

¿Qué historia jugamos? Una aproximación al estudio de los juegos de mesa de simulación histórica

JAN GONZALO IGLESIA

Grupo de Recerca Asterisc (Universitat Rovira i Virgili)

Resumen:

En los últimos años estamos asistiendo cada vez más a la incorporación de los juegos de mesa como objetos de estudio en el campo de los *game studies*. Dentro de esos *analog game studies* o *boardgame studies*, uno de los principales focos de atención es el análisis sobre cómo los juegos simulan y representan la historia, cómo influye el tipo de juego en esa recreación de la historia y qué papel tienen los usuarios o aficionados en ese proceso. Para ello es necesario dotarse de herramientas metodológicas que permitan abordar el medio juego y, sobre todo, incorporen las especificidades de los juegos analógicos.

En ese sentido, y sin querer ser absolutamente exhaustivo, este capítulo se plantea como una recopilación de ámbitos y metodologías de análisis útiles para el estudio de los juegos analógicos sobre episodios históricos. Se basa en considerar los juegos como artefactos culturales y tiene una mirada principalmente comunicativa, partiendo de ámbitos como la producción, el análisis del contenido y, sobre todo, la recepción que estos juegos reciben por parte de los usuarios. Su objetivo principal es generar un mapa de posibilidades y dotar de herramientas a las futuras investigaciones sobre este campo.

Técnicas de análisis, juegos analógicos, *game studies*, simulación histórica, Guerra Civil.

1. Introducción

El interés académico sobre cómo el *medio* juego influye en la forma de representar la historia nace con el análisis de los videojuegos,¹ pero tiene sus orígenes en debates similares surgidos alrededor de medios como el cine o la televisión. En los últimos años, esta preocupación ha saltado también a los juegos de mesa, entendidos de forma amplia:

By tabletop games, we refer to the broad category of board, card, role-play, and miniature games that are played sitting around a table including board games like Settlers of Catan and Chess; card games such as Magic: The Gathering, and Poker; role-playing games such as Dungeons and Dragons; and war games such as W40K that do not involve the digitization of game processes.²

-
- 1 Véanse William Uricchio: "Simulation, History and Computer Games". En: Joos Raessens/Jeffrey Goldstein (eds.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: The MIT Press 2005, 327-338; Matthew W. Kapell/Elliott B.R. Andrew (eds.): *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury Academic 2013; Adam Chapman/Anna Foka/Jonathan Westin: "Introduction: what Is Historical Game Studies?". En: *Rethinking History: Journal of Theory and Practice* 21.3 (2017), 358-371.
 - 2 Mitchell Harrop/Martin Gibbs/Marcus Carter: "Everyone's a Winner at Warhammer 40K (or, at Least Not a Loser)". En: *Proceedings of 2013 DiGRA Inter-*

A lo que se podría añadir los juegos de rol en vivo u otras interacciones que no se realizan alrededor de una mesa. De hecho, podemos ver cómo se han reproducido los mismos debates desde los videojuegos a los juegos de mesa.

Hay que tener en cuenta que cuando hablamos de juegos e historia nos encontramos además con un amplio abanico de opciones vinculadas con las diferentes gradaciones de simulación/fidelidad histórica que planteen. Tenemos desde juegos en los cuales la historia es una mera capa temática o manera de atraer al público hasta los *wargames*, que nacen específicamente como modelos para *representar* o *reproducir* la historia.³ Alrededor de todos ellos emergen diversos debates recurrentes. El primero es el grado de fidelidad, precisión o verosimilitud que el juego propone. Los juegos son producto de decisiones estratégicas sobre qué y cómo se representa un momento histórico, escogiendo aquello que aparece y aquello que no. Por ejemplo, muchos juegos son producto de lo que conocemos como *historia pública*, aquella creada por diseñadores no académicos, pero que han llevado a cabo cierto proceso de documentación o han tenido una asesoría experta. En otros, en cambio, las decisiones últimas son producto del márketing.

Otro debate se plantea sobre cómo modelan la historia los juegos a diferencia de los textos narrativos. En estos últimos, la narrativa queda fijada por los autores. En los juegos, necesariamente debe existir cierto nivel de contrafactualidad y de sensación de agencia por parte de los participantes para poder modificar el mundo existente interactuando con él y con los otros jugadores: “Games offer a sense of exploration,

national Conference: DeFragging Game Studies 2013, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_169.pdf, 124.

3 James F. Dunnigan: *The Complete Wargames Handbook. How to Play, Design, and Find Them*. Copy Right JFDunnigan [1992] 2005, <https://www.professionalwargaming.co.uk/Complete-Wargames-Handbook-Dunnigan.pdf>; Philip Sabin: *Simulating War: Studying Conflict through Simulation Games*. London: A&C Black 2012.

of control, of possibility, possibly a sense of sober consideration, not just passive determinism”.⁴

También encontramos la preocupación sobre si los juegos simplifican o banalizan los procesos históricos,⁵ un tema que ha emergido con fuerza en el mundo de los juegos de mesa con la eclosión de los *eurogames*, un tipo de juego que potencia la jugabilidad por encima de la temática o la simulación. Pese a todo, hay que decir que la incorporación de este género de juegos también ha abierto la puerta a la aparición de nuevas temáticas y enfoques mucho más arriesgados que en décadas anteriores. Finalmente, el debate más amplio se sitúa alrededor de qué sesgo ideológico plantean los juegos a la hora de representar la historia.⁶ Mayoritariamente se identifica una conexión de los juegos, tanto digitales como analógicos, con la ideología hegemónica en temas como la memoria histórica,⁷ el postcolonialismo⁸ o el nacionalismo.⁹

Frente a todo lo anterior, es necesario disponer de metodologías de análisis de los juegos de tablero que abordan o representan procesos históricos. Muchas de estas metodologías ya han sido utilizadas para el análisis de los videojuegos. Las dudas que emergen son las siguientes: ¿podemos utilizar las mismas herramientas para estudiar los juegos analógicos? ¿Necesitan los juegos de mesa metodologías particulares y

4 Jeremiah McCall: “Playing with the past: history and video games (and Why It Might Matter)”. En: *Journal of Geek Studies* 6.1 (2019), 29-48, 35.

5 Will Robinson: “Orientalism and Abstraction in Eurogames”. En: *Analog Game Studies* 1.5 (2014).

6 Kevin Schut: “Strategic Simulations and Our Past: The Bias of Computer Games in the Presentation of History”. En: *Games and Culture* 2.3 (2007), 213-235.

7 Piotr Sterczewski: “This Uprising of Mine: Game Conventions, Cultural Memory and Civilian Experience of War in Polish Games”. En: *Game Studies* 16.2 (2016), <http://gamestudies.org/1602/articles/sterczewski>; Alberto Venegas Ramos: *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil 2020.

8 Souvik Mukherjee: *VideoGames and Postcolonialism: Empire Plays Back*. London: Palgrave Macmillan 2017.

9 Iskandar Zulkarnain: “‘Playable’ nationalism: Nusantara Online and the ‘Gamic’ Reconstructions of National History”. En: *SOJOURN: Journal of Social Issues in Southeast Asia* 29.1 (2014), 31-62. <https://www.jstor.org/stable/43186994>.

específicas? Los elementos propios de los juegos de mesa, como son la fisicidad, la presencialidad o la transparencia de su sistema de reglas,¹⁰ entre otros, parecerían indicar que sí, pero, por ahora, los *analog game studies* están creciendo a partir de la literatura y la investigación sobre videojuegos. En ese sentido, Paul Booth ha publicado el libro *Board Games as Media* (2021),¹¹ en el que considera los juegos de mesa como un medio específico que puede analizarse por sí mismo. Partiendo de una visión culturalista del medio muy cercana al circuito de la cultura,¹² Booth nos ofrece pistas para hacer una propuesta de clasificación sobre cómo abordar los juegos de mesa considerándolos un artefacto cultural más. A partir de esto, presentamos algunos campos de estudio y metodologías útiles para el estudio de los juegos analógicos sobre episodios históricos, sobre todo, aquellos vinculados con la guerra civil española.

2. La producción de juegos: industria y diseñadores

El objetivo, en este caso, sería identificar qué juegos existen, de qué tipo son y cuál ha sido su evolución a lo largo del tiempo, así como también quién los publica o los ha publicado en algún momento. Se pueden plantear historias o clasificaciones de los juegos de mesa sobre la Guerra Civil como las que proponen Jon Peterson para los de simulación,¹³ Tresca, para los de rol,¹⁴ o Woods, para los *eurogames*¹⁵.

10 Edward Castronova/Isaac Knowles: “Modding Board Games into Serious Games: The Case of Climate Policy”. En: *International Journal of Serious Games* 2.3 (2015), 41-62, 42.

11 Paul Booth: *Board Games as Media*. New York: Bloomsbury Academic 2021.

12 Paul du Gay/Stuart Hall/Linda Janes *et al.*: *Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman*. New York: Sage Publications 1997.

13 Jon Peterson: *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-playing Games*. San Diego: Unreason Press 2012.

14 Michael J. Tresca: *The Evolution of Fantasy Role-playing Games*. Jefferson: McFarland 2011.

15 Steward Woods: *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. Jefferson: McFarland 2012.

Estos manuales pueden ampliarse profundizando en los diferentes territorios, tipos de juego o épocas.

Por ejemplo, los *wargames* comerciales modernos aparecen en 1952 a partir de la publicación de *Tactics* por parte de Avalon Game Company, que en 1954 pasó a llamarse Avalon Hill. *Tactics* incorporó por primera vez mecánicas y conceptos que han influido en todos los *wargames* de tablero posteriores y en muchos de los digitales: fichas con símbolos militares, valores de combate y movimiento, tablas de resolución de combates, influencia de terreno o zonas de control, entre otros.¹⁶ La influencia de esta manera de entender los juegos de simulación histórica se ha mantenido en el tiempo, sirviendo de inspiración a todos los publicados durante el siglo xx y a la mayoría de los actuales, basados en simular batallas específicas o la totalidad del conflicto militar. Pero, últimamente, aprovechando el éxito de los *eurogames*, están surgiendo propuestas híbridas como *1936: guerra civil* (Ediciones Rotura), *Brigada: guerra civil española* (Brigada Wargames), *Ejército Popular* (Headquarter Games), *Golpe a la República* (NAC Wargames) o *Land and Freedom* (Blue Panther) que reformulan los planteamientos y la manera de abordar el tema.

También queda pendiente analizar la estructura empresarial del mundo de los juegos de mesa, identificando quién publica, qué tipos de juego se está priorizando, qué papel tienen las editoriales pequeñas en la oferta... Existe todo un universo de preguntas de investigación pendientes de ser resueltas en este campo. El análisis de la trayectoria de la guerra civil española como temática relevante en la industria cultural representada por los juegos de mesa implica necesariamente desarrollar una metodología capaz de integrar información sobre los miles de juegos publicados anualmente desde la popularización del medio; únicamente de esta manera podremos entender el papel que juega este conflicto dentro de la percepción pública de la historia de

16 Sebastian Deterding: "Living Room Wars Remediation, Boardgames, and the Early History of Video Wargaming". En: Nina Huntteman/Matt Payne (eds.): *Joystick Soldiers. The Politics of Play in Military Video Games*. London: Routledge 2010, 21-38, 25.

Europa y, más concretamente, del siglo xx. Desde esta perspectiva, es interesante destacar que el acceso a estos datos es ya posible gracias al portal web BoardGameGeek, que reúne un gran volumen de información sobre buena parte de los juegos de mesa publicados hasta la fecha; sin embargo, los datos por sí solos no lo son todo, ya que hacen falta herramientas computacionales capaces de estructurarlos y visibilizar las dinámicas enterradas en los mismos. Este reto no es particular de esta área del conocimiento, sino que aplica a la mayoría de campos de investigación actuales, por lo que en los últimos años se ha generado un gran interés por una ciencia de datos centrada en crear nuevas herramientas computacionales, que en el caso que nos ocupa estaría centrada en las humanidades digitales (↔ *Rubio-Campillo I.3*).

Dentro del proceso de creación también hay que tener en cuenta a los diseñadores como uno de los elementos fundamentales: ¿cómo se ha producido el proceso creativo? ¿Por qué el juego ha acabado siendo como es? En este caso nos podemos plantear metodologías clásicas como la entrevista, pero también podemos trabajar sobre los materiales que se incorporan en los juegos, como las notas de diseño o los libros de juego. De hecho, no solo estamos hablando de las decisiones adoptadas por el diseñador (y, probablemente, afectadas por factores de máquetin y producción), sino también de todo el proceso de *play-testing* que hay detrás y que, con una planificación previa, podría ser analizado de forma presencial mediante técnicas etnográficas (↔ *Alaguero Rodríguez/Ruiz Román III.2*). En los manuales *Tabletop: Analog Game Design* y *Zones of Control* aparecen ejemplos de las decisiones de diseño explicadas por los propios autores de juegos como *Paths of Glory* (Ted S. Raicer), *Twilight Struggle* (Ananda Gupta y Jason Matthews), *Empire of the Sun* (Mark Herman) o *Combat Commander* (Chad Jensen).¹⁷

Finalmente, también se podría analizar qué relación o vinculaciones tiene la industria del juego con otros sectores de la economía o de

17 Greg Costikyan/Drew Davidson (eds.): *Tabletop: Analog Game Design*. Pittsburg: ETC Press 2011; Pat Harrigan/Matthew G. Kirschenbaum (eds.): *Zones of Control. Perspectives on wargaming*. Cambridge/London: The MIT Press 2016.

la sociedad. Por ejemplo, existe una conexión cada vez mayor entre juegos de mesa y educación a través de estrategias como el aprendizaje basado en juegos (\leftrightarrow III.1-3), entre otras, y una histórica relación entre los *wargames* y las fuerzas armadas.

3. Los juegos como texto

Otra manera de abordar los juegos es entendiéndolos como un texto cerrado preparado para ser jugado. La propuesta histórica se haya enmarcada por las decisiones de diseño que han definido tanto su estética como las mecánicas que nos plantea. Los juegos proponen un *mundo posible* o mundo ludoficcional,¹⁸ un mundo propio y autónomo, pero anclado en un mundo de referencia que pretenden simular, a través de decidir qué aparece y qué no, qué se puede hacer y qué no. Eso es más evidente en los juegos que tienen como objetivo reproducir o simular una época o un proceso histórico, ya que “[t]hey attempt to simulate aspects of a real or imaginary armed conflict involving such military forces, and to do so with at least some concern for accuracy or “realism”. Finally, they do this in the form of a game, which players can win or lose by making decisions which need not be the same as those of the actual commanders”.¹⁹ Son aquellos que Ambrosio y Ross definen como “historically-structured boardgames”,²⁰ los que buscan representar un momento histórico, para lo cual, primero escogen el tema y luego diseñan mecánicas, opciones, incentivos o condiciones de victoria que desarrollen ciertos aspectos que permitan situar las acciones y su evolución lo más cerca posible del curso real de la historia, sin olvidar cierto nivel contrafáctico para mantener las opciones de juego.

18 Antonio José Planells de la Maza: *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra 2015.

19 Philip Sabin, *Simulating War*, 4.

20 Thomas Ambrosio/Jonathan Ross: “Performing the Cold War through the ‘The Best Board Game on the Planet’: The Ludic Geopolitics of Twilight Struggle”. En: *Geopolitics* (2021), <https://doi.org/10.1080/14650045.2021.1951251>.

A pesar de que los jugadores pueden modificar o transgredir el sistema cambiando reglas, creando sus propios componentes o, incluso, jugando *a la contra*, hay que tener en cuenta que los juegos son el reflejo de unas decisiones de diseño y, por tanto, son una estructura preparada para ser jugada, embebida de elementos culturales e ideológicos de su contexto de creación y que, mediante su propuesta, construyen y refuerzan nuestra visión del pasado: “Although the player has freedom to change the course of history, it is only to the degree that the game system allows”.²¹ En el caso de los juegos de mesa, además contamos con la ventaja de que esa estructura es transparente y explícita a través de su reglamento: “However, board games, are an interesting alternative to their digital cousins because the rules of a board game are always explicit; they are never buried in computer code or a game script”.²²

Booth plantea la necesidad de hacer un análisis ludotextual de los juegos de mesa para conseguir una lectura profunda de su ideología y de cómo estos crean y ofrecen su propio punto de vista sobre la historia. Esa estrategia estaría conformada por dos niveles: un análisis textual y otro formal. Para empezar, el análisis textual de los juegos de mesa hay que entenderlo como el estudio de los elementos materiales que lo conforman: “The pieces themselves have a part to play in the story to tell – each of the ‘worker suits’ has a design and a meaning that goes beyond simple aesthetics. A textual analysis allows us to read the pieces for additional meaning”.²³ Los componentes permiten dar sentido a la situación del juego, median la experiencia y la comunicación entre los participantes, pero también actúan como un elemento semiótico y cognitivo que da sentido al mundo.²⁴ En ese sentido, en los juegos de mesa sobre la guerra civil española faltan análisis de la

21 Kevin Schut, “Strategic Simulations and Our Past”, 229.

22 Castronova/Knowles, “Modding Board Games into Serious Games”, 42.

23 Paul Booth: “Playing for Time”. En: Douglas Brown/Esther MacCallum-Stewart (eds.): *Rerolling Boardgames: Essays on Themes, Systems, Experiences and Ideologies*. Jefferson: McFarland 2020, 15-28, 26.

24 Melissa J. Rogerson/Martin Gibbs/Wally Smith: “More than the Sum of Their Bits: Understanding the Gameboard and Components”. En: Brown/MacCallum-Stewart (eds.), *Rerolling Boardgames*, 88-108.

iconografía utilizada, los colores escogidos, la distribución y diseño de los mapas, el tipo de ficha (aunque, en los *wargames*, la ficha de cartón con símbolos numéricos representando combate y movimiento es lo más tradicional, muchos tienen sus especificidades), las imágenes de las cartas... (↔ *Kuschel I.4*).

Por ejemplo, desde el punto de vista del análisis estético, Alberto Venegas plantea analizar las características visuales que nos proponen los videojuegos históricos con el objetivo de identificar su impacto en la construcción de la memoria (↔ *Pfister, prefacio; Marti I.1*). Se centra en analizar qué imágenes históricas se utilizan y cómo esas están ancladas en otros productos culturales, de tal manera que inciden y nos reconectan con aquello previamente propuesto. Pone hincapié en el concepto de *retrolugares* como aquellas imágenes o referencias recurrentes en la producción cultural que sirven a los jugadores para situarse en el tiempo y en el espacio y que acaban enmarcando y delimitando la construcción de significado de la propuesta.²⁵ Su análisis busca conectar referentes y referencias para identificar de dónde provienen las propuestas estéticas de los juegos. Es una metodología que podría ser fácilmente extrapolable a los juegos de mesa.

El segundo paso, el análisis formal, plantea examinar el sistema interno que conecta los elementos textuales con la temática y con las mecánicas de funcionamiento. El juego visto como un todo que genera sentido a través de las interacciones entre las partes y con su relación con los jugadores. Este tipo de exploración se puede abordar de diversas maneras. Algunos autores han analizado los juegos de mesa a través del concepto de *metáfora estructural*, entendida como el proceso cognitivo que guía la acción y el pensamiento a través de la conexión culturalmente establecida entre dos actividades o conceptos.²⁶ Ya no es solo un tema meramente lingüístico, sino también una forma de

25 Alberto Venegas Ramos: *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*.

26 Jason Begy: "Board Games and the Construction of Cultural Memory". En: *Games and Culture* 12.7-8 (2017), 718-738; Antonio José Planells de la Maza: "Europe Simulates Europe: How European Analogue Games Frame their Own Identity". En: Víctor Navarro-Remesal/Óliver Pérez-Latorre (eds.): *Perspectives on the European Videogame*. Amsterdam: Amsterdam University Press 2021, 193-208.

entender la realidad y el pasado mediante las relaciones estructurales entre dos ideas delimitadas por el marco cultural. La idea de metáfora estructural es útil en los juegos por su dimensión de simulación, la necesidad de generar vínculos causales entre las acciones propuestas y los resultados obtenidos. No se trata del análisis de las mecánicas o al aparato formal del juego, sino de la estructura cultural subyacente que este propone. Como ejemplos tenemos el estudio de Begy sobre cómo los juegos que simulan el desarrollo del ferrocarril reproducen la metáfora de la desaparición del espacio y el tiempo,²⁷ y el de Planells sobre cómo los juegos *eurogames* construyen la idea de Europa a través de las metáforas estructurales de acumulación/evolución/progreso y enfrentamiento/conflicto social/enemigos externos.²⁸

Otro planteamiento posible sería analizar los juegos de mesa a través de la retórica procedimental de Bogost, pensada inicialmente para trabajar con videojuegos,²⁹ pero que algunos autores han aplicado a los juegos analógicos.³⁰ Este marco propone que el potencial persuasivo y la creación de sentido de los juegos se encuentran y se producen a través del procedimiento generado por las reglas de funcionamiento. Las reglas son las estructuras que conforman el sentido del juego mediante de lo que permiten, lo que potencian o lo que limitan. Así pues, es posible un análisis de la estructura retórica e ideológica de los juegos a través del análisis de aquellas estrategias que llevan al éxito o al fracaso y de la forma en que los juegos enfatizan los caminos a seguir, lo que Frasca considera las *goal rules*: “What the player must do in order to win. It deals with what the author states as mandatory within the simulation”.³¹

27 Begy, “Board Games”.

28 Planells, “Europe Simulates Europe”.

29 Ian Bogost: *Persuasive Games: the Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press 2007.

30 Thomas Ambrosio/Jonathan Ross: “The War on Terror beyond the Barrel of a Gun: The procedural Rhetorics of the Boardgame Labyrinth”. En: *Media, War & Conflict* 21.1 (2022), <https://doi.org/10.1177/17506352221108824>.

31 Gonzalo Frasca: *Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology*. London: Routledge 2003, 232.

Debido a las características específicas de los juegos de mesa, Booth incorpora el concepto “interactive potenciality”, identificándolos como sistemas en flujo permanente que necesitan de la intervención de los participantes, pero que marcan un camino *correcto* a seguir.³² La retórica de los juegos de mesa enfatiza más las posibilidades que los procedimientos: “Board games do make rethorical arguments. They do try to convince players to believe a certain way or to take a certain position on an issue”.³³ Los jugadores son libres de escoger las opciones que las reglas y las mecánicas les ofrecen, pero siempre existe un camino *correcto* a seguir. Siguiendo esta metodología, Ambrosio y Ross han analizado la retórica lúdica en *Twilight Struggle* sobre la Guerra Fría y el concepto de superpotencia de *Labyrinth* sobre la denominada *guerra contra el terror* y la supuesta eficacia de la intervención norteamericana en la expansión del *buen gobierno* en los países musulmanes.³⁴

Vinculada con los juegos sobre la guerra civil española, y dentro de este planteamiento más formalista, una propuesta es analizar aquello que las reglas consideran *obligatorio* y *posible* (las reglas de manipulación que delimitan lo que se puede o no hacer durante la partida) y aquello que es *necesario* (los objetivos de victoria necesarios para ganar con cada uno de los bandos). Ese es el método que utilicé para analizar los juegos *The Spanish Civil War 1936-1939*, diseñado por Javier Romero y publicado por GMT Games en 2010, y *Crusade and Revolution. The Spanish Civil War, 1936-1939*, diseñado por David Gómez Relloso y publicado por Compass Games y 4Dados en 2013.³⁵ Entre los elementos que podemos identificar, tenemos, por un lado, que los juegos potencian el concepto “resistir es vencer” de Negrín como estrategia de victoria del bando republicano. La propuesta general es

32 Booth, *Board Games as Media*, 38 y ss.

33 Booth, *Board Games as Media*, 56.

34 Ambrosio/Ross, “Performing the Cold War” y “The War on Terror beyond the Barrel of a Gun”.

35 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.

que la República gana a través de la resistencia u obstaculizando el avance del enemigo, mientras que el jugador rebelde debe sostener el ritmo de sus ofensivas para evitar perder la partida. Por otro, se identifican diversos objetivos *estratégicos* vinculados con la propaganda franquista, como son el Alcázar de Toledo o el santuario de Santa María de la Cabeza y, sobre todo, Madrid. Se establecen mecánicas que empujan al jugador golpista a destinar recursos para la captura de esos lugares bajo amenaza de ciertas penalizaciones. Durante los primeros turnos de la partida, se potencia al máximo la idea de tomar/ defender Madrid como símbolo importante para ambos bandos. Por ejemplo, en *The Spanish Civil War*, se produce una derrota automática de la República si Madrid cae entre julio de 1936 y febrero de 1937 (los seis primeros turnos); en cambio, en *Crusade and Revolution*, se penaliza al bando nacional si no ataca Madrid en los primeros turnos (no obliga a capturarla, pero sí a demostrar *cierto* interés por hacerlo).

Una tercera manera de aproximarnos al estudio de la estructura de los juegos sería abordarlos desde un punto de vista narrativista, aunque es muy difícil desconectar este análisis de los dos anteriores, ya que están interconectados y son complementarios. El planteamiento sería el estudio de la narración que están generando los diferentes elementos del juego conectados al ponerse en marcha: ¿qué historia se nos está contando a través de los componentes, las mecánicas, el flujo de acciones y las decisiones que se toman durante la partida? ¿Qué actores podemos identificar? ¿Qué relevancia o papel adoptan? ¿Cuáles son las relaciones de causalidad que se generan? Por ejemplo, la mecánica de posicionamiento de influencias en el *Twilight Struggle*, limitada a que tan solo pueden colocarse en zonas adyacentes a las que ya tuvieran, genera una narrativa particular vinculada con la *teoría del dominó*, aquella que afirmaba que los países caerían en cascada hacia la esfera soviética, pese a que el propio juego genera oportunidades para saltarse esa restricción, como los golpes de Estado o las excepciones que aparecen en las cartas.

En el caso de los juegos de mesa, Ryan *et al.* hablan de la “emergent narrative”, aquella estructura narrativa significativa que surge de la interacción entre las reglas y los jugadores y donde se mezcla una narrativa totalmente dependiente de la estructura interna del juego,

con las decisiones y acciones que se puedan tomar, haciendo que estas tengan cierta relevancia en la historia final.³⁶ Podemos ver esto en mi estudio comentado anteriormente.³⁷ En los juegos analizados, existen diversas mecánicas que generan una narrativa *obligatoria* y estructural. Por ejemplo, la evolución de la fase inicial de la guerra (la fase de columnas) a una donde ambos ejércitos adoptan una mayor organización militar se produce más allá de las decisiones de los jugadores. En cambio, a pesar de que el juego plantee como narrativa principal la defensa a ultranza de la República, los jugadores pueden tomar decisiones que se salgan de esta propuesta y generen una narrativa diferente durante la partida. De hecho, sería necesario distinguir entre la narrativa estructural que propone el juego y lo que sucede cuando son los jugadores los que interactúan con aquello que se les ofrece, como veremos en el próximo apartado.

4. Análisis de los jugadores

El último punto para tener en cuenta es el papel que los jugadores adoptan a la hora de no solo jugar, sino de interpretar o reinterpretar y de asumir o revertir la propuesta que les plantean los juegos históricos. Como hemos visto, desde un punto de vista estructural, los juegos se podrían entender como un texto preparado para ser asumido o consumido mediante una supuesta flexibilidad y libertad. Pero, desde un punto de vista culturalista, habría que preguntarse qué caracteriza a los jugadores, cómo consumen y cómo interpretan, reformulan y se enfrentan a aquello que se les propone.³⁸ Por ejemplo, los jugadores pueden tomar decisiones sobre con qué bando jugar (o no jugar) dependiendo de sus posicionamientos ideológicos propios e, incluso,

36 Malcolm Ryan/Robin Dixon/Esther MacCallum-Stewart: "Narrative Machines: A Ludological Approach to Narrative Design". En: Brown/MacCallum-Stewart (eds.), *Rerolling Boardgames*, 179-194.

37 Gonzalo Iglesia, "Simulating History in Contemporary Board Games".

38 Du Gay/Hall/Janes *et al.*, *Doing Cultural Studies*.

pueden enfrentarse o distorsionar la propuesta del juego (\leftrightarrow *Kuschel I.4; Achmüller et al. II.4*).

Para empezar, se puede estudiar cuáles son las características de las comunidades de jugadores a través de las encuestas, pero también de la etnografía o la entrevista. Existe todo un espacio de estudio alrededor de la cultura fan, un campo muy trabajado en otros artefactos culturales, pero que ha tenido muy poca atención por parte de los *analog game studies*. Por ejemplo, Harrop *et al.* analizan a los aficionados a *Warhammer 40.000* como una subcultura con sus características específicas y particulares: gustos musicales, forma de vestir, vocabulario propio o narrativas y rituales alrededor del azar o la suerte, entre otras.³⁹ Hay que tener en cuenta que los juegos de mesa sobre la guerra civil española, en su gran mayoría *wargames*, concentran a una afición con una subcultura muy específica (“the hobby of the overeducated”, según Dunningan).⁴⁰ El análisis de las características de este tipo de jugadores, sus rituales, sus dinámicas y sus prácticas es necesario para saber por qué se juega, a qué y cómo, e incluso las creencias internas sobre lo que se considera *correcto* o *incorrecto* a la hora de jugar. En ese sentido, la gran pregunta que queda pendiente es qué pasará (o qué está pasando) ante la aparición de las nuevas propuestas lúdicas híbridas vinculadas con la simulación histórica: ¿qué interés generan en los fieles aficionados a los *wargames* de tablero? ¿Se producen resistencias ante una supuesta simplificación de las mecánicas clásicas? Y, por el otro lado, ¿están atrayendo nuevos aficionados al mundo de los juegos históricos?

Otra manera de analizar el mundo de los jugadores se encuentra en el estudio de los espacios periféricos de *juego*, donde se expande la experiencia más allá de la partida: las jornadas o eventos, el coleccionismo, las comunidades en línea o la creación de materiales de apoyo (traducciones, *after action reports*, mejoras de componentes...), entre otros. En ese sentido, en los últimos años existe todo un universo de prácticas que conectan el espacio físico con el virtual con, por

39 Harrop/Gibbs/Carter, “Everyone’s a Winner at Warhammer 40K”.

40 Dunningan, *The Complete Wargames Handbook*, 5.

ejemplo, la oferta de *podcasts* o canales de YouTube especializados, las conexiones en directo a través de Twitch, las comunidades de jugadores creadas a través de plataformas como WhatsApp o Discord o los espacios para jugar en línea como Vassal y Tabletop Simulator. Es muy interesante observar cómo la digitalización se ha convertido en un aliado de los juegos de mesa en lugar de en una amenaza.

Dentro de esos espacios virtuales, también podemos abordar el análisis de los foros en línea de juegos, que demuestra que los jugadores participan en reflexiones y discusiones abiertas ya no solo sobre gustos, sino sobre lo precisos que son históricamente, la relevancia o idoneidad de temas que los juegos proponen y sobre el enfoque que dan del evento o momento histórico (\leftrightarrow *Marti I.1*; *Kuschel I.4*).⁴¹ Por tanto, las comunidades digitales nos ofrecen un material valioso para entender cuáles son los diferentes posicionamientos de la afición ante cualquier tema lúdico. Un caso de estudio sería cómo los jugadores debaten y argumentan sobre la pertinencia o no de los juegos coloniales a través de los foros de la página BoardGameGeek.⁴²

Finalmente, nos queda analizar qué hacen los aficionados y cómo construyen significado mientras juegan. Jørgensen propone aplicar la *real-time hermeneutics* de Aarseth para hacer un estudio de la experiencia del proceso de interpretación activa que los jugadores realizan durante el momento de la partida.⁴³ El estudio de esos momentos permite identificar cómo los jugadores interpretan y reflexionan sobre lo que sucede y las decisiones que toman. El proceso de creación de sentido se produce durante la partida, cuando los jugadores

41 McCall, "Playing with the Past".

42 Jan Gonzalo Iglesia/Núria Araüna: "Digitalizando la experiencia analógica de juego: el caso de los juegos (post) coloniales". En: Daniel Aranda Juárez/Jordi Sánchez-Navarro/Antonio José Planells de la Maza (eds.): *Game & Play: la cultura del juego digital*. Sevilla: Ediciones Egrejus 2018, 87-105.

43 Kristine Jørgensen: "Players as Coresearchers: Expert Player Perspective as an Aid to Understanding Games". En: *Simulation & Gaming* 43.3 (2012), 374-390 y "Understanding War Game Experiences: Applying Multiple Player Perspectives to Game Analysis". En: Philip Hammond/Holger Pötzsch (eds.): *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*. New York: Bloomsbury 2019, 73-88.

identifican las mecánicas, sus opciones y las posibilidades que el juego les ofrece. Este sistema reclamaría el análisis de diversas partidas, donde los jugadores verbalizaran qué están haciendo y por qué. En ese sentido, diversos autores defienden el juego como una práctica reflexiva crítica que lleva a los participantes a un proceso autorreflexivo a través de la experiencia lúdica, especialmente con los juegos de rol⁴⁴ o los juegos con temáticas medioambientales.⁴⁵ Mochocki reivindica los juegos de rol en vivo y las recreaciones históricas como prácticas lúdico-participativas de reivindicación del patrimonio y la memoria.⁴⁶

Así pues, los juegos de mesa, como otros artefactos culturales, pueden ser abordados y analizados desde perspectivas muy diversas, teniendo en cuenta sus especificidades. Los juegos analógicos con temática histórica, ya sea con intención de simulación o no, ofrecen un campo de estudio fructífero que todavía está por explorar. La idea de este capítulo ha sido abrir caminos y plantear preguntas que permitan profundizar y ampliar su análisis.

5. Referencias

- AMBROSIO, Thomas/Ross, Jonathan: “Performing the Cold War through the ‘The Best Board Game on the Planet’: The Ludic Geopolitics of *Twilight Struggle*”. En: *Geopolitics* (2021), <https://doi.org/10.1080/14650045.2021.1951251>.
- “The War on Terror beyond the Barrel of a Gun: The Procedural Rhetorics of the Boardgame *Labyrinth*”. En: *Media, War & Conflict* 21.1 (2022), <https://doi.org/10.1177/17506352221108824>.

44 Evan Torner: “The Self-Reflexive Tabletop Role-playing Game”. En: *G|A|M|E. Games as Art, Media, Entertainment* 1.5 (2016), 85-96.

45 Kristoffer S. Fjællingsdal/Christian A. Klöckner: “Green across the Board: Board Games as Tools for Dialogue and Simplified Environmental Communication”. En: *Simulation & Gaming* 51.5 (2020), 632-652.

46 Michael Mochocki: *Role-play as a Heritage Practice: Historical LARP, Tabletop RPG and Reenactment*. London: Routledge 2021.

- BEGY, Jason: "Board Games and the Construction of Cultural Memory". En: *Games and Culture*, 12.7-8 (2017), 718-738.
- BOGOST, Ian: *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press 2007.
- BOOTH, Paul: *Board Games as Media*. New York: Bloomsbury Academic 2021.
- "Playing for Time". En: Brown/MacCallum-Stewart (eds.), *Rerolling Boardgames*, 15-28.
- BROWN, Douglas/MACCALLUM-STEWART, Esther (eds.): *Rerolling Boardgames: Essays on Themes, Systems, Experiences and Ideologies*. Jefferson: McFarland 2020.
- CASTRONOVA, Edward/KNOWLES, Isaac: "Modding Board Games into Serious Games: The Case of Climate Policy". En: *International Journal of Serious Games* 2.3 (2015), 41-62.
- CHAPMAN, Adam/FOKA, Anna/WESTIN, Jonathan: "Introduction: what is Historical Game Studies?". En: *Rethinking History: Journal of Theory and Practice* 21.3 (2017), 358-371.
- COSTIKYAN, Greg/DAVIDSON, Drew (eds.): *Tabletop: Analog Game Design*. Pittsburg: ETC Press 2011.
- DETERDING, Sebastian: "Living Room Wars Remediation, Boardgames, and the Early History of Video Wargaming". En: Nina Hunteman/Matt Payne (eds.): *Joystick Soldiers. The Politics of Play in Military Video Games*. London: Routledge 2010, 21-38.
- DU GAY, Paul/HALL, Stuart/JANES, Linda *et al.*: *Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman*. New York: Sage Publications 1997.
- DUNNIGAN, James F.: *The Complete Wargames Handbook. How to Play, Design, and Find Them*. Copy Right JFDunnigan [1992] 2005, <https://www.professionalwargaming.co.uk/Complete-Wargames-Handbook-Dunnigan.pdf>.
- FJÆLLINGSDAL, Kristoffer S./KLÖCKNER, Christian. A.: "Green across the Board: Board Games as Tools for Dialogue and Simplified Environmental Communication". En: *Simulation & Gaming* 51.5 (2020), 632-652.
- FRASCA, Gonzalo: *Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology*. London: Routledge 2003.

- GONZALO IGLESIA, Jan: "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.
- GONZALO IGLESIA, Jan/ARAÛNA NÚRIA: "Digitalizando la experiencia analógica de juego: el caso de los juegos (post) coloniales". En: Daniel Aranda Juárez/Jordi Sánchez-Navarro/Antonio José Planells de la Maza (eds.): *Game & Play. La cultura del juego digital*. Sevilla: Ediciones Egregius 2018, 87-105.
- HARRIGAN, Pat/KIRSCHENBAUM, Matthew G. (eds.): *Zones of Control. Perspectives on Wargaming*. Cambridge/London: The MIT Press 2016.
- HARROP, Mitchell/GIBBS, Martin/CARTER, Marcus: "Everyone's a Winner at Warhammer 40K (or, at Least not a Loser)". En: *Proceedings of 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies 2013*, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_169.pdf.
- JØRGENSEN, Kristine: "Players as coresearchers: Expert Player Perspective as an Aid to Understanding Games". En: *Simulation & Gaming* 43.3 (2012), 374-390.
- "Understanding War Game Experiences: Applying Multiple Player Perspectives to Game Analysis". En: Philip Hammond/Holger Pötzsch (eds.): *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*. New York: Bloomsbury 2019, 73-88.
- KAPPELL, Matthew W./ANDREW, Elliott B.R. (eds.): *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury Academic 2013.
- MCCALL, Jeremiah: "Playing with the Past: History and Video Games (and Why It Might Matter)". En: *Journal of Geek Studies* 6.1 (2019), 29-48.
- MOCHOCKI, Michael: *Role-play as a Heritage Practice: Historical LARP, Tabletop RPG and Reenactment*. London: Routledge 2021.
- MUKHERJEE, Souvik: *VideoGames and Postcolonialism: Empire Plays Back*. London: Palgrave Macmillan 2017.
- PETERSON, Jon: *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-playing Games*. San Diego: Unreason Press 2012.

- PLANELLS DE LA MAZA, Antonio José: “Europe Simulates Europe: How European Analogue Games Frame their Own Identity”. En: Víctor Navarro-Remesal/Óliver Pérez-Latorre (eds.): *Perspectives on the European Videogame*. Amsterdam: Amsterdam University Press 2021, 193-208.
- *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra 2015.
- ROBINSON, Will: “Orientalism and Abstraction in Eurogames”. En: *Analog Game Studies* 1.5 (2014).
- ROGERSON, Melissa J./GIBBS, Martin/SMITH, Wally: “More than the Sum of Their Bits: Understanding the Gameboard and Components”. En: Brown/MacCallum-Stewart (eds.), *Rerolling Boardgames*, 88-108.
- RYAN, Malcolm/DIXON, Robin/MACCALLUM-STEWART, Esther: “Narrative Machines: A Ludological Approach to Narrative Design”. En: Brown/MacCallum-Stewart (eds.), *Rerolling Boardgames*, 179-194.
- SABIN, Philip: *Simulating War: Studying Conflict through Simulation Games*. London: A&C Black 2012.
- SCHUT, Kevin: “Strategic Simulations and Our Past: The Bias of Computer Games in the Presentation of History”. En: *Games and Culture* 2.3 (2007), 213-235.
- STERCZEWSKI, Piotr: “This Uprising of Mine: Game Conventions, Cultural Memory and Civilian Experience of War in Polish Games”. En: *Game Studies* 16.2 (2016), <http://gamestudies.org/1602/articles/sterczewski>.
- TORNER, Evan: “The self-Reflexive Tabletop Role-playing Game”. En: *G|A|M|E. Games as Art, Media, Entertainment* 1.5 (2016), 85-96.
- TRESCA, Michael J.: *The Evolution of Fantasy Role-playing Games*. Jefferson: McFarland 2011.
- URICCHIO, William: “Simulation, history and computer games”. En: Joos Raessens/Jeffrey Goldstein (eds.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: The MIT Press 2005, 327-338.
- VENEGAS RAMOS, Alberto: *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil 2020.

- WOODS, Steward: *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. Jefferson: McFarland 2012.
- ZULKARNAIN, Iskandar: “‘Playable’ Nationalism: Nusantara Online and the ‘Gamic’ Reconstructions of National History”. En: *SO-JOURN: Journal of Social Issues in Southeast Asia* 29.1 (2014), 31-62. <https://www.jstor.org/stable/43186994>.