

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 revindicar 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

es un rasgo particular común que los juegos tienen un potencial interactivo mucho más elevado que los otros medios más tradicionales. Involucrando altamente a sus jugadores en la construcción de sentido, las técnicas de narración, de retórica y de persuasión de los juegos se distinguen de aquellos de otros medios. Por eso es necesario, por un lado, comprender cuáles son los relatos que los juegos sobre la guerra civil española contienen y los que se desarrollan a lo largo de una partida. Hay que preguntarse cómo se construyen ciertas narrativas y sobre qué presunciones y retóricas se basa la argumentación para persuadir a los jugadores de una u otra interpretación del momento histórico. Asimismo, hace falta analizar cómo los jugadores interactúan con el juego y cómo tratan las informaciones y visiones dadas. Por el otro, hay que observar cómo los juegos se relacionan con otras representaciones culturales y científicas de la Guerra Civil y cómo se vinculan a los discursos sociales y políticos actuales, creando espacios donde se negocia lo individual y lo colectivo de la memoria histórica.

El presente volumen colectivo asume esta tarea y propone analizar y evaluar tanto los juegos existentes ambientados en la guerra civil española como los vacíos y potencialidades que este género mediático percibe.

3. Una temática mirada desde varias ópticas entrelazadas

La guerra civil española en los juegos y entornos lúdicos tiene por objetivo primario extender el abundante panorama de los estudios sobre las representaciones culturales de la guerra civil española hacia los juegos analógicos y digitales. Dedicado a un público informado temáticamente, pero no necesariamente familiarizado con el ámbito de los juegos, el libro también introduce los (*analog*) *game studies* sobre la cultura española en un contexto no-especializado en ludología. Por eso, el libro ofrece, por un lado, estudios de caso en los que se analizan los juegos existentes —tanto los títulos más populares y de grandes empresas como los menos conocidos, de bajas tiradas, de autores y editoriales independientes o de fans y *amateurs*—, ya que solo una visión de conjunto de los juegos y entornos lúdicos puede dar una

impresión de la organización, las diferentes actividades, iniciativas y motivaciones en el ámbito de los mismos. Para completar el panorama, siempre se hace referencia a estudios anteriores de los autores y se citan sus resultados. Por el otro lado, presenta métodos y teorías para el análisis de juegos, en particular de juegos sobre guerras y conflictos históricos. Así que es tanto una introducción al material, a las herramientas y recursos para los lectores no familiarizados con el medio *juego* como una reflexión epistemológica sobre cómo los juegos pueden enriquecer la investigación sobre las relaciones entre guerra, memoria e historia.

En los años noventa, un verdadero *boom* de la investigación sobre la memoria marca profundamente los estudios culturales, donde, entre otros, el concepto de *Erinnerungskultur* ('cultura conmemorativa') intenta teorizar las crecientes preocupaciones por la presencia del recuerdo en la esfera pública y por las prácticas —tanto individuales como colectivas— que deciden sobre qué parte del pasado debe ser conservada y rememorada. Estos conceptos son una base importante para las reflexiones de este libro, que, por eso, comienza con una suerte de prefacio del experto austríaco en la tematización del Holocausto en los videojuegos Eugen Pfister, intitulado "A modo de prefacio. '¡Ah, buenos días, Herr General! Por favor, siéntese y permítame explicarle la situación actual'. Hacer memoria en el videojuego". Desde una perspectiva externa a los estudios culturales españoles y a las investigaciones sobre la memoria histórica en España, Pfister reflexiona sobre los mecanismos generales, el potencial y la tarea de "hacer memoria" en y con los videojuegos —observaciones que se pueden aplicar también a otros entornos lúdicos—. El investigador no solo explora en su contribución la relación entre memoria y cultura popular para razonar sobre el papel activo de los videojuegos para la construcción de las culturas conmemorativas, sino que se confronta en una *clasificación autobiográfica* a cómo su "visión histórica de la guerra civil española pudiera estar moldeada por [sus] experiencias con los medios y, en particular, con los videojuegos" (51). Mucha gente entra por primera (y quizás única) vez en contacto con determinadas imágenes históricas por medios narrativos. Y no es de sorprender que en muchos casos se trata de juegos, porque estos, como demuestran las ventas de la

industria, son productos prolíferos de la cultura popular. Las reflexiones de Pfister sobre los mecanismos de la memoria y la apropiación personal de un momento histórico son también reveladores de cómo se visiona la guerra civil española en las producciones culturales internacionales. A menudo, esta se convierte en una guerra puramente ideológica, luchada y decidida por los poderes extranjeros, y en una especie de preludeo a la Segunda Guerra Mundial. Otras contribuciones del libro confirman que las perspectivas internacionales no tratan la Guerra Civil como un evento histórico independiente: analizando tres juegos de mesa, Jan Gonzalo Iglesia muestra en la segunda parte del libro que la Guerra Civil como evento jugable es una mera cuestión de oportunismo visto desde la perspectiva de las grandes potencias internacionales. En la mayoría de los videojuegos, como explica la contribución de Juan Francisco Jiménez Alcázar y Alberto Venegas Ramos, desde el prisma internacional la Guerra Civil no existe por sí misma, sino que es un evento insertado en un contexto más amplio. Los (*analog*) *game studies* desde el contexto cultural español, en las que se inscribe este libro, tienen la tarea de señalar estas tergiversaciones en la percepción internacional de la Guerra Civil que repercuten en la memoria nacional.

A este prefacio le sigue la primera parte del libro, “Memoria, historia y juego: aproximaciones metodológicas”, en la que se reúnen cuatro contribuciones que, desde un enfoque teórico y metodológico, exploran las relaciones entre memoria, historia y juego. Siempre y cuando les es posible, combinan estas reflexiones con análisis de corpus para ejemplificarlas, lo que les acerca también a las contribuciones de la segunda parte del libro, que contiene estudios de caso, es decir, aproximaciones interpretativas de una variedad de juegos ambientados en la Guerra Civil. El libro se entiende como un prisma que intenta entrelazar diferentes facetas y matices de una misma temática, ofreciendo la máxima profundidad y detalle. Esto implica que hay ciertos solapamientos en los capítulos, porque estos facilitan capturar la totalidad del tema.

En el primer capítulo de esta primera parte, Marc Marti complementa las reflexiones de Eugen Pfister desde lo español. En “Videojuego y narrativa histórica: teoría y práctica”, Marti examina la relación

estrecha entre lo que en Francia se suele llamar *relato nacional* (*roman national*) y el uso que hacen los videojuegos del material histórico. A partir de eso, discute las prácticas de los juegos digitales que permiten jugar *en* o *con* la Historia y evalúa su potencial pedagógico. Para ilustrar sus razonamientos, explica cómo los videojuegos ambientados en la guerra civil española se relacionan con los diversos contextos económicos, políticos y culturales. El reducido número de juegos y el dominio del juego de estrategia —aspectos que serán investigados más profundamente en la contribución de Juan Francisco Jiménez Alcázar y Alberto Venegas Ramos— parecen sinónimos de una narrativa histórica problemática que repercute en su posible ludificación.

La siguiente contribución, de Jan Gonzalo Iglesia, se centra en los juegos analógicos. Preguntándose “¿Qué historia jugamos?”, ofrece “una aproximación al estudio de los juegos de mesa de simulación histórica”. Gonzalo Iglesia introduce diversos ámbitos y metodologías de análisis útiles para el estudio de los juegos analógicos, que se distinguen en muchos aspectos de sus homólogos digitales y requieren recursos y herramientas de análisis diferentes. El capítulo aspira a dar una visión de conjunto sobre cómo estudiar los juegos de mesa y a sensibilizar para otras posiciones epistemológicas que pueden alterar los paradigmas que determinan cómo pensamos las guerras históricas, cómo las recordamos y cómo las reinventamos jugando y narrándolas.

Las herramientas y la metodología tienen que adaptarse al objeto del estudio. Para estudiar el conjunto de juegos de mesa publicados sobre la Guerra Civil, las nuevas herramientas computacionales son imprescindibles. El capítulo que firma Xavier Rubio-Campillo, “Los juegos de mesa de la guerra civil española como historia pública: una aproximación desde la ciencia de datos”, ilustra cómo el proceder con grandes *datasets* nos puede ayudar a entender la percepción de la sociedad sobre el conflicto. Rubio-Campillo explora un vasto corpus de juegos a partir de la plataforma y base de datos BoardGameGeek. Los resultados muestran que la Guerra Civil es tematizada tanto en juegos de empresas (también internacionales) que lideran en el mercado como en otras más independientes, lo que diversifica su representación. Dentro de la globalidad de las guerras *españolas* representadas en los juegos estratégicos, la Guerra Civil tiene un lugar destacado

y ha recibido un aumento en el número de juegos publicados en el 2007, lo que coincide con la Ley de Memoria Histórica y con el renovado interés en el pasado conflictivo. Es de esperar si una semejante coincidencia se reproduce en los años siguientes a la Ley de Memoria Democrática. Lo que ya se puede observar son tendencias generales a buscar otras formas lúdicas para abordar temas históricos conflictivos como, por ejemplo, el muy famoso videojuego polaco *This War of Mine* (11 Bit Studios, 2014), que cuenta la guerra desde la perspectiva de civilistas, o el juego de mesa *Memoria oculta* (Fractal Juegos, 2020), que tematiza la última dictadura chilena.

Tales narraciones alternativas, que rompen con la perspectiva militar habitual de los *wargames*, son también el tema de la siguiente contribución, de Daniela Kuschel, “Las ludoficciones y la Guerra Civil: entre interpretaciones hegemónicas, experiencias narrativas y dinámicas comunicativas”, que cierra esta primera parte del libro. En primer lugar, el estudio evalúa, a base de diferentes enfoques teóricos, cómo se pueden analizar las *ludoficciones* que surgen de los juegos analógicos y digitales. El objetivo es explicar e ilustrar cómo los diferentes componentes semióticos de un juego influyen en la construcción de las ficciones históricas, favoreciendo ciertas interpretaciones sobre otras. Además, se razona sobre cómo los jugadores, según sus disposiciones, enfrentan estas visiones hegemónicas y cómo se abren diferentes contextos comunicativos (sobre todo, en el mundo digital) que sirven de infraestructura crítica para la circulación de toda clase de información, conocimiento y opinión sobre el momento histórico. Ya que en el capítulo se analizan varias ludoficciones concretas de la Guerra Civil, este forma un puente ideal hacia la segunda parte del libro, que, dando prioridad al contenido de los juegos, plantea sondear cómo se juega, narra e interpreta la guerra civil española en los juegos digitales y analógicos existentes.

La segunda parte del libro, “Jugar, narrar e interpretar la Guerra Civil: estudios de contenido”, se dedica más explícitamente a estudios de diferentes casos de juegos existentes y enfoca varios aspectos del contenido de estos, que ofrecen una impresión general de las representaciones de la Guerra Civil en los juegos.

Desde el prisma de las ciencias históricas, el estudio de Juan Francisco Jiménez Alcázar y Alberto Venegas Ramos parte de la observación

de que “la construcción de la Guerra Civil en el videojuego” se encuentra “entre la inexistencia y la sombra”. Los autores analizan los casos emblemáticos de videojuegos nacionales e internacionales ambientados en la Guerra Civil y muestran cómo estos crean *retrolugares* que llevan a la estetización de la memoria. En su recorrido por el mundo del videojuego, sondan las razones de la escasez de videojuegos, sobre todo en las producciones españolas, que tratan la Guerra Civil.

El siguiente capítulo, de Marc Martí, “Del cine a los videojuegos. Imaginario visual de la Guerra Civil en las películas *Tierra y libertad* y *Libertarias* y los videojuegos *Sombras de Guerra* y *1936, España en llamas*”, se interesa por una genealogía que vincula estrechamente el género de la ficción histórica con los medios audiovisuales del cine y los videojuegos, complementado así la perspectiva historiográfica con la narratología. En el análisis, el autor señala que “[a]l igual que los géneros históricos literarios, el cine y los juegos tienen una relación compleja con la historia, en la que la noción de verosimilitud desempeña un papel fundamental”. Partiendo de los procedimientos de verosimilitud que ambos medios emplean, Martí investiga cómo las ficciones históricas emergen e influyen en los discursos culturales, históricos y políticos sobre la (memoria de la) Guerra Civil.

Siguiendo la misma pauta que en la primera parte del libro, la siguiente contribución vuelve a estar dedicada a los juegos de mesa. Partiendo de algunas de las premisas metodológicas presentadas en la primera parte del libro, Jan Gonzalo Iglesia propone, bajo el título llamativo de “¿Por quién doblan las campanas? La guerra civil española en los juegos de mesa de preguerra”, un análisis de un corpus de juegos ambientados en la década de los años treinta, “cuya finalidad es simular el proceso que llevó hasta la Segunda Guerra Mundial” (227). Su objetivo es identificar qué papel juega el conflicto español en la globalidad de los juegos y cómo se vinculan las mecánicas lúdicas a la jugabilidad de ese evento. Como ya hemos mencionado en relación con la *clasificación autobiográfica* de Eugen Pfister, que revelaba una visión internacional particular sobre la contienda española, Gonzalo Iglesia se pregunta metafóricamente: “¿Por quién doblan las campanas?”. Con eso, no solo alude al famoso libro de Ernest Hemingway —que también fue uno de los medios que pusieron a Pfister, como a

muchos otros no-españoles, en contacto con la Guerra Civil—, sino que parafrasea metafóricamente la percepción pública internacional dominante según la cual la guerra civil española es el teatro de guerra de las grandes potencias e ideologías extranjeras, además de ser solo un preludio a la Segunda Guerra Mundial.

Con una perspectiva desde las ciencias literarias y de la comunicación, la última contribución de esta segunda parte se dedica al análisis de las representaciones de Francisco Franco en los juegos. Para los autores Lea Achmüller, Daniela Kuschel y Paul Mogdan, se impone la pregunta de cómo el exdictador es representado y cómo se debe tratar en los juegos a personajes controvertidos de la Historia. Colocado entre el análisis semiótico y de discursos, el estudio intenta dar una visión conjunta de los juegos analógicos y digitales sobre la Guerra Civil mostrando que se evita conceder protagonismo a Franco y, en muchos casos, ni se menciona su rol de futuro dictador. Jugar los años de guerra permite evitar tratar las causas que la provocaron y aludir a los hechos que sucedieron con posterioridad. Aunque lícito desde el punto de vista del escenario de los juegos, desde una óptica ética, el dejar la responsabilidad de Franco en blanco es discutible. Para mostrar cómo su figura sigue polarizando, el capítulo incluye dos análisis de juegos polémicos que evocan de manera contraria el papel de Franco en la historia de España.

El libro termina con una parte que puede sorprender en un libro que reivindica las representaciones culturales de la guerra civil española en los juegos. Intitulada “Potencial educativo: ejemplos de diseño e implementación de juegos”, esta tercera parte es una invitación a reflexionar sobre cómo los juegos, que son objetos estéticos que hay que utilizar (inter)activamente, pueden crear un acceso a la temática que difiere de otros medios más lineales. Si aceptamos que los juegos son capaces de conservar, construir y divulgar diferentes contenidos de forma lúdica, como lo razonan lúcidamente los estudios reunidos en las partes anteriores, es razonable tomar en cuenta también que esta naturaleza lúdica, que los vincula con el ocio, el entretenimiento y la diversión, puede llevar a diferentes formas de aprendizaje —sea obligatorio, potencial, externo, lateral, voluntario, involuntario, consciente, inconsciente...—. Es posible que los jugadores comiencen a

interesarse por la Guerra Civil y participen en la comunicación sobre la misma, contribuyendo así activamente a la construcción de su memoria.

En consecuencia, las tres contribuciones de este apartado se entienden, por un lado, como observaciones genéricas sobre lo que serían posibles diseños e implementaciones de procesos ludificados teniendo en cuenta los recelos y retenciones que todavía suscita el tema de la Guerra Civil cuando es explorado fuera de contextos considerados pertinentes.

Manuela Fernández Rodríguez y Leandro Martínez Peñas sondean en su contribución los “vacíos y potencialidades en el enfoque de la Guerra Civil y la Segunda República en el campo de la *gamificación* y los *serious games*”. Discuten casos disponibles para ser utilizados en las aulas y los diferentes tipos y géneros de juegos que fácilmente podrían ser adaptados al contexto histórico en cuestión.⁶ Destacan la importancia de una aproximación lúdica sin olvidar de reflexionar sobre los aspectos críticos que trae consigo la enseñanza de los temas históricos conflictivos.

Por el otro lado, esta parte del libro crea un espacio para las propuestas creativas de dos colaboradores que no solo son investigadores, sino también diseñadores de juegos. En este marco, no se trata de una crítica global del impacto real que tienen los juegos en el aprendizaje y la formación individuales. Se quiere mostrar las potencialidades y también las dificultades a la hora de crear un juego que, sin rechazar su naturaleza lúdica, contribuye a la divulgación de conocimientos sobre la guerra civil española y que, en el mejor de los casos, lleva a que los jugadores profundicen en el tema y desarrollen una reflexión crítica sobre el momento histórico y su significación para el presente.

6 El libro *Didáctica de la historia de la guerra civil española* (Barcelona: Editorial Graó 2013), de Francesc Xavier Hernández Cardona y Maria Feliu Torruella, señala en su capítulo 15 “Juegos” (149-156) cómo usar juegos para enseñar sobre la Guerra Civil en el aula; véase también Hernández Cardona/Feliu Torruella: “Didáctica de la historia de la guerra civil española”. En: *Ebre* 38.9 (2019), 197-217, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7311005>.

En el conjunto de estudios de este libro, es manifiesta la pluralidad de los tipos de juegos y formas lúdicas ambientados en la Guerra Civil. Las dos propuestas de juegos reflejan esta variedad, ya que se diferencian totalmente en su diseño. El primer caso es el juego de mesa estratégico *Brigada: guerra civil española*, que ha sido un proyecto de *crowdfunding* en 2020, lo que dio también luz a la editorial Brigada Wargames. Mario Alaguero Rodríguez, el diseñador del juego, y Adán Ruiz Román reflexionan en su contribución “La *gamificación* como herramienta didáctica en los procesos históricos complejos” a partir del proceso de creación de *Brigada: guerra civil española* sobre cómo se desarrolla un juego para divulgar conocimientos sobre la Guerra Civil. Describiendo estos procesos de creación, las consideraciones previas y las pautas tanto académicas, concerniendo el contenido, como de la jugabilidad, los autores no evitan tampoco la reflexión autocrítica sobre el valor comunicativo del juego y los entresijos que se plantean a la hora de crear un juego sobre la guerra civil española.⁷

El segundo caso es un juego *play by e-mail* sobre la Segunda República que Erika Prado Rubio ha inventado explícitamente para este volumen colectivo. Es decir, la última contribución del libro, “Modelización docente *play by e-mail* para la comprensión de la Segunda República como fenómeno jurídico-institucional”, no es un estudio científico ni una metarreflexión sobre cómo diseñar un juego, sino su creación misma que enfoca el período de la Segunda República. Tanto la aproximación no científica, en un sentido riguroso y tradicional, como el tema de la Segunda República pueden, a primera vista, sorprender. La razón por la que el libro hasta ahora no ha incluido juegos sobre la Segunda República es simple: prácticamente no los hay.⁸ Sin embargo, como afirma también la autora de la modelización

7 Para un análisis crítico de las ludoficciones que pueden generarse en el juego, véase Lea Achmüller/Daniela Kuschel/Paul Mogdan: “*Brigada 1936: guerra en España. Zwischen didaktischem Anspruch und Reproduktion von Mythen über den Spanischen Bürgerkrieg*”. En: *Spiel, Kultur & Kontext* 1 (2022), 63-85, DOI: <https://doi.org/10.25521/skk.2022.200>.

8 Este año se publicó un juego para 1-3 jugadores del diseñador Alex Knight sobre el tema: *Land and Freedom* (Blue Panther, 2023), <https://boardgamegeek.com/>

docente, esta época, con sus relaciones políticas y sociales de alta complejidad, es crucial para comprender el conflicto entero, además de evaluar su enlace con el presente. La existencia de juegos sobre la Segunda República podría servir también para revelar la percepción de la sociedad en relación a esta fase decisiva de preguerra. Sobre las razones de este vacío absoluto de casos, solo se puede especular. Parece que se consideran los vaivenes sociopolíticos de la Segunda República, al igual que la fase de la dictadura, inconvenientes para ser representados en un juego. El trabajo de Erika Prado Rubio es un ejemplo de cómo, con técnicas simples, se puede ludificar el aprendizaje sobre esta época crucial permitiendo a los estudiantes llevar a cabo experiencias de empoderamiento al tomar decisiones y observar las consecuencias. El hecho de que una partida esté perdida para todos si estalla la Guerra Civil destaca la importancia de las decisiones políticas y advierte de las consecuencias para toda la comunidad si fracasan las negociaciones.

Terminar con esta propuesta de juego es también apostar por una pluralidad de perspectivas sobre cómo los juegos pueden enriquecer tanto las actividades científicas como de enseñanza (superior) para llevar adelante el estudio y la comprensión de guerras y conflictos, así como de sus orígenes y consecuencias —un tema que el profesor emérito Philip Sabin ha defendido, no sin dificultades, en el caso de los *wargames* durante toda su vida profesional en el departamento de War Studies en el King's College London—. ⁹

Es de esperar que al final de la lectura de este libro se disiparán todas las posibles dudas sobre la necesidad de integrar el estudio de los juegos analógicos y digitales en el abundante panorama de los estudios culturales sobre la guerra civil española y la memoria histórica. Y, ojalá que los estudios detallados, pero no exhaustivos, aquí reunidos

boardgame/375931/land-and-freedom-spanish-revolution-and-civil-war. Debido a la reciente fecha de publicación, su análisis se pospone a otro estudio.

9 Entre otros: Philip Sabin: *Simulating War: Studying Conflict through Simulation Games*. London: Continuum 2012 y “Wargaming in Higher Education: Contributions and Challenges”. En: *Arts and Humanities in Higher Education* 14.4 (2015), 329-348, <https://doi.org/10.1177/1474022215577216>.

den ocasión a que surjan otros trabajos que enriquecerán el debate científico y creativo sobre la temática.

4. Notas de uso del libro y agradecimientos

Para facilitar la orientación del lector y ayudar a encontrar algunos planteamientos vinculados, se enlazan las contribuciones de forma asociativa utilizando una secuencia de caracteres, por ejemplo (\leftrightarrow *Marti I.1*), (\leftrightarrow *Gonzalo II.3*) o (\leftrightarrow *Alaguero Rodríguez/Ruiz Román III.2*), que indica el nombre del autor, la parte del libro y la posición del capítulo. Al final del libro se incluye, además, una “Juegografía” que consiste en un índice de los juegos mencionados, una lista no exhaustiva de juegos sobre la guerra civil española y algunos enlaces a *let's plays*, *streamings* y reseñas para que los lectores no familiarizados con los juegos puedan hacerse una idea de las fuentes primarias.

Somos conscientes de la necesidad de romper con el binarismo de género y de visibilizar y reconocer la diversidad sexual. Sin embargo, utilizamos el masculino genérico para mejorar la legibilidad. Esto no nos impide referirnos explícitamente a todos los individuos.

Por último, quisiera dar las gracias a todos los que han ayudado a que este libro llegue a las manos de sus lectores. Primero, y ante todo, agradezco mucho a los autores y autoras, que no solo han contribuido con sus artículos, sino que me han apoyado desde el principio en un proyecto ambicioso. Habéis participado con gran entusiasmo en las reuniones y el intercambio científico fructífero, además de respaldarme en todas las fases de la edición de este volumen. Otro gran agradecimiento es para Lea Achmüller y Paul Mogdan, que me han acompañado como asistentes estudiantiles, y a todos los que me han consagrado, de una forma u otra, su tiempo y asistencia. Finalmente, le estoy muy agradecida a la Prof. Dra. Cornelia Ruhe por su confianza y apoyo.

5. Referencias

- ACHMÜLLER, Lea/KUSCHEL, Daniela/MOGDAN, Paul: “*Brigada 1936: guerra en España. Zwischen didaktischem Anspruch und Reproduktion von Mythen über den Spanischen Bürgerkrieg*”. En: *Spiel, Kultur & Kontext* 1 (2022), 63-85, <https://doi.org/10.25521/skk.2022.200>.
- AGUILAR FERNÁNDEZ, Paloma: *Políticas de la memoria y memorias de la política*. Madrid: Alianza Editorial 2008.
- 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.
- ASSMANN, Aleida: “Vergessen oder Erinnern? Wege aus einer gemeinsamen Gewaltgeschichte”. En: Sabina Ferhadbegović (ed.): *Bürgerkriege erzählen*. Konstanz: Konstanz University Press 2011, 303-319.
- BEGY, Jason: “Board Games and the Construction of Cultural Memory”. En: *Games and Culture* 12.7-8 (2017), 718-738.
- BENDER, Steffen: *Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen*. Bielefeld: transcript 2012.
- 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.
- HERNÁNDEZ CARDONA, Francesc Xavier/FELIU TORRUELLA, María: *Didáctica de la historia de la guerra civil española*. Barcelona: Editorial Graó 2013.
- “Didáctica de la historia de la guerra civil española”. En: *Ebre* 38.9 (2019), 197-217, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7311005>.
- KUSCHEL, Daniela: *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*. Bielefeld: transcript 2019.
- MARTI, Marc: “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>.

- SABIN Philip: *Simulating War: Studying Conflict through Simulation Games*. London: Continuum 2012.
- “Wargaming in Higher Education: Contributions and Challenges”. En: *Arts and Humanities in Higher Education* 14.4 (2015), 329-348, <https://doi.org/10.1177/1474022215577216>.
- URICCHIO, William: “Simulation, History, and Computer Games”. En: Joost 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.