

# Las ludoficciones y la Guerra Civil: entre interpretaciones hegemónicas, experiencias narrativas y dinámicas comunicativas

DANIELA KUSCHEL  
Universität Mannheim

## **Resumen:**

En este capítulo nos interesamos por las ludoficciones que se generan en los juegos que tematizan la guerra civil española. Los juegos tanto analógicos como digitales son a la vez objetos textuales y estéticos y sistemas de interacción: a partir de la semiotización de contenidos históricos, sociales y culturales, crean visiones sobre el conflicto bélico y las ponen a disposición de los jugadores. A base de diferentes enfoques teóricos, como los modelos para el análisis narrativo en videojuegos, el análisis ludotextual para los juegos de mesa o una “multiple player perspective” (Jørgensen), mostraremos

cómo se pueden analizar las interpretaciones hegemónicas de los juegos y las posibles experiencias narrativas que permite la *gameplay*. Se verá que hay ciertos componentes mecánicos y estéticos que se repiten con regularidad en los juegos, lo que fomenta interpretaciones similares que también pueden llevar a que se desambigüen procesos históricos complejos. Sin embargo, cómo son tomadas en cuenta estas visiones dominantes de la Guerra Civil depende de la disposición de los jugadores. Además, los contenidos se extienden a espacios que no pertenecen directamente al juego (por ejemplo, plataformas de redes sociales), que crean una infraestructura crítica para la memoria histórica y cultural.

Memoria histórica, análisis ludotextual, experiencias narrativas, espacios periféricos.

## 1. Introducción: las ludoficciones y la Guerra Civil

Desde los años noventa, la literatura, el cine y también la historieta son considerados como medios de la memoria que, por las aproximaciones históricas versátiles y el aprendizaje informal que facilitan, ayudan a rescatar el pasado oprimido. Por medio de la ficción, los relatos sobre la guerra civil española llenan de vida los hechos históricos, a diferencia de la perspectiva historiográfica, que “intenta explicar racionalmente un pasado que ya no se vincula con las trayectorias vitales de los individuos que transitan el presente y en cierta forma congela y despersonaliza los hechos”.<sup>1</sup> En el *boom* de las ficciones históricas sobre la Guerra Civil a partir de los años noventa, se corrobora la sospecha de Julio Aróstegui de que “la Guerra Civil se resiste a recluirse en las aulas como tema histórico, a ser mero objeto historiográfico, y mantiene su fuerza social y cultural”.<sup>2</sup> Las ficciones históricas han ayudado en cierto modo a

---

1 Gladys Granata: “La memoria actual de la guerra civil española”. En: *Boletín GEC* 20 (2016), <https://revistas.uncu.edu.ar/ojs/index.php/boletingec/article/view/1053>, 36-51, 45.

2 Julio Aróstegui: “Traumas colectivos y memorias generacionales: el caso de la guerra civil”. En: Julio Aróstegui/François Godicheau (eds.): *Guerra Civil. Mito y memoria*. Madrid: Marcial Pons Historia 2006, 57-94, 70.

democratizar la historia, al rechazar la objetividad, la veracidad y la impersonalidad como criterios de producción textual o discursiva, devolviendo al lector la voluntad de intervenir en su conocimiento, mediante la interpretación y reinterpretación de sus versiones, toda vez que éstas suponen un sujeto ideológico partícipe en la elaboración de sus narrativas. [...] [C]uestiona[n] la pretendida objetividad [de la historia] y proponen que no se trata de una verdad/falsedad sino de una interpretación o versión proponiendo elementos con los cuales se podrían construir otras nuevas y, por cierto, mejores.<sup>3</sup>

En este panorama mediático de ficciones históricas, hay que integrar los juegos analógicos y digitales ambientados en la guerra civil española porque también crean narrativas sobre el hecho histórico, construyen conceptos e imágenes del pasado y los divulgan en entornos populares, no académicos (↔ *Marti I.1*; *Gonzalo Iglesia I.2*). Su potencial interactivo es la línea de demarcación que los diferencia de otros medios: “Players are not having history revealed to them, they are experiencing one construction of history”.<sup>4</sup> Este hecho aumenta aún más la importancia de la participación activa de un *sujeto ideológico* en la interpretación de la historia representada. Paul Booth constata que los juegos reúnen “the designer, the autor, the publisher, and the player as cocreators of meaning”.<sup>5</sup>

Los juegos son objetos culturales desarrollados con un fin específico y para ser experimentados, lo que quiere decir que no solo los jugadores los manejan, sino que los patrones de diseño tienen cierto control sobre los jugadores y dirigen sus maneras de jugar.<sup>6</sup> En este capítulo nos interesan, por un lado, los fines y estrategias narrativas y

---

3 Biviana O. Hernández: “Revisitando algunas claves de la novela histórica del siglo xx”. En: *Acta Literaria* 41 (2010), 101-116, <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-68482010000200007>.

4 Kevin Schut: “Strategic Simulations and Our Past”. En: *Games and Culture* 2.3 (2007), 213-235, 219, <https://doi.org/10.1177/1555412007306202>.

5 Paul Booth: *Board Games as Media*. New York: Bloomsbury Academic 2021, 19, E-Pub.

6 Véase Pias cit. en Paul Wake: “Token Gestures: Towards a Theorie of Imersion in Analogue Games”. En: *Analog Game Studies* III.1 (2019), <https://>

persuasivas de los juegos analizados y las visiones sobre la Guerra Civil que divulgan consciente e inconscientemente. Por el otro, enfocamos las experiencias narrativas de los jugadores que de ahí pueden nacer.

En general, los juegos permiten una variedad policontextual y multifuncional de interpretaciones y experiencias narrativas sobre la Guerra Civil, ya que el acto de jugar es “powerfully corrosive”<sup>7</sup> y puede, incluso, llevar a la desintegración total de sentido. Sin embargo, su concepción básica no es totalmente arbitraria, sino que los componentes semióticos del juego tienen un valor comunicativo que crea pistas interpretativas. Así, el conjunto del diseño establece “a prior level of meaning [...] that ensures that the game is not absolutely random and free”.<sup>8</sup> Esto lleva a que ciertas narrativas, que surgen durante una partida, sean más probables que otras y que, en el marco de la verificación intersubjetiva, una interpretación sea más plausible que otra.<sup>9</sup>

Los patrones de diseño, que consisten de elementos lingüísticos, visuales y lúdicos, aportan significado al juego y constituyen la interpretación dominante o hegemónica del texto que se revela cuando seguimos “the encoded message that is ascribed into the text” o cuando intentamos identificar “the intentions of the developers”.<sup>10</sup> Esto nos

- 
- analoggamestudies.org/2019/09/token-gestures-towards-a-theory-of-immersion-in-analog-games/.
- 7 Graeme Kirkpatrick: *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester: Manchester University Press 2017, 9.
  - 8 Booth, *Board Games as Media*, 17.
  - 9 Booth, *Board Games as Media*, 17. En la base de este acercamiento está el concepto de la “procedural rhetoric” (Bogost), que Booth adaptó bajo la noción “interactive potenciality” para el contexto de los juegos de mesa. El concepto describe cómo la interpretación depende de la interacción entre juego y jugador. Considerando todos los componentes del juego, se puede examinar “how individual players are encouraged to use those representations [of a theme in the game’s components] as foundational for persuasion” (Booth, *Board Games as Media*, 42). Esto no significa que no haya espacio para otras decodificaciones en el juego.
  - 10 Kristine Jørgensen: “Understanding War Game Experiences: Applying Multiple Player Perspectives to Game Analysis”. In: Holger Pötzsch/Philip Hammond (eds.): *War Games. Memory, Militarism and the Subject of Play*. New York: Bloomsbury Academic 2019, 73-88, 84 y 85.

permite investigar cómo un juego intenta incluir voluntariamente a los jugadores en su estructura estética dirigiéndose a sus capacidades de percepción.<sup>11</sup> Además, el análisis de los patrones de diseño ayuda a revelar las “connotaciones semióticas [que acaba teniendo el diseño] sin [...] que el autor sea consciente del significado que puede llegar a transmitir un contenido que esté creando”.<sup>12</sup> Según el modelo de Fahlenbach y Schröter, los elementos que estimulan esta inclusión, o sea, la interacción entre el juego y el jugador, se vislumbran en las estructuras lúdicas, narrativas y sociales del juego. Al igual que en la recepción de otros medios, se conciben las experiencias estéticas de los jugadores como un “flujo de percepciones” iniciado deliberadamente por el juego.<sup>13</sup> La recepción activa de los jugadores, por ende, amplifica el significado de la “mera textualidad”.<sup>14</sup> Procesar las informaciones dadas y descifrar las referencias explícitas e implícitas, que los juegos contienen, dependen, pues, de las acciones y habilidades de los jugadores en términos de “play-styles and player skill levels”,<sup>15</sup> de sus conocimientos y presunciones previos y de su “lusory attitude”.<sup>16</sup>

Los juegos son *textos configurativos*, lo que significa que el análisis imprescindible de su textualidad debe ser enriquecido por el análisis de sus dinámicas lúdicas y los contextos comunicativos que evocan. Kevin Schut argumenta: “We cannot understand games outside of

---

11 Véase Kathrin Fahlenbrach/Felix Schröter: “Game Studies und Rezeptionsästhetik”. En: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (eds.): *Game Studies*. Köln: Herbert von Halem 2015, 162-208, 167.

12 Mario Alaguero Rodríguez/Adán Ruiz Román: “La *gamificación* como herramienta didáctica en los procesos históricos complejos”, 325.

13 Fahlenbrach/Schröter, “Game Studies und Rezeptionsästhetik”, 168.

14 Booth, *Board Games as Media*, 19.

15 Jørgensen, “Understanding War Game Experiences”, 73.

16 Según Salen y Zimmermann, este concepto se refiere a que los jugadores se avienen al juego y aceptan sus reglas para disfrutarlo (Katie Salen/Eric Zimmerman: *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press 2010). Esta actitud puede expresarse de diferentes maneras: “Wry and detached as well as engaged and pleasure-oriented” (Kirkpatrick, *Aesthetic Theory and the Video Game*, 63).

how they are modified, talked about, and played”.<sup>17</sup> En este marco, Kristine Jørgensen sostiene que, si utilizamos la *gameplay* como método científico para identificar las posibles experiencias narrativas de guerra que fomenta un juego, es necesario “a qualitative approach to game analysis that stresses the experiences and insights of more players than the researcher analyzing a particular game”.<sup>18</sup> Estos análisis cualitativos pueden llevarse a cabo evaluando reseñas, *let’s plays* o comentarios en chats y foros pertinentes, pero también con métodos (auto)etnográficos como, por ejemplo, la observación participante o las entrevistas seguidas a una partida.

En lo siguiente, analizamos algunas de las estrategias lúdiconarrativas de diferentes juegos analógicos y digitales ambientados en la Guerra Civil para mostrar cómo estos dirigen la atención de sus jugadores y transmiten ciertas visiones sobre el momento histórico. En un segundo paso, nos dedicamos al análisis ejemplario de los contextos comunicativos que pueden informar sobre los procesos de recepción y las experiencias narrativas de los jugadores.

## 2. Las estrategias lúdiconarrativas de los juegos sobre la Guerra Civil

### 2.1. ¿Narraciones prefiguradas? Género estratégico y paratextos

Un vistazo a las listas de los juegos ambientados en la guerra civil española deja claro que casi todos (con algunas excepciones, como el mod *1936, España en llamas, Vaccine War* o *¡Resistid!*) pertenecen al género de la estrategia, “el cual comporta una serie de condicionantes que conforman su sistema-central y que deforman el pasado representado”.<sup>19</sup> Los géneros de juegos se orientan, sobre todo, en la jugabilidad, ya que son “grupos de objetos o conjuntos de expre-

17 Shut, “Strategic Simulations and Our Past”, 216.

18 Jørgensen: “Understanding War Game Experiences”, 73.

19 Juan Francisco Jiménez Alcázar/Alberto Venegas Ramos: “Entre la inexistencia y la sombra: la construcción de la Guerra Civil en el videojuego”, 189.

siones (Foucault) que producen conocimientos específicos en forma de datos, procedimientos, modos de representación, etc. a partir de problemas peculiares”.<sup>20</sup> Conociendo las reglas y la naturaleza de un género, los jugadores saben cómo deben actuar para lograr los objetivos. Además, saben cómo interpretar los diferentes componentes del juego, lo que es también importante para que evolucione una narración histórica. Representar la Guerra Civil desde la perspectiva distanciada y objetivada del género estratégico determina la experiencia narrativa del jugador. El alto grado de abstracción crea una distancia emocional frente al tema, la guerra se desarrolla en un espacio estéril, en una estructura fija y controlada que contradice, por ejemplo, lo caótico de una guerra y sus experiencias. Para introducir elementos controvertidos, muchos juegos utilizan *cut-scenes* en las que el jugador no puede intervenir. En estos los creadores pueden presentar los aspectos que no deben ser modificados, y así reinterpretados, por las acciones los jugadores. En *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española*, por ejemplo, se utiliza material documental para crear una atmósfera histórica e informar sobre ese momento. Además, se presenta una historia de aventuras y amor que forma el trasfondo de las misiones jugables. En estas escenas se aplica una estética de cómic, reduciendo el grado de realismo a un mínimo. Fiel al modelo genérico de las historias de amor y aventura, se tratan ahí las cuestiones morales y las convicciones —como la lucha feraciente por una causa o el rencor y el odio entre los bandos—. Son estas escenas que exprimen las emociones relacionadas con el tema y nutren la memoria afectiva, permitiendo en un nivel muy bajo y sutil la identificación con los avatares. Evitar una estética realista ayuda, por un lado, a canalizar la polémica y rehuir del control de los discursos; por el otro, abre camino a la deshistorización y despolitización del tema, una tendencia que ya fue pormenorizada y censurada en el campo literario.<sup>21</sup>

---

20 Pias cit. en Markus Kuhn/Irina Scheidgen/Nicola Valeska Weber (eds.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse*. Berlin: De Gruyter 2013, 349.

21 Véase Claudia Jünke: *Erinnerung, Mythos, Medialität: der Spanische Bürgerkrieg im aktuellen Roman und Spielfilm in Spanien*. Berlin: ESV 2012; David Becerra Mayor: *La Guerra Civil como moda literaria*. Madrid: Clave Intelectual 2015.

La alta presencia del género estratégico transparenta la idea preconcebida de que solo un género como el estratégico —que tematiza únicamente los aspectos *fríos* de una guerra (movimientos militares, abastecimiento, batallas abstractas, etc.)— se puede *permitir* la ambientación en la Guerra Civil porque crea la distancia necesaria para que el jugador no se involucre emocionalmente.

Aunque es inteligible que se utiliza un género distanciado para tratar un tema histórico conflictivo, el enfoque en un solo género tiene algunas desventajas: primero, puede crear comunidades específicas (como con los *wargames* de mesa tradicionales), reduciendo el público a un grupo pequeño dentro de la comunidad general de jugadores. Así se impide que los no interesados en el género de estrategia puedan acercarse al tema de forma lúdica. Segundo, al igual que en la literatura y el arte en general, la producción artística, en el sentido de la reivindicación de originalidad, depende de la evolución de formas estéticas. Representar la guerra desde otras perspectivas ayuda a cambiar las concepciones habituales sobre lo que es una guerra y puede “iluminar zonas incógnitas”<sup>22</sup> del momento histórico y de su percepción en el presente. *Valient Hearts: The Great War* (Ubisoft, 2014), *Les Poilus* (Sweet Games, 2018) o *This War of Mine* (11 Bit Studios, 2014) son ejemplos de que ya hay alternativas al género de estrategia para la representación de guerras históricas (que tampoco son del género *shooter*, el otro gran favorecido en los videojuegos de guerra). *Valient Hearts* es un videojuego de lógica y aventura en el que los protagonistas, Marie, Karl, Emile y el perro Walt, tienen que resolver problemas que se inspiran en las memorias de los soldados y civiles en la Primera Guerra Mundial y donde se presenta el sufrimiento que provoca la guerra.<sup>23</sup> *Les Poilus*, que lleva como título el sobrenombre de los soldados franceses de la Primera Guerra Mundial —“les poilus” (‘los peludos’)—, es un juego de cartas cooperativo. Se juega con un

22 Fernando Elorriaga Larraz: “La Guerra Civil en la última ficción narrativa española”. En: *Studia Historica. Historia contemporánea* 32 (2014), 345-356, 346.

23 Véase Antoine Maillard: “Représenter et transmettre la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo”. En: *Essais* 15 (2019), <https://doi.org/10.4000/essais.1593>.

grupo de amigos enrolados cuyo objetivo único es sobrevivir en las trincheras. El último ejemplo, *This War of Mine*, es descrito en Steam como “a gripping survival sim, and a great study of survival during wartime and civil collapse”.<sup>24</sup> Los jugadores son civiles que sufren la guerra (inspirada en el sitio de Sarajevo) y que, intentando sobrevivir, tienen que tomar decisiones éticas difíciles. Esta perspectiva no solo le ha concedido un lugar a *This War of Mine* en el currículo escolar de Polonia (país de origen de sus creadores), sino también la entrada en la colección permanente del Museo del Arte Moderno de Nueva York.<sup>25</sup> Juegos como estos, aplicados al contexto histórico español, podrían ampliar las perspectivas sobre la Guerra Civil y sus secuelas.

No solo los géneros, sino los paratextos en general, prefiguran la narración de un juego. En otra ocasión ya analizamos cómo estos últimos influyen en la interpretación del concepto de guerra del que parten los diferentes juegos bélicos y de conflicto.<sup>26</sup> Ahora, mostraremos con algunos ejemplos cómo la paratextualidad puede prefigurar las narraciones sobre la Guerra Civil. Según el teórico literario Gérard Genette, los paratextos son los elementos textuales que acompañan al texto y de los “que no sabemos si debemos considerarlas o no como pertenecientes al texto, pero que en todo caso lo rodean y lo prolongan precisamente por presentarlo”.<sup>27</sup> Los paratextos desempeñan un papel importante porque condicionan el valor comunicativo del juego, perfilan los discursos e invitan a los jugadores a seguir una determinada pista interpretativa. En el caso de los juegos, se pueden considerar muy importantes el título y la caja, pero también los manuales, los libros de juego o toda

---

24 Presentación de *This War of Mine* en Steam, [https://store.steampowered.com/app/282070/This\\_War\\_of\\_Mine/](https://store.steampowered.com/app/282070/This_War_of_Mine/).

25 Sturm: “This War of Mine rejoint la collection permanente du Musée des Arts Modernes de New York”. En: *Videoludos* 8/2/2023, <https://videoludos.fr/2023/02/08/this-war-of-mine-rejoint-la-collection-permanente-du-musee-des-arts-modernes-de-new-york/>.

26 Daniela Kuschel: “Conceptions of War in three different Board Games: *Risk*, *Cruzada y Revolución* and *This War of Mine*”. En: Jan Heinemann *et al.* (eds.): *EuroWarGames*, en prensa.

27 Gérard Genette: *Umbrales*. Madrid: Siglo XXI 2007, 7.

clase de enunciado de los autores sobre su diseño. Estos textos ya son una posible declaración sobre la ideología del juego y sobre cómo los autores y editores perciben la Guerra Civil. Aunque el resto del juego contenga un espacio de narración más abierto, la representación del tema en los paratextos puede dirigir la interpretación de los jugadores y favorecer la emergencia de ciertas narrativas sobre otras.

Los datos, de los que parte Xavier Rubio-Campillo en la contribución anterior a esta, comprueban que los títulos de los juegos (de mesa) van desde la simple mención del conflicto (por ejemplo, *The Spanish Civil War 1936-1939*, GMT 2010) hasta las proclamaciones ideológicas, tanto franquistas o fascistas (por ejemplo, en el juego *¡Arriba España!* [Decision Games, 1997]) como republicanas (por ejemplo, en el título *¡No pasarán!: las Batallas por Madrid 1936-37* [Ludopress, 1991]). Además, los hay que enfrentan las dos dimensiones simbólico-ideológicas, como es el caso de *Cruzada y Revolución* (Compass Games/4Dados, 2013).

Aquellos juegos con título tendencioso, por razones muy diversas —que pueden resultar de la mera ignorancia de los autores, de la provocación deliberada para competir mejor por la atención de los consumidores o que, incluso, pueden expresar la ideología personal del creador y de la editorial—, caen en la trampa de los discursos tergiversados perpetuados en la actualidad. El juego *¡Arriba España!*, por ejemplo, no muestra en las mecánicas y reglas, ni en los demás patrones del diseño ni mucho menos en las notas del diseñador algún afán partidario por el fascismo, sino que revela, como producción internacional, la ingenuidad de las personas que no forman parte de la comunidad de memoria de la guerra tematizada y quienes, por ende, no saben evaluar el impacto persuasivo que pueden tener semejantes elementos de la memoria colectiva.<sup>28</sup>

---

28 La guerra civil española no es el único tema en el que se producen referencias intertextuales o intermediales problemáticas. En 1993 GMT publicó un juego con el título *Victory in the West*, seguramente inconsciente de la relación—o, por lo menos, de las implicaciones delicadas— que establece con la película de propaganda nazi homónima *Sieg im Westen*, de 1941. (Agradezco mucho a Uli Blennemann esta información.)

En el mundo de los videojuegos, el panorama es diferente, lo que se debe tanto a la escasez general de juegos digitales sobre la guerra civil española como a los años de su producción. La mayoría de los juegos son publicados en el siglo XXI, lo que permite suponer que los cambios fundamentales en los paradigmas históricos ya habían influenciado a los autores y editoriales tanto nacionales como internacionales. Nos encontramos con frecuencia ante títulos que simplemente nombran el país y el año de la guerra, una convención en el género estratégico (por ejemplo, *España 1936*, AGEOD 2013). El primer juego español que cubre la Guerra Civil de forma entera (Legend Studios, 2007) es titulado *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española*, presentándose con la yuxtaposición de la referencia histórica y de un elemento que crea una atmósfera de ambigüedad y de índole *mística* —la sombra—. Esta ambigüedad se convierte en el principio básico de cómo el juego relata la Guerra Civil: jamás toma posición, creando una equidistancia en todos los sentidos —en la mecánica y la jugabilidad, en la narración y, partiendo de ahí, también en los temas éticos que evoca—.<sup>29</sup> El título del mod *1936, España en llamas*, por el contrario, alude claramente a lo drástico de la guerra y la destrucción omnipresente. Establece vínculos tanto con documentos contemporáneos (como la compilación *Spain in Flames*, de Helen van Dongen, 1937) como con libros de estudio actuales (*España en llamas 1936*, de Bernardo Gil Mugarza, 2009, que contiene una gran recopilación de fotografías y otros materiales visuales de la guerra) que tematizan las fuerzas destructoras tanto en el sentido físico y real del país como de la idea de nación y de comunidad nacional.

Las cajas de los juegos o las portadas (si hablamos de videojuegos que se distribuyen en plataformas como Steam) también entran

---

29 Para un análisis detallado, véase Daniela Kuschel: *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop: Modifikationen der Erinnerungskultur in populärkulturellen Diskursen*. Bielefeld: transcript 2019, 228-248 y Daniela Kuschel: “¿Nacionales o Republicanos? —¡tú decides la historia!—. El mito de ‘las dos Españas’ en los videojuegos *Sombras de guerra* (2007/2008) y *1936, España en llamas* (2012)”. En: *Memoria y Narración. Revista de estudios sobre el pasado conflictivo de sociedades y culturas contemporáneas* 2 (2021), 85-94, <https://doi.org/10.5617/myn.8664>.

en este *tejido* de referencias culturales. Alimentan la percepción del tema con elementos visuales como fotografías, símbolos, eslóganes o colores y tipografías específicas. En el caso de *1936*, de AGEOD, por ejemplo, se citan diferentes símbolos —las dos banderas y emblemas como la Medalla de la Campaña 1936-1939, otorgada por los franquistas—, personajes como la miliciana y otros elementos del imaginario visual de la Guerra Civil. La estética recuerda los grandes cuadros de guerra y los carteles propagandísticos, alejándose así de lo realista para prometer una lucha heroica entre los ideales opuestos. La representación sigue una lógica narrativa común en muchas ficciones: la guerra moderna y deshumanizada de los franquistas contra la lucha romantizada y moralmente superior de los republicanos.



ILUSTRACIÓN 1: Portada del juego *España 1936* (AGEOD, 2013).

Para evocar el pasado, la mayoría de los juegos utiliza las referencias intertextuales e intermedias populares (imágenes, fragmentos de poemas, canciones, citas célebres, etc.) que constituyen una red semiótica sobre la Guerra Civil. Se trata de lugares imaginados del pasado, o sea, “retrolugares”,<sup>30</sup> que son altamente selectivos y

30 Alberto Venegas Ramos: “Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego”. En: *Revista de Historiografía* 20 (2018), 323-346.

mediatizados. Lo que constata Susanne Rohr sobre el Holocausto vale también para la Guerra Civil: la amplia mediatización del acontecimiento histórico y su ficcionalización han creado una forma de “independent realm of imagination, an independent, fictional universe of literary imagination”.<sup>31</sup>

Así se ve, por ejemplo, el retrato de Marina Ginestà, que se convirtió en un icono de la Guerra Civil por una fotografía tomada en Barcelona en 1936, en la portada del suplemento de *Blitzkrieg Commander IV* (Pendraken Miniatures, 2019), titulado *Libertad!* Además de Ginestà y del título llamativo, los colores y la estrella amarilla del signo de exclamación representan una ideología de izquierdas, lo que hace de la lucha por la libertad y contra el fascismo la narrativa global del juego.



ILUSTRACIÓN 2: Marina Ginestà en la portada de *Libertad!*, en comparación con la portada abstracta de *1936: guerra civil*.

31 Susanne Rohr: “Genocide Pop’. The Holocaust as Media Event”. En: Susanne Rohr/Sophia Komor (eds.): *The Holocaust, Art, and Taboo: On the Ethics and Aesthetics of Representation*. Heidelberg: Winter 2010, 153-176, 163.

1936: *Guerra Civil*, en comparación, tiene un título que nombra el acontecimiento histórico de forma neutral y utiliza una iconografía abstracta en su portada. Las dos flechas en los colores de las dos banderas forman un círculo interrumpido donde se ven los cabos deshilachados de los puntos de ruptura, pero ninguna parte evidente para recomponerlas. Esta imagen invita a interpretar la Guerra Civil dentro del marco del fenómeno general de las guerras civiles: traen consigo “rupturas [...] ‘totales’, desde el plano socioeconómico al de la psicología, en el seno de una comunidad”.<sup>32</sup> La caja no da ninguna pista simbólico-ideológica, pero la losa del trasfondo y el marco negro podrían ser interpretados en el contexto funerario. Aunque esta no es una lectura obligatoria, se puede afirmar que la portada no representa una situación alegre, sino que subraya lo trágico (siendo la *tragedia colectiva* una de las interpretaciones predilectas de la Guerra Civil).

En muchos casos, las descripciones breves en las cajas afirman esta visión de una *tragedia nacional*. Destacan, por ejemplo, la dimensión violenta de la guerra en el vocabulario, como lo hace *Cruzada y Revolución*: “sangrienta guerra civil”, “combatieron sin piedad”, “conflicto salvaje”. La mayoría de los juegos opta, además, por el relato de *las dos Españas*, en el que un bando tiene que vencer al otro en una lucha de vida y muerte, sin alternativa: “A civil war has begun. Two factions vie for power. Only one will survive”.<sup>33</sup> Esto se traduce también en las mecánicas y objetivos: que sepamos, no hay ningún juego cooperativo en el que evitar la Guerra Civil o llegar a un empate final sean objetivos posibles o, incluso, deseados (↔ *Prado Rubio*, III.3). También *Sombras de Guerra*, del que se podría esperar un acercamiento más original para ayudar a superar las problemáticas vinculadas a la memoria histórica, obliga a la toma de posición, perpetuando y glorificando la lucha ideológica por la nación, una lucha presentada como legítima desde las dos ópticas: “¿Nacionales o republicanos? ¡Tú decides la historia!” es uno de los eslóganes del juego. La equidistancia creada en

32 Aróstegui, “Traumas colectivos y memorias generacionales”, 65.

33 Descripción en la plataforma Steam de *España 1936*, <https://www.matrixgames.com/game/espana-1936>.

el juego no solo apoya “la ideología de la reconciliación y del consenso”, que en la transición fue pactada “para socializar una memoria del pasado reciente —la dictadura franquista y la guerra civil— voluntariamente despolitizada, basada en la equiparación moral de unos y otros actores históricos”,<sup>34</sup> sino que sigue, además, la tendencia en la percepción popular internacional a romantizar la Guerra Civil como la “epic prequel to World War 2”<sup>35</sup> (↔ *Pfister, prefacio; Gonzalo Iglesia I.2; Rubio-Campillo I.3*).

## 2.2. Los componentes del juego como elementos persuasivos

Los componentes lúdicos también actúan como elementos narrativos y persuasivos. Hemos observado que varios elementos de la estetización se repiten en varios juegos. 1) Muchos juegos trabajan con los colores simbólicos y políticos de los dos bandos o ideologías centrales: el azul, para el campo franquista-fascista, y el rojo, para la República y los grupos de la izquierda. Así se combina un mecanismo crucial de los juegos —la diferenciación óptica de elementos opuestos, que permite también la rápida reagrupación de componentes que pertenecen a un jugador o a una etapa del juego, etc.— con el tema histórico. En el espectro de los colores visibles, el rojo y el azul forman los puntos extremos opuestos, que en el juego permiten la estricta separación de los *meebles*, cartones, plaquitas y también sitios en los mapas; la confusión es imposible. En la narrativa sobre la Guerra Civil, esto no solo repite los discursos históricos, sino que simboliza la escisión del colectivo nacional en dos bandos irreconciliablemente opuestos. 2) En la mayoría de los títulos se integra material documental, sobre todo, fotografías. Como se pudo ver en el análisis de los paratextos, este material es importante para localizar el juego en un contexto histórico

34 Jaime Peris Balnes: “Hubo un tiempo no tan lejano... Relatos y estéticas de la memoria e ideología de la reconciliación en España”. En: *452ºF Revista electrónica de teoría de la literatura y literatura comparada* 4 (2011), 35-55, 39, <https://revistes.ub.edu/index.php/452f/article/view/10811/13585>.

35 <https://boardgamegeek.com/boardgame/9791/pasaran-spanish-civil-war>.

concreto. Además, ayuda a crear “una atmósfera del pasado”.<sup>36</sup> No obstante, moverse dentro del *independent realm of imagination* de la Guerra Civil significa que se repiten los *archivos discursivos*, o sea, los elementos consensuados del relato histórico (↔ *Marti I.1*; *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II.1*). 3) Los juegos contienen un mapa de España ya alterado por la presencia de la Guerra Civil, lo que significa que la posición inicial de las piezas imita el inicio de la guerra o de una batalla específica. Aunque en algunos juegos es obligatorio para el jugador del bando rebelde jugar la carta de la insurrección para que comience la partida, la guerra es ineludible. La única manera de evitar que la Guerra Civil estalle es “dejar la caja cerrada”. No conozco ningún juego que simule los antecedentes de la contienda y permita que España salga como Estado democrático evitando la Guerra Civil (↔ *Gonzalo Iglesia II.3*; *Prado Rubio III.3*). En los juegos de estrategia más amplios, como *Hearts of Iron IV*, las elecciones de 1936 tienen lugar como un evento no jugable. Van acompañadas de un mensaje que alude al estereotipo de la frágil república y la amenaza de una revolución de izquierdas a punto de iniciarse (↔ *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II.1*). Esto ha sido una legitimación para los golpistas: prevenir una revolución comunista u anarquista. Al final de la Segunda Guerra Mundial, por este relato, la dictadura fue tolerada por las potencias democráticas. Un poco más tarde, en la partida de *Hearts of Iron* la Guerra Civil estalla inevitablemente y el juego obliga al jugador a elegir un bando, presentando a unos como “generales poderosos que han hecho un pronunciamiento” y a los otros, como “los leales, pero desorganizados defensores del gobierno”. Ningún aspecto cuestiona seriamente la dimensión política y social del conflicto, pero esto se añade en parte en los *let's plays* o en los comentarios en los diferentes foros y chats (véase el párrafo 3).

---

36 Felix Zimmerman: “Historical Digital Games as Experiences. How Atmospheres of the Past satisfy Needs of Autenticity”. En: Marc Bonner (ed.): *Game. World. Architectonics. Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*. Heidelberg: Heidelberg University Publishing 2021, 19-34, 25.

El juego de mesa *Cruzada y Revolución* es uno de los *wargames* más populares a nivel estratégico sobre la Guerra Civil. Es muy detallado y está bien elaborado con respecto a la representación minuciosa de los aspectos políticos y militares de la contienda. A diferencia de otros juegos publicados por editoriales internacionales (y, muchas veces, sin participación de autores españoles), el libro de juego informa de que se evita el debate sobre los periodos de pre y postguerra. Una suerte de advertencia en las páginas dedicadas al contexto histórico dice: “No se entrará a analizar los orígenes y causas del conflicto. Ese aspecto que ha hecho correr ríos de tinta y, todavía hoy, genera tanta polémica en España, queda fuera de nuestros objetivos”.<sup>37</sup> Es fácil evitarlo cuando el juego se centra solamente en los años de guerra como existieron por sí mismos, aislados de cualquier cohesión histórica. En general, en los juegos de este tipo el período contado termina con el final de la contienda militar. En el videojuego *1936*, de AGEOD, la línea de tiempo en el libro de juego concluye así: “1st April, 1939 Franco announces the end of the Spanish Civil War”. Lo que se omite mencionar es que el final de la guerra civil española coincide con el comienzo de una dictadura de casi cuarenta años que ni siquiera finaliza después de la Segunda Guerra Mundial, cuando los otros países occidentales se orientan hacia la democracia.

En algunos juegos digitales, como en *Sombras de Guerra* o el mod *1936, España en llamas*, un epílogo en forma de *cut-scene*, construido a partir de material documental, cuenta algunas de las consecuencias, como, por ejemplo, la huida en masa al exilio francés. O, si ha ganado la república, se inventa un desfile triunfal republicano acompañado por las democracias occidentales. En los juegos de mesa, no encontramos epílogos de este tipo, aunque en algunos manuales o libros de juego sí que se alude a la postguerra y la dictadura. En *Cruzada y Revolución*, la *táctica antipolémica* lleva a dar rodeos, en vez de llamar a la dictadura franquista por su nombre:

---

37 *Cruzada y Revolución*, libro de juego, 55.

After nearly three years of fighting, on April 1st 1939, General Franco issued the last communiqué of the war announcing the end of the conflict in victory for the Nationalists. Spain had suffered a great tragedy and would need many years to recover. In addition to the immense economic loss, the human toll was at least a half a million dead. Not all had died fighting on the battlefields; many died in rear áreas away from the front, where both sides used terror tactics and campaigns against their enemies.<sup>38</sup>

Hacer hincapié en “la gran tragedia” y en la violencia de la retaguardia sin mencionar a qué llevará la táctica político-militar franquista una vez finalizada la Guerra Civil es una omisión discutible en el marco de la divulgación de conocimientos sobre el momento histórico. Tanto el interés en representar el tema de la Guerra Civil en un juego como este y el afán por reconciliar las historias de ambos bandos, dejando de lado los aspectos más controversiales, se pueden explicar por el entorno familiar del autor: “Dedicado a mi abuelo David y a mi abuela Juana, que vivieron la Guerra Civil desde bandos opuestos. Ellos me contaron sus vivencias de aquellos años terribles, y siempre prefirieron recordar los hechos menos desagradables, sin mostrar nunca odio ni rencor”.<sup>39</sup> No es sorprendente que la mecánica del juego favorezca la equidistancia entre los dos bandos.

Este es un hecho habitual en los juegos ambientados en la Guerra Civil. Normalmente se juega con los dos bandos enfrentándose y, por cuestiones de jugabilidad, este enfrentamiento tiene que ser balanceado (↔ *Gonzalo Iglesia I.2*; *Rubio-Campillo I.3*). En el contexto de la ficción sobre la guerra que se desarrolla en los juegos, esta característica aporta a la neutralidad y a la distancia ética y moral. Lo que desde la perspectiva de la venta o, quizás, desde un impulso personal es inteligible, no obstante, es problemático desde la perspectiva de la divulgación y el aprendizaje: se perpetúa un discurso tamizado y controlado por la despolitización en el ámbito no académico. *Cruzada y Revolución* no es un caso único. La mayoría de los juegos se vale

---

38 *Cruzada y Revolución*, versión inglesa del libro de juego, 3.

39 *Cruzada y Revolución*, libro de juego, 85.

de aquel discurso consensuado repitiendo la narrativa de la *tragedia colectiva* para evitar entrar en el análisis y debate doloroso por la culpabilidad y la perpetuación de viejos mitos y tesis. Lo que afirman Venegas y Jiménez para los videojuegos sirve también para muchos juegos de mesa: “No existen causas para la guerra: solo formas de hacerla y diferentes resultados. Esta huida de lo político a favor de lo estratégico, lo táctico y lo puramente militar concuerda con una de las características básicas de la representación del enfrentamiento en la cultura de masas”.<sup>40</sup>

Sin embargo, los entresijos de la recreación lúdica de la Guerra Civil se muestran también en *Cruzada y Revolución*: el tablero es un mapa de España en proyección de Mercator, o sea, la perspectiva cartográfica que en Occidente es la perspectiva común y considerada *normal*. El juego aclara este hecho al poner las inscripciones, como el título o los nombres de las ciudades, encima de cada cajita en la misma dirección de lectura.



ILUSTRACIÓN 3: Tablero de *Cruzada y Revolución*.

40 Jiménez Alcázar/Venegas Ramos: “Entre la inexistencia y la sombra”, 199.

Lo que llama la atención es que el juego asigna un sitio concreto en el tablero a cada uno de los dos jugadores/bandos: las *acciones nacionales* se juegan desde la esquina inferior derecha y las *acciones republicanas*, desde la esquina superior izquierda —lo que se aclara por la dirección de lectura, ya que las letras están boca abajo—. La posición del jugador *nacional*, por ende, es la perspectiva normalizada sobre el mapa de España. Sin opinar sobre actitudes ideológicas personales, lo que carecería de todo fundamento en el diseño global del juego, quiero hacer hincapié en cómo una decisión de diseño puede favorecer o naturalizar una cierta perspectiva y crear controversias. Por supuesto, se pueden encontrar argumentos que, por ejemplo, desde la jugabilidad, legitiman las posiciones, como el hecho de que la sublevación y, con ella, el comienzo de la partida nacional se organiza desde Marruecos. No obstante, con respecto a las *gameplay emotions*,<sup>41</sup> puede resultar desventajoso jugar con el mapa al revés y, con respecto a las *fiction emotions*, la posición republicana puede leerse como una posición *ilegítima* de dicho bando. Además, el hecho de que se habla de “nacionales” —aunque en el libro de juego el autor explica que se trata de una autodeterminación de los sublevados— intensifica en este momento el discurso de la apropiación problemática de la nación por los franquistas.

Este ejemplo de cómo una *simple decisión* de diseño podría llevar a interpretaciones controvertidas incluye ya el otro lado de la medalla: los jugadores como cocreadores de sentido. En el párrafo 3 vamos a discutir algunos ejemplos más de cómo los contenidos de los juegos circulan en los contextos dinámicos de las comunidades lúdicas y cómo son, más allá de las valoraciones y jerarquizaciones académicas, retomados, reinterpretados, consumidos y reintroducidos en el discurso sobre la Guerra Civil.

---

41 Fahlenbrach/Schröter (“Game Studies und Rezeptionsästhetik”, 162-208) hacen hincapié en la diferenciación importante entre las *fiction emotions* y las *gameplay emotions*. Las primeras se refieren al mundo ficticio del juego y a sus personajes. Las últimas se generan en el proceso de jugar y se refieren a las habilidades y el éxito del jugador al manejar y controlar el juego.

### 2.3. Nuevas perspectivas o cómo jugar lo que viene después de una guerra civil

Desde la publicación exitosa de juegos como *This War of Mine*, *Valiant Hearts: The Great War* o *Les Poilus*, está de moda mostrar otras perspectivas que parten de la experiencia de civiles o grupos guerrilleros y que rompen con la perspectiva militar habitual. Sin embargo, sigue siendo inusual tratar directamente el tema de la violación de los derechos humanos que marca muchos de los conflictos armados. Aún más si, a estos, como en el caso de la guerra civil española, les sigue una dictadura represiva en la que se establece el terror estatal para mantener el orden del régimen autoritario.

Señala Eugen Pfister que los juegos con trasfondo histórico tienden a fingir autenticidad imitando y simulando con diligencia los procesos militares, pero que, según la sensibilidad del tema, no simulan los auténticos trasfondos y consecuencias políticas y morales.<sup>42</sup> Los juegos analógicos y digitales están entre los artefactos culturales de divulgación de conocimientos más populares y, si los consideramos también como herramienta útil para la educación (cívica), no hay que omitir estos temas, sino incentivar la creación de formatos que faciliten procesos de apropiación y reflexión.

#### 2.3.1. ¡Resistid! *Un juego de cartas sobre la guerrilla antifranquista*

El juego de mesa solitario *¡Resistid!* es un ejemplo interesante de cómo otros temas relacionados con la Guerra Civil entran en el ámbito de los juegos. Las luchas de guerrilla son un tema conocido y explorado en el mundo lúdico en general, pero *¡Resistid!* es el primer juego de mesa dedicado a la guerrilla antifranquista. Desde la perspectiva de los estudios de la memoria, se puede constatar que, mientras que el juego es una novedad, la guerrilla antifranquista es un lugar de memoria

---

42 Eugen Pfister: "Das Unspielbare spielen. Imaginationen des Holocaust in digitalen Spielen". En: *Zeitgeschichte* 4 (2016), 250-263, 256.

por excelencia, privilegiado como tema en el cine y la literatura.<sup>43</sup> No sorprende, pues, que la recepción de la nueva temática sea positiva, aunque algunos comentaristas se hayan asombrado de que los creadores no fueran españoles por ser tan particular el tema.

El título *¡Resistid!* alude directamente a la tarea principal del juego, y el subtítulo “Un juego sobre los maquis españoles y su lucha contra Franco” lo sitúa en un contexto histórico concreto. En el juego se emprenden misiones cada vez más difíciles que consisten en acciones de sabotaje y neutralización de enemigos. Los maquis pueden actuar a escondidas o revelándose. En el modo revelado, son más efectivos, pero también descartados después de la acción, lo que aumenta el peligro de resistir abiertamente.

Algunas entrevistas con jugadores no familiarizados con el contexto histórico explicaron que la caja invita a una aventura en el monte y a seguir a los partisanos en su lucha contra el enemigo. El libro de reglamento solo contiene una introducción que traza a grandes e imprecisos rasgos el momento histórico, conectando con la estética de la aventura al utilizar un tono heroico en la descripción. El párrafo “Resumen del juego” hace hincapié en la dificultad y la valentía necesaria para la lucha de los maquis y contiene la ideología global del juego, que ya se vislumbra con el primer vistazo a los paratextos. (El tema, según Paul Booth, es una fuente importante para descifrar la ideología de un juego).

Llama la atención que el juego deje en manos del jugador decidir sobre cuándo terminar una partida y hasta dónde llegar: “¿Te conformarás con eliminar algún objetivo clave o resistirás hasta el final para liberar a España de la opresión?”<sup>44</sup> Esta opción simula las diferentes posiciones que se pueden asumir: es igual de lícito y un compromiso honorable solo apoyar las acciones militantes durante un cierto

---

43 Véanse, entre otros, Pere Joan i Tous/Cornelia Ruhe (eds.): *La memoria cinematográfica de la guerrilla antifranquista*. Boston/Leiden: Brill/Rodopi 2017; Marie-Claude Chaput/Canela Llecha Llop/Odette Martinez-Maler (eds.): *Escrituras de la resistencia armada al franquismo*. Paris: Presses Universitaires de Paris Nanterre 2017.

44 *¡Resistid!*, reglamento, 3.



ILUSTRACIÓN 4: Caja de *¡Resistidi!* (imagen: DK).

periodo de tiempo y no llegar al extremo y arriesgar de perder la vida. Esta narración alternativa al sacrificio absoluto puede cuestionar y desmitificar la idea que una causa política o ideológica vale más que la vida de un individuo.

Se sigue la lógica convencional de los colores políticos y las cartas de figuras utilizan las estrategias conocidas de una gran parte de ficciones sobre la Guerra Civil y la dictadura. Representan a los franquistas como una masa anónima de enemigos, sin rasgos individuales. Son tipos como “ingeniero”, “militar”, “guardia” o “espión” (infiltrados en las líneas de los maquis), mientras que los maquis tienen nombre y representan individuos con rasgos y habilidades individuales. El único franquista con nombre es Francisco Franco, quien, sin embargo, no figura como personaje en el juego, sino solamente como enemigo abstracto (↔ *Achmüller et al. II.4*). Esta manera de crear una oposición entre amigo y enemigo, entre un *nosotros* (los buenos) y un *ellos* (los malos), resulta problemático porque mete a los jugadores en la posición moral e irreflexiva de la guerrilla como superior, sin elaborar un entendimiento histórico o político. Se trata, una vez más, de movilizar la memoria afectiva, lo que se intensifica con la ayuda de la estética del cómic. Esta permite, por un lado, tomar distancia frente a un

tema de alta sensibilidad y, por el otro, identificarse con los personajes antropomórficos.

En resumen, mientras que la novedad del tema del juego señala una ruptura con las producciones hasta entonces dominantes en el mercado, lo que es loable, el diseño queda dentro de las pautas convencionales, conllevando, entre otras, la mitificación y la despolitización.

### 2.3.2. *¿La dictadura en un juego? Memoria oculta como modelo de un serious game para aprender sobre las violaciones de los derechos humanos*

¿Cómo tratar las memorias traumáticas en un juego? ¿Cómo aprender jugando lo que no era un juego, sino la realidad cruel de una dictadura? El juego *Memoria oculta*, una colaboración del Goethe-Institut Chile, el Museo de la Memoria y los Derechos Humanos y la editorial Fractal Juegos, muestra cómo tales aspectos pueden ser tratados de forma lúdica en un *serious game*. *Memoria oculta* no se basa en la dictadura franquista, sino en la última dictadura chilena, pero el modelo seguramente valdría también para aprender sobre otras memorias traumáticas, como la de la dictadura franquista, si se adaptara para este contexto histórico específico.

*Memoria oculta* es un juego cooperativo para tres equipos con un máximo de cuatro integrantes, para que el debate que fomenta sea manejable. El juego se define como “una invitación a escuchar sobre las violaciones a los Derechos Humanos cometidas por el Estado de Chile entre 1973 y 1990. A conocer Santiago a través de sus recuerdos, reflexionar a través de sus voces e historia”. Para lograr eso, los jugadores “part[en] juntos en búsqueda de los recuerdos e historias ocultas que están ligados a diferentes lugares de Santiago”.<sup>45</sup> Eso significa que, mediante mecánicas muy simples —lances del dado de tres

45 Presentación del juego en la página web de la editorial: <https://www.fractaljuegos.com/memoria-oculta>.

colores y desplazamientos correspondientes del peón—, avanzan por el tablero, que es un mapa de Santiago de Chile:



ILUSTRACIÓN 5: Tablero de *Memoria oculta*, la ciudad de Santiago de Chile y los desafíos.

A partir de diferentes desafíos, los jugadores son confrontados con la realidad de la dictadura: en “Recuerdo” (casilla amarilla con persona), “los equipos escucharán un Recuerdo y luego discutirán en relación al contenido de este”; en “Concepto” (casilla amarilla con bombilla), “los equipos tienen 1 minuto para deducir el Concepto ubicado en el reverso de la loseta”, y, en “Trivia” (casilla morada), “el equipo participante debe responder correctamente una pregunta de alternativas”.<sup>46</sup> Todos los ejercicios son ideados para fomentar la discusión y la reflexión crítica. Ganar en este juego es “resignificar la ciudad por completo”,<sup>47</sup> lo que supone que se recupera el número de recuerdos necesario para llenar la barra a la derecha y, así, revelar las historias detrás de las fachadas.

Es muy innovadora la idea de descubrir las memorias detrás de la superficie de la ciudad que ha vuelto a una normalidad cotidiana, es decir, en sus fachadas actuales ya no muestra la cara fea de la dictadura pasada. El diseño del mapa hace hincapié en cómo la memoria se adhiere a los lugares y cómo un simple recorrido por la ciudad puede transformarse en un camino de la memoria. Vincular lo más cotidiano —la ciudad en la que vivimos— con lo difícilmente digerible de

<sup>46</sup> *Memoria oculta*, manual, 6-8.

<sup>47</sup> *Memoria oculta*, manual, 8.

nuestra historia puede llevar a un conocimiento profundo, tanto en el sentido del saber como en el del sentir.

### 3. Dinámicas comunicativas

Poco importa el medio para que los temas históricos conflictivos traigan consigo debates entre los consumidores. En eso, las plataformas digitales y las redes sociales, como infraestructuras críticas que permiten que se comparta la memoria cultural de forma global,<sup>48</sup> juegan un papel importante. Para Stephanie de Smale,

Games, as a global phenomenon, have given rise to digital popular cultures with individuals recording and sharing their views on the content of the games they play, and creating a global network of individuals connected through a shared interest in popular culture. Content is not only produced by ordinary users, but also by celebrities within the gaming community, who record and publish their own gameplay. As the popularity of historical war games increases, so does the usergenerated content associated with past wars.<sup>49</sup>

La autora crea la noción de *ludic memory networks* para llamar la atención sobre la importancia del juego y la interacción lúdica para hacer memoria. El análisis de estos contextos puede informar sobre la percepción del pasado en las sociedades actuales, ya que, tanto como los juegos mismos, los comentarios y el contenido generado por los usuarios expresan las actitudes frente al tema histórico. Las dinámicas comunicativas permiten la apropiación de la memoria, su reinterpretación e, incluso, su repolitización.

En los capítulos anteriores mostramos que la mayoría de los juegos comienza con España ya en guerra, dejando de lado los vaivenes del final de la Segunda República. Hay jugadores, como confirma una

---

48 Stephanie de Smale: *Ludic Memory Networks*. Tesis doctoral, Universiteit Utrecht 2019, 1.

49 De Smale, *Ludic Memory Networks*, 1.

entrada en el foro del juego *Cruzada y Revolución* en BoardGameGeek, que preguntan por “An earlier starting-date?”: “I do not want to fault C&R for not being what it seeks to be when the more narrow focus presents such an intriguing perspective on this conflict. Yet C&R and a little topical reading has awakened my interest in a portrayal with a wider political and chronological scope”.<sup>50</sup> En este caso, los conocimientos sobre la Guerra Civil, adquiridos en las partidas de *Cruzada y Revolución*, han despertado el interés activo en toda la época y los eventos históricos vinculados a esta, lo que confirma que los juegos pueden favorecer el aprendizaje colateral o externo (↔ *Marti I.1; Alaguero Rodríguez/Ruiz Román III.2*). La respuesta viene del creador mismo, David Gómez Relloso, quien argumenta que “the main problem is that if the coup is successful, there is no war, and the same happens if it is crushed. A pre-war game should offer playable results and be fun at the same time. I hope that the designers who face this preliminary stage of the war will be successful and offer us some great games”.<sup>51</sup> Esta argumentación, que convence dentro del marco de la producción de los *wargames* tradicionales, podría ser cuestionada desde el punto de vista de los estudios de la memoria: sería deseable divulgar los orígenes de la guerra en un juego para reorganizar el relato popular y, a menudo, episódico sobre la Guerra Civil. Gómez Relloso hace hincapié en las dificultades de un juego semejante, a las que podemos añadir el proceso de repolitización que probablemente entrañaría un juego ambientado en la Segunda República.

Otro canal importante para las interacciones externas al juego es YouTube. A diferencia del foro de BoardGameGeek, es una plataforma para cualquier tipo de contenido audiovisual. En este sitio web encontramos reseñas, *let's plays*, *streamings* y otros contenidos relacionados con el mundo de los juegos (hay también una categoría reservada a los juegos digitales, YouTube Gaming). Las interacciones se

---

50 Charles F.: “An Earlier Starting Date”. En: *BoardGameGeek* [Crusade and Revolution: The Spanish Civil War, 1936-1939 Forums/General], <https://boardgamegeek.com/thread/2887083/earlier-starting-date>.

51 David Gómez Rellosos: “An Earlier Starting Date”.

ven en diferentes niveles, entre otros, en los comentarios, que pueden influenciar en lo que se programa: A petición de un espectador de su canal de YouTube, el usuario TheJavy360 juega un partido de *Hearts Of Iron IV* con la España franquista. Admite en la introducción al nuevo video que en el canal “casi nunca jugamos nada con esta gente” y que se dejaba convencer porque, en vez de boicotear el partido con la España franquista, lo ve como una posibilidad de acercarse a esta época desde diferentes perspectivas. Por eso, sigue los mismos principios que cuando juega con el mismo contenido descargable (DLC, *downloadable content*) para meterse en el bando republicano. Durante el partido grabado no toma posición, pero deja clara su actitud frente a la España franquista en la portada del vídeo, en la que aparece una versión de la bandera que, en el lugar del águila, muestra un pollo asado. Esto provoca un debate en los comentarios: a la queja del usuario 27Pitetan: “Qué mal gusto poniendo un pollo asado en la bandera más chula de España”, TheJavy360 responde: “Peor gusto es sufrir una dictadura durante 40 años”.<sup>52</sup> El chiste del pollo asado es una manera de jugar con la iconografía, expresando de forma lúdica su desacuerdo con los hechos y símbolos históricos y su perpetuación en la actualidad. Sin embargo, la ofensa visual pueril puede leerse como falta de madurez del discurso sobre el franquismo, algo que podría enseñar una divulgación seria.

En otra ocasión, el mismo usuario discute con su público sobre el aprendizaje informal que posibilitan los juegos y, sobre todo, la grabación comentada de la partida. Los participantes intercambian información histórica, ofrecen correcciones de datos dados en el vídeo y abren así un debate crítico y reflexivo sobre el tema. Este es otro índice de que el aprendizaje lateral es un factor que no se debe ignorar en las dinámicas comunicativas de los juegos.<sup>53</sup>

---

52 “Hearts Of Iron IV. España franquista #1”. En: YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=BH3nFmcjMaQ>.

53 “Hearts of Iron IV. LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA. REPÚBLICA #1. Introducción”. En: YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=TyAE5KP-OdA>.

La plataforma es también el escenario de debates más importantes: los comentarios a un partido grabado del juego *¡Resistid!* dan cuenta de cómo se evalúa la integración y pertinencia de ciertos temas en los juegos. El de un usuario que pide que la “[p]olítica, sa[que] [s]us sucias manos de los juegos de mesa” es puesto en tela de juicio por otro comentario que evoca de forma irónica el debate por la pertinencia del mismo: “War games, juegos de esclavos, etc.: qué maravilla 🤖🤖 Juego sobre resistencia antifascista: política, saca tus sucias manos de los juegos de mesa 🤖🤖😞”.<sup>54</sup> El debate se desarrolla en lo siguiente sobre el tema de la educación en los juegos. El comentarista inicial se explica desde la perspectiva del peligro de una toma de posición ideológica unilateral que el juego sí favorece en todos sus aspectos. El tema del juego, en otra ocasión, invita también a que se discutan las mecánicas en relación con los hechos históricos. La peculiar opción de decidir cuándo terminar una partida también puede ser interpretada de forma crítica: “Como nota negativa, no me gusta cómo se termina la partida. Que lo decido yo? Comparar puntos? Un reto final del estilo del Viernes le hubiera sentado mejor, tendría un clímax. Que pierdo? Bueno, eso sí sería temático y bien atado a la realidad [sic]”.<sup>55</sup>

En el diseño de la mayoría de los juegos, la lucha entre los dos bandos es crucial y la equidistancia, usual. Las interacciones en las plataformas y redes contienen muchos ejemplos de cómo se perpetúa de forma irreflexiva el mito de *las dos Españas*, o sea, del conflicto entre las dos ideologías principales. En *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española* —como en la mayoría de los juegos—, la lógica del juego obliga a los jugadores a que intenten ganar con el ejército seleccionado:

Sin embargo, existen formas de resistencia [a esta lógica]: Hay jugadores que se oponen a esa pauta que pide la identificación con el bando seleccionado. En el “forocomunista.com” se lee por ejemplo:

54 Varios comentarios a “Partida a ¡Resistid! Juego de Mesa en Solitario | Cómo Jugar | Camino del Héroe #77” de La Mesa de Dam 2. En: YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=ZykFIHWyXto>.

55 Comentario de Jon Barbería Aramburu al video “¡Resistid!” de Julius Fairfax. En: YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=CX0rL2Kchww>.

igitaietamailua: A veces me elegía el bando nacional y jugaba mal para verles ser masacrados jajaja... pequeños placeres de la vida.

La idea de jugar con el otro bando para que este no solo pierda, sino que sea ‘masacrado’ muestra, por un lado, las posibilidades que ofrece el videojuego con respecto a la interacción (también en la producción de las ficciones de la memoria sobre la Guerra Civil) y revela, por el otro lado, cómo se han internalizado las concepciones estereotípicas de los dos bandos y de qué manera se ven reintegradas en los discursos actuales.<sup>56</sup>

Llama la atención en las interacciones vinculadas con el tema de la memoria histórica que se trasluce la memoria afectiva, paradigma predilecto de las representaciones culturales para la recuperación del pasado. La intervención dialógica del mundo académico en la industria del juego podría dar soluciones para que una conciencia histórico-política resurja también en este medio.

#### 4. Conclusión

Los juegos ambientados en la guerra civil española forman parte de la representación diversa de ese momento histórico en los medios narrativos y pueden interferir en el relato de la memoria, fragmentando discursos oficiales y públicos.<sup>57</sup> Los diferentes ejemplos han ilustrado cómo los juegos generan y favorecen ciertas visiones de la Guerra Civil, que también pueden dar cuenta de cómo es percibida en la opinión pública. Se observa que los juegos pueden llevar tanto a la perpetuación de mitos sobre la Guerra Civil y el franquismo como incentivar a la reflexión crítica y el debate abierto, diversificando las interpretaciones del pasado. Además, los juegos pueden individualizar el aprendizaje a partir de la participación activa de los consumidores, los

<sup>56</sup> Kuschel, “¿Nacionales o Republicanos?”, 91.

<sup>57</sup> Claus Leggewie: “Zur Einleitung: von der Visualisierung zur Virtualisierung des Erinnerns”. En: Erik Meyer (ed.): *Erinnerungskultur 2.0*. Frankfurt am Main/New York: Campus-Verlag 2009, 9-28, 22.

cuales, transformándose también en productores, fomentan la divulgación de las memorias privadas y no-oficiales en el espacio público.<sup>58</sup> Es nuestro deber, desde el ámbito académico, fomentar y acompañar la creación de juegos aptos para un aprendizaje crítico-reflexivo del pasado.

## 5. Referencias

- ARÓSTEGUI, Julio: “Traumas colectivos y memorias generacionales: el caso de la guerra civil”. En: Julio Aróstegui/François Godicheau (eds.): *Guerra Civil. Mito y memoria*. Madrid: Marcial Pons Historia 2006, 57-94, 70.
- BALNES, Jaume Peris: “Hubo un tiempo no tan lejano... Relatos y estéticas de la memoria e ideología de la reconciliación en España”. En: *452ºF. Revista electrónica de teoría de la literatura y literaturología comparada* 4 (2011), 35-55, 39, <https://revistes.ub.edu/index.php/452f/article/view/10811/13585>.
- BECERRA MAYOR, David: *La Guerra Civil como moda literaria*. Madrid: Clave Intelectual 2015.
- BOOTH, Paul: *Board Games as Media*. New York: Bloomsbury Academic 2021, E-Pub.
- CHAPUT, Marie-Claude/LLECHA LLOP, Canela/MARTINEZ-MALER, Odette (eds.): *Escrituras de la resistencia armada al franquismo*. Paris: Presses Universitaires de Paris Nanterre 2017.
- GRANATA, Gladys: “La memoria actual de la guerra civil española”. En: *Boletín GEC* 20 (2016), 36-51, 45, <https://revistas.uncu.edu.ar/ojs/index.php/boletingec/article/view/1053>.
- DE SMALE, Stephanie: *Ludic Memory Networks*. Tesis doctoral, Universiteit Utrecht 2019.
- ELORRIAGA LARRAZ, Fernando: “La Guerra Civil en la última ficción narrativa española”. En: *Studia Historica. Historia contemporánea* 32 (2014), 345-356.

---

58 Leggewie, “Zur Einleitung”, 22.

- FAHLENBRACH, Kathrin/SCHRÖTER, Felix: "Game Studies und Rezeptionsästhetik". En: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (eds.): *Game Studies*. Köln: Herbert von Halem 2015, 162-208.
- GENETTE, Gérard: *Umbrales*. Madrid: Siglo XXI 2007.
- HERNÁNDEZ, Biviana O.: "Revisitando algunas claves de la novela histórica del siglo XX". En: *Acta Literaria* 41 (2010), 101-116, <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-68482010000200007>.
- JOAN I TOUS, Pere/RUHE, Cornelia (eds.): *La memoria cinematográfica de la guerrilla antifranquista*. Boston/Leiden: Brill/Rodopi 2017.
- JØRGENSEN, Kristine: "Understanding War Game Experiences: Applying Multiple Player Perspectives to Game Analysis". En: Holger Pötzsch/Philip Hammond (eds.): *War Games. Memory, Militarism and the Subject of Play*. New York: Bloomsbury Academic 2019, 73-88.
- JÜNKE, Claudia: *Erinnerung, Mythos, Medialität: der Spanische Bürgerkrieg im aktuellen Roman und Spielfilm in Spanien*. Berlin: ESV 2012.
- KIRKPATRICK, Graeme: *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester: Manchester University Press 2017.
- KUHN, Markus/SCHIEDGEN, Irina/WEBER, Nicola Valeska (eds.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse*. Berlin: De Gruyter 2013.
- KUSCHEL, Daniela: "Conceptions of War in Three Different Board Games: *Risk*, *Cruzada y Revolución* and *This War of Mine*". En: Jan Heinemann *et al.* (eds.): *Euro WarGames*, en prensa.
- "‘¿Nacionales o Republicanos? —¡tú decides la Historia!—’ El mito de ‘las dos Españas’ en los videojuegos *Sombras de guerra* (2007/2008) y *1936, España en llamas* (2012)". En: *Memoria y Narración. Revista de Estudios sobre el Pasado Conflictivo de Sociedades y Culturas Contemporáneas* 2 (2021), 85-94, <https://doi.org/10.5617/myn.8664>.
- *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop: Modifikationen der Erinnerungskultur in populärkulturellen Diskursen*. Bielefeld: transcript 2019.
- LEGGEWIE, Claus: "Zur Einleitung: von der Visualisierung zur Virtualisierung des Erinnerns". En: Erik Meyer (ed.): *Erinnerungskultur 2.0*. Frankfurt am Main/New York: Campus-Verlag 2009, 9-28.

- MAILLARD, Antoine: “Représenter et transmettre la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo”. En: *Essais* 15 (2019), <https://doi.org/10.4000/essais.1593>.
- PFISTER, Eugen: “Das Unspielbare spielen. Imaginationen des Holocaust in digitalen Spielen”. En: *Zeitgeschichte* 4 (2016), 250-263.
- ROHR, Susanne: “‘Genocide Pop’. The Holocaust as Media Event”. En: Susanne Rohr/Sophia Komor (eds.): *The Holocaust, Art, and Taboo: On the Ethics and Aesthetics of Representation*. Heidelberg: Winter 2010, 153-176.
- SALEN, Katie/ZIMMERMAN, Eric: *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press 2010.
- SCHUT, Kevin: “Strategic Simulations and Our Past”. En: *Games and Culture* 2.3 (2007), 213-235, <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412007306202>.
- VENEGAS RAMOS, Alberto: “Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego”. En: *Revista de Historiografía* 20 (2018), 323-346.
- WAKE Paul, “Token Gestures: Towards a Theorie of Immersion in Analogue Games”. En: *Analog Game Studies* III.1 (2019).
- WHITE, Hayden V.: *Figural Realism: Studies in the Mimesis Effect*. Baltimore: Johns Hopkins University Press 1999.
- ZIMMERMAN, Felix: “Historical Digital Games as Experiences. How Atmospheres of the Past satisfy Needs of Autenticity”. En: Marc Bonner (ed.): *Game. World. Architectonics. Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*. Heidelberg: Heidelberg University Publishing 2021, 19-34, 25.