntuales.

La Figura 6 explora la misma dinámica (producción anual de juegos) para dos etiquetas relevantes a nuestro análisis: el lugar “Country: Spain” y la familia “Spanish Civil War”. Se puede observar cómo el número de juegos históricos etiquetados con la primera etiqueta ha ido en aumento durante las últimas décadas, siguiendo la dinámica general mostrada en la Figura 5 y llegando hasta una media de 30 juegos cada cinco años. Por contra, la serie para la segunda etiqueta es

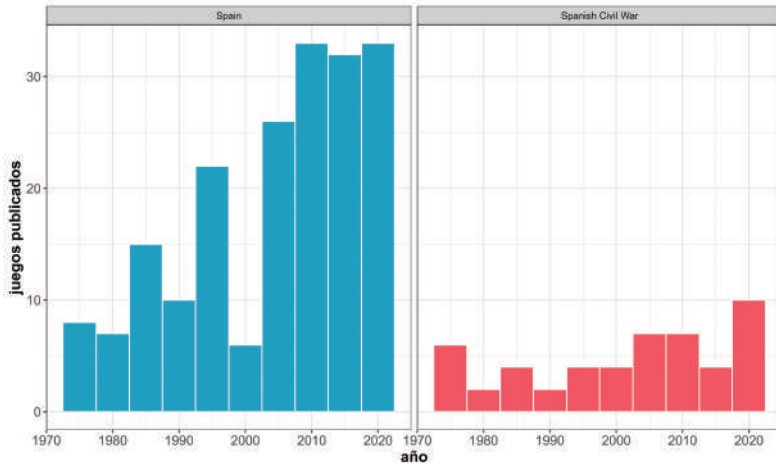


FIGURA 6: Gráfico de barras mostrando la producción de juegos etiquetados con el lugar “Spain” (izquierda) y juegos etiquetados con la familia “Spanish Civil War” (derecha), en intervalos de cinco años.

mucho más irregular; después de una explosión a inicios de los años setenta, ciertamente sorprendente, se han ido publicando pocos juegos (uno al año aproximadamente), hasta ver cierto renovado interés a inicios del siglo XXI. Este aumento en el número de juegos publicados sobre la guerra civil española coincide en el tiempo con la Ley de Memoria Histórica de 2007 y, de manera más general, con un renovado interés por el conflicto por parte de la sociedad española, que, en nuestra opinión, aún perdura, si bien parece estabilizado.

La mayoría de editoriales que publicaron estos juegos son de procedencia española, seguidas de cerca por los juegos editados por empresas estadounidenses (véase Tabla 2). Es importante destacar que, mientras los primeros acostumbra a ser juegos encartados en revistas o autopublicados, la mayoría de los segundos son editados por empresas de mayor tamaño. Dichos juegos son en su mayoría *wargames*, es decir, simulaciones históricas de batallas o campañas que tradicionalmente conllevan un alto nivel de complejidad y detalle del conflicto que se intenta representar. Dada esta complejidad, los *wargames* son un producto usualmente de nicho con producciones

pequeñas (menores de 2000 unidades), por lo que pocas de estas unidades llegarán al mercado español. Por otra parte, cabe destacar que las editoriales estadounidenses que han publicado juegos sobre la guerra civil española se cuentan entre las mayores del sector de los *wargames* (por ejemplo, GMT Games, MultiMan Publishing o Compass Games).

País de la editorial	Juegos guerra civil española
España	22
Estados Unidos	21
Reino Unido	2
Francia	2
Alemania	1
Polonia	1
Italia	1

TABLA 2:
Juegos sobre la guerra civil española publicados según el origen de la editorial.

4. La guerra civil española dentro del siglo xx

Una vez examinada la producción de juegos, es necesario explorar sus temáticas con el fin de entender la visibilidad de la guerra civil española dentro del interés general por la historia. Nos centramos aquí en el siglo xx, que, de manera general, recibe un protagonismo muy destacado en comparación con cualquier otro período histórico; de hecho, la mitad de los juegos de temática histórica recogidos por la BGG son etiquetados con un período vinculado a dicho siglo.

La Figura 7 muestra el índice de relevancia temporal TRI, definido anteriormente, para todos los juegos ambientados en el siglo xx, mientras que en la Figura 8 se puede observar su distribución espacial en base al índice SRI.

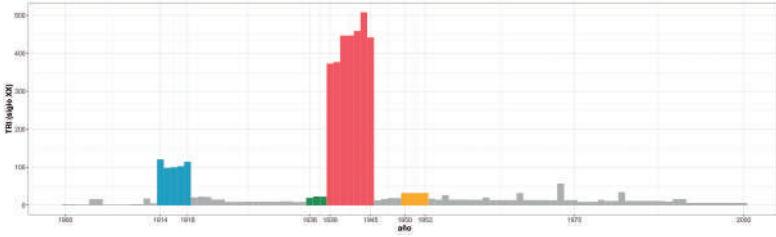


FIGURA 7: Distribución anual de valores TRI para juegos de temática histórica vinculada al siglo xx. Para facilitar la comparación, se han coloreado los años de la guerra civil española, así como los tres períodos más destacados (las dos guerras mundiales y la guerra de Corea).

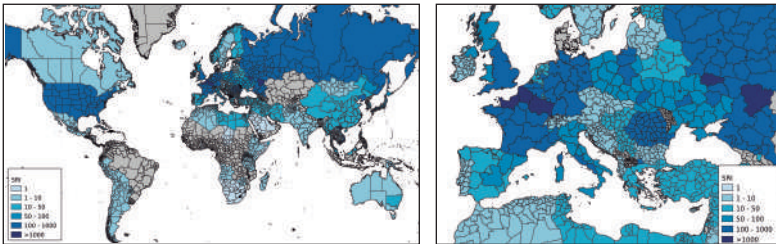


FIGURA 8: Distribución espacial de valores SRI para juegos de temática histórica vinculada al siglo xx (a la izquierda, el mapa global; a la derecha, la versión ampliada del continente europeo).

La información combinada de estas visualizaciones destaca el foco de los juegos históricos del siglo xx hacia los dos conflictos mundiales, siendo la Segunda Guerra Mundial protagonista de la mayoría de juegos editados. Observando el SRI, es fácil deducir que buena parte de dichos juegos se centran en los teatros de guerra donde participaron Gran Bretaña y Estados Unidos y, en especial, en dos áreas: a) las zonas de Normandía y el posterior avance aliado hacia Alemania durante 1944-1945 y b) el frente occidental de la Primera Guerra

Mundial. Al mismo tiempo, parece que el frente ruso de 1941-1945 está fuertemente representado a través de las batallas principales de Stalingrado y Moscú, mientras que, al otro lado del planeta, Japón y las islas donde se desarrolló la campaña del Pacífico también reciben bastante atención por parte de los creadores de juegos de mesa. Desde esta perspectiva, la guerra civil española tiene índices de relevancia bastante importantes, ya que, si bien no recibe el mismo tratamiento que las playas de Normandía, muestra valores elevados si lo comparamos con otros territorios europeos en los que no hubo combates implicando a tropas estadounidenses.

La relevancia de la guerra civil española en el contexto del siglo xx también puede ser establecida diacrónicamente en comparación con los otros períodos tratados por juegos ambientados en la historia de España. La Figura 9 muestra la distribución TRI para juegos etiquetados con el topónimo “Spain”; esta visualización muestra de manera muy clara como la Guerra Civil es el tema predominante en los juegos sobre la historia de España, ya que acumula casi tantos como el resto de los cinco siglos más recientes, y su interés es seguido tan solo a mucha distancia por las guerras napoleónicas y la intervención estadounidense en la guerra de Cuba.

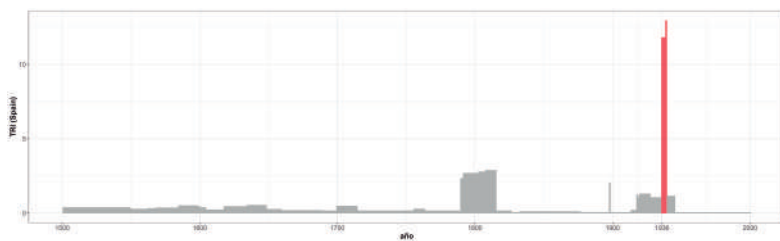


FIGURA 9: Distribución anual de valores TRI para juegos de temática histórica vinculados al topónimo “Spain”, desde el siglo xvi al xx. Se han coloreado los tres años de la guerra civil española para facilitar la comparación (1936-1939).

Es evidente que este conflicto es el evento de la historia de España más popular y conocido en los juegos de mesa, más aún al tener en cuenta que la mayoría de estos juegos han sido publicados a nivel

internacional y por empresas de fuera del Estado español. Los motivos son múltiples y pueden ser aproximados a partir de explorar la elección de los títulos con los que los juegos han sido publicados, que se han clasificado en la Tabla 3 en categorías simples.

Tipo de título	Ejemplo	N.º de juegos
Nombre del conflicto	1936: Guerra Civil	10
Nombre de la batalla	Guadalajara 1937	17
Proclama fascista	¡Arriba España!	4
Proclama republicana	¡No pasarán!	8
Proclamas enfrentadas	Cruzada y Revolución	2
Término genérico	Kampfpanzer: Armored Combat, 1937-40	9

TABLA 3:

Estilo de título de los juegos ambientados en la guerra civil española.

Como se ve, 14 de los mismos tienen relación con el simbolismo de esta guerra como la primera batalla inicial al fascismo, así como su dimensión internacional a través de las memorias de brigadistas y otros personajes destacados como George Orwell o Ernest Hemingway (\leftrightarrow *Pfister, prefacio*), por lo que las proclamas políticas y eslóganes cercanos al bando republicano se revelan como particularmente atractivas. A nivel más mecánico, el hecho de que la guerra sucediera justo antes de la Segunda Guerra Mundial y con dinámicas militares típicas de esta (por ejemplo, tanques, aviones...) facilita la adaptación de sistemas genéricos sobre el conflicto internacional posterior a ella. Finalmente, las dinámicas políticas con múltiples actores destacados, especialmente en relación al bando republicano, son un escenario fértil para la creación de juegos con un fuerte componente político y diplomático, más allá de los aspectos puramente bélicos.

Para acabar esta sección, es interesante ver con un poco más de detalle las temáticas tratadas por los 50 juegos identificados como inspirados en la guerra civil española. La Tabla 4 desglosa los juegos en

base a la escala que tratan: táctica (combates entre pequeñas unidades o soldados individuales), operacional (batallas) o estratégica (la guerra entera), mientras que la Tabla 5 ofrece una mirada más detallada a los juegos operacionales y muestra qué batallas están mejor representadas en el panorama de los juegos de mesa.

Escala	N.º de juegos
Estratégica	17
Operacional	21
Táctica	12

TABLA 4:
Escala de los juegos ambientados en la guerra civil española.

Campaña	Año	N.º de juegos
Ebro	1938	4
Madrid	1936	4
Teruel	1937	4
Guadalajara	1937	4
Frente Norte	1937	3
Brunete	1937	2
Barcelona	1939	1
Belchite	1937	1
Jarama	1936	1
Bolsa de Mérida	1938	1
Peñarroya	1939	1
Valencia	1938	1

TABLA 5:
Batallas representadas en los juegos operacionales de la guerra civil española.

La distribución entre escalas sorprende, ya que la producción de *wargames* está mayormente centrada en la escala operacional, por razones de singularidad: todos los juegos tácticos y estratégicos se centran en lo mismo (jugar la guerra entera o jugar pequeños combates), mientras que los juegos operacionales se centran en modelar una campaña específica. Por lo tanto, los juegos tácticos y estratégicos son mucho más rejugables, mientras que es usual encontrar muchos más juegos operacionales, dedicados a multitud de campañas distintas. En este caso, los operacionales son mayoría, pero el elevado número de juegos estratégicos demuestra el atractivo de este conflicto, que va más allá de las operaciones militares; el contexto de la Guerra Civil permite a los diseñadores modelar mecánicas originales que integren las particularidades de la guerra, como son las luchas políticas internas, la intervención exterior o la progresiva modernización de los ejércitos en liza.

Centrándonos en las batallas representadas, se puede observar un cierto equilibrio entre teatros de guerra y cronologías. El Ebro o Teruel destacan por ser las batallas más grandes, pero también se aprecia mucho interés por la participación del Corpo di Truppe Volontario italiano (Guadalajara y Frente Norte), así como las primeras batallas entre columnas africanistas y milicias compuestas por voluntarios (Jarama y Madrid). Se trata, en general, de escenarios relativamente equilibrados, por lo que esta oferta deja fuera algunas de las campañas más decisivas, probablemente porque no ofrecen escenarios competitivos balanceados (por ejemplo, la campaña de Aragón en 1938 o bien la ofensiva sobre Cataluña de 1939).

5. La voz de la comunidad

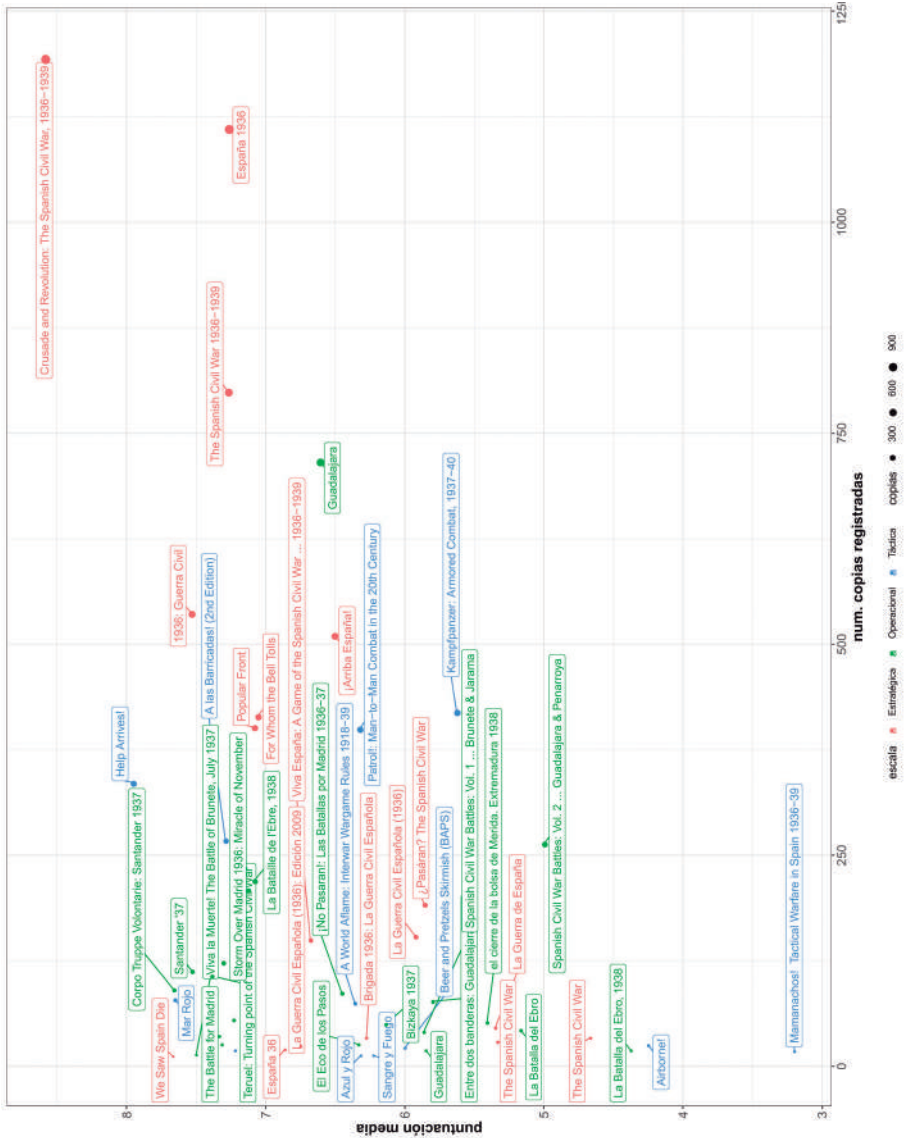
La última pregunta de investigación explorada por este trabajo se centra en la valoración de los juegos de mesa sobre la guerra civil española entre sus jugadores. Para ello, nos hemos centrado en el éxito comercial de los diversos juegos, así como en la puntuación media que los usuarios de la BGG les han asignado a los mismos.

En la actualidad, no existen cifras de ventas de juegos de mesa recogidas de manera sistemática, así que, como *proxy* del éxito comercial de los mismos, hemos estimado oportuno usar el número de usuarios que han registrado una copia del juego en la BGG (por ejemplo, cuánta gente ha marcado la casilla “owned” en la ficha de un juego). Esta variable puede generar desviaciones importantes, y, por ejemplo, es posible que los juegos de nicho tengan un porcentaje de registro más alto que un juego más casual, ya que requieren de jugadores más motivados y, por lo tanto, tendrán un público más activo en la BGG; por contra, los jugadores de juegos casuales seguramente no registren la información en la BGG o ni siquiera conozcan la plataforma. En todo caso, los juegos analizados tienen en general un alcance y público objetivo parecidos, por lo que estimamos razonable usar este valor como aproximación a su éxito comercial.

La Figura 10 muestra la relación entre valoración, número de propietarios y escala usada para los juegos ambientados en la guerra civil española.

A primera vista, se puede plantear que la valoración media no es un valor especialmente útil, ya que, a medida que la popularidad aumenta, la valoración tiende al 7 de manera bastante sistemática. Así, mientras que la dispersión de valores es muy elevada para los títulos con pocas copias, a medida que el juego es más popular se unifican criterios independientemente de su calidad, siendo la única excepción el juego más popular de la serie (*Cruzada y Revolución*, Compass Games 2006). Por otra parte, vemos que los juegos más vendidos acostumbra a ser los que proceden de las mayores editoras internacionales de *wargames*, ya mencionadas antes, o las mejor posicionadas en el mercado de juegos en español (por ejemplo, Devir). La escala también es un factor destacado, puesto que la gran mayoría de juegos de éxito se centran en modelar toda la guerra a nivel estratégico. Finalmente, parece que los juegos más populares tanto en número de copias como en valoración media son de creación reciente (las últimas dos décadas), cosa que demuestra el creciente interés de la comunidad por dicho conflicto.

FIGURA 10: Popularidad de los juegos de la guerra civil española según la comunidad de usuarios de la BGG. Los títulos están coloreados según la escala a la que pertenecen.



6. Conclusiones

A lo largo de este capítulo, hemos explorado qué representación de la guerra civil española existe dentro del panorama de los juegos de mesa publicados hasta la fecha. Cabe destacar que, respecto a las narrativas del siglo xx generadas, esta industria cultural está dominada por las anglosajonas, en las que el mayor atractivo del conflicto es el de servir de prólogo a la Segunda Guerra Mundial (↔ *Pfister, prefacio; Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II. 1; Gonzalo Iglesia II.3*). Además de ello, la presencia de numerosos elementos internacionales reconocibles por el público aficionado a la historia militar, como son las Brigadas Internacionales, el CTV o la Legión Cóndor, hace que la guerra civil española goce de una popularidad elevada, pese a tratarse de una guerra civil y no de una guerra mundial de mayor envergadura. Así, los tratamientos poco específicos iniciales, sea por simplistas o por ser adaptaciones de otros sistemas, han ido dando paso a visiones más específicas del conflicto, frecuentemente creadas por diseñadores españoles y que están gozando de un éxito creciente en los últimos años. Estos juegos de éxito tienden a representar ambos bandos de manera equilibrada desde una posición de supuesta neutralidad, siguiendo la tendencia de los juegos de estrategia históricos, y, específicamente, de los *wargames*, donde usualmente se enfrentan dos jugadores de manera competitiva. Así, es posible afirmar que la guerra civil española está representada de forma destacada dentro de los conflictos del siglo xx y ocupa un papel central en los juegos históricos ambientados en la historia de España. Esto es especialmente cierto a una escala estratégica que englobe todo el conflicto; al mismo tiempo, dichos juegos contienen los mismos sesgos presentes en obras centradas en otros conflictos, incluyendo la sobrerrepresentación del componente bélico, la importancia de batallas específicas por encima de otras muchas ignoradas o el foco en el mercado de nicho que representan los *wargames*.

Más allá del caso de estudio, la aproximación que hemos empleado es un ejemplo del potencial del cada vez mayor volumen de datos que genera nuestra sociedad. La BGG es una fuente de información sin

paralelos sobre el consumo de juegos de mesa y nos abre una ventana a cinco décadas de industria cultural centrada en la historia, así como a las opiniones de sus consumidores sobre su rigor y atractivo. A pesar de sus sesgos, de los que debemos ser conscientes, es evidente el potencial de este tipo de repositorios de datos para mejorar nuestra comprensión de la percepción pública de la historia más allá de la academia.

Por otra parte, el gran volumen de datos generado por un portal como la BGG no puede ser analizado usando los métodos tradicionales de las humanidades; es necesario avanzar en el uso de técnicas de la ciencia de datos, como la visualización de datos o los sistemas de información geográfica, para comprender las dinámicas enterradas entre sus miles de registros.

Para concluir, el marco de trabajo planteado aquí permite explorar las tendencias generales del mercado de los juegos de mesa en tanto que productos culturales que influyen de manera directa la percepción pública de nuestra sociedad sobre el pasado. Estas obras, junto con otras como novelas históricas, videojuegos o películas, son uno de los métodos más populares de aproximación a la historia por parte de nuestra sociedad, que se corresponde con las dinámicas de aprendizaje informal directamente ligadas al consumo de productos de entretenimiento de temática histórica. Desde esta perspectiva, es importante mejorar nuestra comprensión de los juegos de mesa de temática histórica, ya que su diseño como máquinas que generan narrativas no lineales a través de la toma de decisiones hace de estos productos un elemento destacado del aprendizaje informal de nuestro pasado, con un potencial aún por descubrir.¹³

13 Xavier Rubio Campillo está financiado por el programa Ramón y Cajal RYC2018-024050-I (Fondo Social Europeo/Agencia Estatal de Investigación) y esta investigación es parte del proyecto PatConfEdu, PID2020-118615RB-I00, financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades. El análisis se ha realizado con el *framework* estadístico R, el paquete de visualización de datos ggplot2 y el sistema de información geográfica QGIS. El dataset y el código fuente son accesibles a través de licencias abiertas y han sido publicados en <https://github.com/xrubio/BGG-GCE>.

7. Referencias

- AYERS, Phoebe/MATTHEWS, Charles/YATES, Ben: *How Wikipedia Works: And How You Can Be a Part of It*. San Francisco: No Starch Press 2008.
- BAYECK, Rebecca Yvonne: “Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research”. En: *Simulation & Gaming* 51.4 (2020), 411-431, <https://doi.org/10.1177/1046878119901286>.
- CAFFREY, Matthew B.: *On Wargaming: How Wargames Have Shaped History and How They May Shape the Future*. Newport: Naval War College Press 2019.
- CURRY, John: “Professional Wargaming: A Flawed but Useful Tool”. En: *Simulation & Gaming* 51.5 (2020), 612-631, <https://doi.org/10.1177/1046878120901852>.
- MCCALL, Jeremiah: “Navigating the Problem Space: The Medium of Simulation Games in the Teaching of History”. En: *The History Teacher* 46.1 (2012), 9-28.
- MEIER, Sid: *Sid Meier’s Memoir!: A Life in Computer Games*. New York: WW Norton & Company 2020.
- MUGUETA MORENO, Íñigo/FERNÁNDEZ CÁRCAR, Miguel/RUBIO-CAMPILLO, Xavier: “El proyecto Games to Learn History y el análisis didáctico de los videojuegos de estrategia”. En: Clara Cordero Balcázar (ed.): *Edu-Gamers: recursos videolúdicos para una sociedad educadora*. Sevilla: Héroes de Papel 2022, 127-144.
- RUBIO-CAMPILLO, Xavier: “Gameplay as Learning: The Use of Game Design to Explain Human Evolution”. En: Sebastian Hageneuer (ed.): *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12th-13th October 2018)*. London: Ubiquity Press 2020, 45-58, <https://doi.org/10.5334/bch.d>.
- WICKHAM, Hadley: *Ggplot2: Elegant Graphics for Data Analysis*. New York: Springer-Verlag 2016.
- WOODWARD, Phil/WOODWARD, Sam: “Mining the BoardGameGeek”. En: *Significance* 16.5 (2019), 24-29, <https://doi.org/10.1111/j.1740-9713.2019.01317.x>.