

Contenido

Introducción. Reflexiones sobre la guerra civil española y la memoria histórica en entornos lúdicos DANIELA KUSCHEL.....	9
A modo de prefacio. “¡Ah, buenos días, Herr General! Por favor, siéntese y permítame explicarle la situación actual”. Hacer memoria en el videojuego EUGEN PFISTER.....	29
I. Memoria, historia y juego: aproximaciones metodológicas	
Videojuego y narrativa histórica: teoría y práctica MARC MARTI.....	63
¿Qué historia jugamos? Una aproximación al estudio de los juegos de mesa de simulación histórica JAN GONZALO IGLESIA	89
Los juegos de mesa de la guerra civil española como historia pública: una aproximación desde la ciencia de datos XAVIER RUBIO-CAMPILLO	111
Las ludoficciones y la Guerra Civil: entre interpretaciones hegemónicas, experiencias narrativas y dinámicas comunicativas DANIELA KUSCHEL.....	139

II. Jugar, narrar e interpretar la Guerra Civil: estudios de contenido

Entre la inexistencia y la sombra: la construcción de la Guerra Civil en el videojuego JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR/ALBERTO VENEGAS RAMOS.....	175
Del cine a los videojuegos. Imaginario visual de la Guerra Civil en las películas <i>Tierra y libertad</i> y <i>Libertarias</i> y los videojuegos <i>Sombras de Guerra</i> y <i>1936, España en llamas</i> MARC MARTI.....	205
¿Por quién doblan las campanas? La guerra civil española en los juegos de mesa de preguerra JAN GONZALO IGLESIA	225
Representar a Franco en los juegos LEA ACHMÜLLER/DANIELA KUSCHEL/PAUL MOGDAN	249

III. Potencial educativo: ejemplos de diseño e implementación de juegos

Vacíos y potencialidades en el enfoque de la Guerra Civil y la Segunda República en el campo de la gamificación y los <i>serious games</i> MANUELA FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ/LEANDRO MARTÍNEZ PEÑAS.....	289
La gamificación como herramienta didáctica en los procesos históricos complejos MARIO ALAGUERO RODRÍGUEZ/ADÁN RUIZ ROMÁN.....	315
Modelización docente <i>play by e-mail</i> para la comprensión de la Segunda República como fenómeno jurídico-institucional ERIKA PRADO RUBIO.....	341

IV. Anexo

Juegografía	371
Los autores y las autoras	379

INTRODUCCIÓN

Reflexiones sobre la guerra civil española y la memoria histórica en entornos lúdicos

DANIELA KUSCHEL
Universität Mannheim

Jugar es una actividad que nunca se tomará
suficientemente en serio.

Jacques-Yves Cousteau

1. A propósito del origen de este libro

Habiendo trabajado durante muchos años sobre las ficciones de la Segunda República, la Guerra Civil, la dictadura franquista y la memoria histórica en la literatura, el cine y el cómic, los juegos tanto

analógicos como digitales —que se convierten cada vez más en objetos de estudio en las ciencias históricas, sociales y culturales— llamaron mi atención. Me intrigó si había juegos ambientados en la guerra civil española, de qué tipo de juegos se trataba y cómo representaban este acontecimiento importante de la historia reciente de España. Además, tenía dudas sobre cómo habían sido acogidos por los jugadores y la sociedad en general, todavía preocupada por la recuperación de la memoria histórica. Dicho y hecho: en marzo de 2021, en el marco de un proyecto más amplio sobre las representaciones de guerras de países hispano y francoparlantes, lancé la iniciativa de crear este libro con el propósito de juntar distintas perspectivas sobre la guerra civil española en los juegos y entornos lúdicos, bajo los cuales se entiende toda forma de *ludificación* que se relacione con la temática. En plena temporada de confinamiento —que, justamente, se convertiría en un período de gran aumento de ventas en la industria de juegos—, contacté con autores de diferentes disciplinas que en sus investigaciones ya habían mostrado algún interés en la temática. Las variadas disciplinas de los contribuyentes —ciencias históricas, jurídicas y políticas, ciencias literarias y culturales, así como ciencias de la comunicación y de la educación— han permitido reunir estudios de enfoques diferentes, pero interrelacionados, que se basan en teorías y métodos distintos (tanto cuantitativos como cualitativos) e incluso trabajos creativos de diseño e implementación de la *gamificación* que proponen pistas que podrían complementar el estudio y la enseñanza sobre dicho momento histórico.

2. La Guerra Civil revisitada desde los (*analog*)*game studies*

Investigar las representaciones de un pasado conflictivo y sus relaciones con el presente en los productos culturales es un tema recurrente de las humanidades. Sin embargo, los juegos, que son parte integral de la historia de la humanidad, no han sido tan estudiados como la literatura, el cine u otros medios narrativos a la hora de analizar lo que aportan a las visiones del pasado y a la memoria cultural. El tema de

la guerra civil española no es una excepción: desde la perspectiva de las ciencias literarias y culturales, el desiderátum de estudios sobre la representación de la Guerra Civil y la memoria histórica en los juegos es manifiesto en comparación con la abundancia de trabajos sobre el mismo tema en otros medios narrativos, en particular la literatura y el cine, que disponen de una vasta bibliografía. Los escasos estudios aislados sobre la Guerra Civil en los juegos datan de hace muy poco y se inscriben mayoritariamente en la misma ola de interés que este libro, estimulada por la evolución y creciente importancia de dos campos de investigación todavía jóvenes: los *game studies* y, más joven aún, los *analog game studies*. Estos no solo fomentan la investigación sobre los juegos como medios de comunicación distintivos, sino que proponen nuevas perspectivas, teorías y métodos para reevaluar temas profundamente investigados en otros medios, como es el de la representación de la guerra civil española. Visto como un campo interdisciplinario, los (*analog*) *game studies* promueven la incorporación de los juegos como objetos de estudio desde diferentes disciplinas donde los intereses y aproximaciones son tan variados como los juegos mismos. Los estudios se interesan, por ejemplo, por las características mediales y estéticas de los diferentes tipos de juegos o por su potencial interactivo y sus capacidades comunicativas. Otros sondean las posibles aportaciones de los juegos a la educación (cívica) y la formación de un saber y una conciencia tanto individuales como colectivas. Cada vez más se postula también la influencia que tienen los juegos en los procesos de la memoria, de la reificación del pasado y de la historia pública.¹ La relación de los juegos con la historia y las ideologías da lugar al análisis de las propuestas del pasado y del presente que estos, siendo modelos y simulaciones del pasado, hacen a los jugadores. En Alemania, por

1 Véanse, entre otros, Jason Begy: “Board Games and the Construction of Cultural Memory”. En: *Games and Culture* 12.7-8 (2017), 718-738; Jan Gonzalo Iglesia: “Simulating History in Contemporary Board Games: The Case of the Spanish Civil War”. En: *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies* 8.1 (2016), 143-158; Marc Martí: “Le jeu vidéo et la mémoire. Créations et débats autour de la guerre civile espagnole”. En: *Cahiers d'Études Romanes* 39 (2019), <https://doi.org/10.4000/etudesromanes.10142>.

ejemplo, la fundación *Erinnern mit Games* ('hacer memoria con videojuegos', <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/initiative-erinnern-mit-games/>) se dedica al análisis y la reflexión crítica de la representación del Holocausto y del pasado nacionalsocialista en los videojuegos. Al mismo tiempo, se investigan los potenciales de los juegos para la conmemoración y la educación en colaboración fructífera con la industria y los diseñadores.

Aunque son, en efecto, mucho menos numerosos que las novelas, películas o cómics que tratan el hecho histórico, los juegos ambientados en la guerra civil española, no obstante, forman parte de la continua producción de artefactos culturales que representan este punto de referencia tan importante de la historia española y, por tanto, contribuyen a construir su memoria. Los juegos y entornos lúdicos tienen un papel importante dentro del paisaje mediático actual y adquieren más y más importancia en la vida cotidiana de mucha gente porque encaran la necesidad de una comunicación adaptada y de formas de divulgación actualizadas. Mientras que la literatura, el cine y también la historieta se han establecido como medios importantes para la construcción de una memoria cultural, para la divulgación de conocimientos históricos en general y para la recuperación de la memoria histórica en particular, se siguen asociando los juegos principalmente con actividades de entretenimiento y ocio, sin fines específicos o incluso con efectos nocivos. Pero, como han constatado investigadores como William Uricchio o Steffen Bender hace ya más de diez años —y como lo confirman los estudios más recientes de Alberto Venegas Ramos, entre otros—, los juegos están entre los divulgadores más potentes de relatos históricos, de ideologías y de formas de concebir el mundo y la vida en general.²

2 Steffen Bender: *Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen*. Bielefeld: transcript 2012; William Uricchio: "Simulation, History, and Computer Games". En: Joost Raessens/Jeffrey Goldstein (eds.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: The MIT Press 2005, 327-338; Alberto Venegas Ramos: *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil 2020.

Esta forma particular de apropiación del pasado, que se efectúa en los juegos, es un presentismo que da una visión actual (o sea, contemporánea a la época de la creación del juego) del momento histórico. No existe aislado, sino que se incorpora en la larga historia de la mediatización y ficcionalización de la Guerra Civil, la que se ha adaptado continuamente a las necesidades comunicativas y también conmemorativas de cada generación, engendrando paradigmas de interpretación cambiantes. Desde las representaciones inmediatas en el contexto de los años treinta —los carteles, la televisión temprana o la radio, no exentos de fines propagandísticos— hasta las representaciones en el paisaje mediático actual —no exento de revisionismo histórico y de la perpetuación de mitos—, el panorama global de representaciones de la Guerra Civil es resultado de esta voluntad de apropiarse del momento histórico para comprenderlo y contarlo, basándose en las fuentes y conocimientos disponibles. La continua producción de juegos de mesa y, desde hace dos décadas, también de videojuegos ambientados en la guerra civil española tanto como las recreaciones históricas, los juegos de rol (prácticamente ausentes todavía para la Guerra Civil) y otras prácticas lúdico-participativas de reivindicación del patrimonio y la memoria dan cuenta de la búsqueda de y la necesidad de nuevas formas de aprendizaje, información, comunicación y conmemoración en la sociedad actual.³ No obstante, la apropiación del momento histórico mediante los productos culturales es, en general, un proceso altamente ambiguo, ya que las diferentes representaciones, visiones o ficciones de la Guerra Civil se relacionan entre sí: se pueden afirmar o complementar, se revisan o se contradicen, hacen las veces de convicciones ideológicas o sirven, incluso, de instrumentos políticos. Las representaciones abren espacios en los que es posible negociar las múltiples visiones e interpretaciones del pasado, pero, a menudo, se transforman en *campos de batalla* donde se lucha por la hegemonía del relato sobre la memoria de la Guerra Civil.

En consecuencia, en el marco de la abundante investigación sobre las representaciones culturales de la guerra civil española, es indispen-

3 Daniela Kuschel: *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*. Bielefeld: transcript 2019.

sable dedicarse también a los juegos ambientados en la misma, ya que pueden ser considerados como fomentadores de interacción y *máquinas de narrar* que construyen, deconstruyen, perpetúan y, sobre todo, divulgan conceptos, discursos, relatos e incluso mitos y narrativas sesgadas sobre el conflicto bélico. Tanto como la literatura o el cine, los juegos permiten negociar nuestra comprensión del acontecimiento histórico que, siendo todavía memoria viva en la sociedad española, sigue condicionando estructuralmente la política y la cultura de la España actual, pues la Guerra Civil sigue siendo actualizada en la memoria colectiva de tal manera que todavía ejerce su poder polarizante, provocando también incesantes polémicas. Además, se la instrumentaliza política e ideológicamente, lo que evita que se produzcan “formas comunes de reconocimiento y rituales sociales de reconciliación”.⁴ Estos, importantes para la autoconciencia y el desarrollo de una sociedad democrática, no se consiguen sin que se establezca una política de la memoria que se base en los principios de la verdad, la justicia y la reparación. Por falta de la misma, la memoria de la Guerra Civil se ha transformado en un trauma colectivo, manteniendo vivas, por un lado, las rupturas que los años de conflicto militar habían producido en la vida de la gente y, por el otro, la *mutilación* del cuerpo social y político del país en los tiempos posteriores a la guerra. Los casi cuarenta años de dictadura que la siguieron y el periodo de la transición a la democracia, tras la muerte de Francisco Franco en 1975, contribuyeron a que la memoria de la Guerra Civil “haya mantenido el mismo carácter que el hecho real, es decir, el de su traumatismo y virulencia”.⁵ Tanto la dictadura como la transición a la democracia impidieron por razones diferentes —la dictadura, imponiendo una memoria oficial franquista y el consenso de la transición pretextando evitar “abrir vie-

4 Aleida Assmann: “Vergessen oder Erinnern? Wege aus einer gemeinsamen Gewaltgeschichte”. En: Sabina Ferhadbegović (ed.): *Bürgerkriege erzählen*. Konstanz: Konstanz University Press 2011, 303-319, 317. En el texto original dice: “gemeinsame Formen der Anerkennung und soziale Rituale der Versöhnung”.

5 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, 71.

jas heridas” para asegurar el paso a la democracia— tratar el pasado en público en un debate abierto y constructivo. La *superación del pasado* (*Vergangenheitsbewältigung*) fue postergado, lo que llevó, a partir de los años noventa, a lo que hoy en día se conoce como la recuperación de la memoria histórica. El motor y divulgador de este trabajo sobre la memoria fueron iniciativas artísticas y de la sociedad civil, ante todo la Asociación para la Recuperación de la Memoria Histórica (ARMH), que, de algún modo, institucionalizó los esfuerzos por los derechos a la verdad, la justicia y la reparación para las víctimas de la Guerra Civil y el franquismo. A estas y otras iniciativas de carácter civil y privado siguieron iniciativas políticas que daban como resultado la Ley de Memoria Histórica de 2007 y la reciente Ley de Memoria Democrática de 2022. Ambas son hitos fundamentales para una política de la memoria en la que se condena el golpe de Estado y se reconoce a las víctimas de la guerra y represión. Pero el largo tiempo pasado desde los primeros proyectos verbalizados hasta que los más importantes se hicieron realidad muestra que la política y la ley se mueven despacio: a finales de 2019 tuvo lugar la exhumación del antiguo dictador del Valle de Cuelgamuros (anteriormente, Valle de los Caídos, cuyo renombramiento, fruto de la ley de 2022, es otro gesto que muestra la voluntad de reformular la memoria impuesta por la dictadura) y en 2022 el golpe de Estado de 1936 y el franquismo son oficialmente *condenados y repudiados*, además de ser promulgada la apertura global de los archivos franquistas. Estas iniciativas políticas han sido urgentes y son necesarias para poder *pasar página* y reivindicar un pasado que gran parte de la sociedad sigue percibiendo como conflictivo e incluso irreconciliable. Son el caldo de cultivo que posibilita que dentro de la cultura y la sociedad se deconstruyan las imágenes y los discursos rígidos y sesgados para que se reconstruyan visiones e interpretaciones asumibles sobre la Guerra Civil y sus secuelas.

Los juegos, como artefactos culturales creados en contextos reales y con fines específicos, incorporan estas preocupaciones y movimientos sociopolíticos. Tanto como la literatura o el cine, los juegos conservan, construyen y transmiten diferentes, y a menudo problemáticas, concepciones de la historia, reflejan las condiciones sociales contemporáneas y también las convicciones personales de sus creadores. Pero