

Entre la inexistencia y la sombra: la construcción de la Guerra Civil en el videojuego

JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR
ALBERTO VENEGAS RAMOS
Universidad de Murcia

Resumen:

La guerra civil española no existe para la cultura visual digital en general y el videojuego en particular. Las limitadas ocasiones en las que ha tomado presencia en el medio contrastan notablemente con la recurrencia de este momento histórico en otros canales de expresión cultural como la literatura, el cine o el cómic. Ante esta situación, cabe preguntarse dos cuestiones: la primera es el porqué de esta inexistencia y la segunda es el cómo se ha construido la Guerra Civil en el videojuego en las pocas ocasiones en las que se ha seleccionado como escenario o tema para un objeto digital. A través del estudio de estos títulos y su contextualización en la literatura acerca del recuerdo mediático de este momento histórico en la sociedad contemporánea, trataremos de ofrecer las respuestas adecuadas a esta cuestión.

Memoria, cultura visual digital, videojuegos, producciones españolas e internacionales.

1. Introducción

El hecho histórico de la guerra civil española en el videojuego se encuentra muy poco representado; de hecho, es prácticamente inexistente si lo comparamos con otros medios audiovisuales como el cine o la televisión, más aún si la comparación la realizamos con la literatura. En las contadas ocasiones en las que ha aparecido en el medio video-lúdico, su representación se ha asemejado a una sombra difusa y deformada del traumático evento. Este fenómeno nos permitirá analizar los diferentes porqués que se desprenden de ella, tanto la razón de esta inexistencia como de su conformación como sombra del evento en España y en el escenario internacional. Para ofrecer las respuestas adecuadas a estas cuestiones, acudiremos a distintos métodos: la crítica de las fuentes directas, los videojuegos ambientados en la guerra civil española y las distintas entrevistas y manifestaciones de sus creadores, así como la lectura de literatura especializada sobre los diferentes temas que se entrecruzan en nuestro estudio. Todo ello lo abordamos con la intención de ofrecer una respuesta a una cuestión clave y muy poco explorada: ¿cómo se recuerda la guerra civil española en la cultura visual digital y, más concretamente, en el videojuego?

Para ofrecer un contexto lo más completo posible, comenzaremos aportando una serie de claves generales sobre el uso y la representación de la Guerra Civil en la ficción,¹ para pasar más tarde a un estudio

1 Julio Aróstegui Sánchez/François Godicheau (eds.): *Guerra Civil. Mito y memoria*. Madrid: Marcial Pons Historia 2006; Antonio Gómez López-Quiñones: *La guerra persistente: memoria, violencia y utopía: representaciones contemporáneas de la guerra civil española*. Madrid/Frankfurt am Main: Iberoamericana/Vervuert 2006; Santos Juliá (ed.): *Memoria de la guerra y del franquismo*. Madrid: Taurus/ Fundación Pablo Iglesias 2006; Vicente Sánchez-Biosca: *Cine y guerra civil española: del mito a la memoria*. Madrid: Alianza 2006; Jesús Izquierdo Martín/ Pablo Sánchez León: *La guerra que nos han contado: 1936 y nosotros*. Madrid:

más concreto en el que emplearemos tres vías diferentes: en primer lugar, observaremos las fuentes seleccionadas por los desarrolladores de los videojuegos y el uso que se han hecho de ellas. A continuación, analizaremos los cambios y transformación que hicieron con el fin de adaptar esa iconografía e información audiovisual al medio digital del videojuego y, por último, consideraremos cómo gestionaron esos mismos diseñadores los modelos preexistentes por el imaginario colectivo de cómo fue y qué se podía ver en los acontecimientos de 1936 y aplicarlos al videojuego. Por lo tanto, hay que considerar que la imagen, con mayor o menor veracidad, es básica para comprender cómo ve, o desea ver, el usuario el campo de batalla española en ese trágico contexto histórico. El primer camino nos servirá para dilucidar si los videojuegos acerca de la guerra civil española buscan sus temas y contenidos entre las fuentes primarias y secundarias o, en cambio, lo hacen en producciones de carácter mediático, en aquello que hemos denominado *memoria estética*. Esta cuestión nos valdrá para determinar si estas obras construyen el pasado desde un sentido benjaminiano, es decir, recuperan un pasado perdido u olvidado, o, por el contrario, reconstruyen un pasado ya conocido y presente ya en los medios de masas. Para trazar esta vía, nos serviremos del análisis directo de casos de estudio concretos y de obras acerca de la memoria y la representación del conflicto en dichos medios.²

Alianza 2014; David Becerra Mayor: *La Guerra Civil como moda literaria*. Madrid: Clave Intelectual 2015; Michael Richards: *Historias para después de una guerra*. Madrid: Pasado & Presente 2015; Matilde Eiroa San Francisco (ed.): *Historia y memoria en Red: un nuevo reto para la historiografía*. Madrid: Síntesis 2018. Todas las capturas de los videojuegos de este trabajo son propias, y algunas más se pueden ver en la galería de <https://www.historiayvideojuegos.com>.

- 2 Juliá, *Memoria de la guerra y del franquismo*; Aróstegui/Godicheau, *Guerra Civil*; Ulrich Winter: *Lugares de memoria de la Guerra Civil y el franquismo: representaciones literarias y visuales*. Madrid/Frankfurt am Main: Iberoamericana/Vervuert 2006; Gómez López-Quiñones, *La guerra persistente*; Becerra Mayor, *La Guerra Civil como moda literaria*; Pablo Sánchez León/Jesús Izquierdo Martín: *La guerra que nos han contado y la que no. Memoria e historia de 1936 para el siglo XXI*. Madrid: Postmetropolis 2017; Michel Matly: *El cómic sobre la Guerra Civil*. Madrid: Cátedra 2018; Jorge Nieto Ferrando: *La memoria cinematográfica de la guerra civil*

Una vez hayamos establecido las fuentes sobre las que se han construido las diferentes propuestas relacionadas con el conflicto civil español, pasaremos a examinar cómo han sido transformadas como consecuencia de su *puesta en videojuego*, es decir, cómo se han adaptado dichos contenidos a patrones de diseño, objetivos, reglas y, especialmente, mecánicas. Para examinar este proceso, acudiremos de nuevo al análisis directo de los casos de estudio junto a la bibliografía especializada acerca del videojuego, los *game studies*.³

Por último, analizaremos la visualidad, la gestión de los imaginarios visuales, empleada por los responsables de las obras, prestando especial interés a las relaciones que se establecen con el resto de las visualidades encontradas en otros productos mediáticos anteriores. Consideramos esta vía de especial importancia, ya que una de las principales características del videojuego es, además de su interactividad, su puesta en imágenes digitales del pasado. Por ello se pondrá una especial atención a las formas que adquieran estas representaciones gráficas y las características visuales que presenten. Para poder examinarlo de una forma completa y exhaustiva, estudiaremos los casos de estudio y los situaremos en un doble contexto: el propio medio del videojuego y la

española (1939-1982). Valencia: Universidad de Valencia 2008; Sánchez-Biosca, *Cine y guerra civil española*.

3 Jesper Juul: *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press 2005; Óliver Pérez Latorre: *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes 2012; Andrew J. Salvati/Jonathan M. Bullinger: "Selective Authenticity and the Playable Past". En: Matthew W. Kapell/Elliott B.R. Andrew (eds.): *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury 2013, 153-167; Miguel Sicart: *Play Matters*. Cambridge: The MIT Press 2014; Adam Chapman: *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York: Routledge 2016; Víctor Navarro Remesal: *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila 2016; Alberto Venegas Ramos: *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil 2020.

relación de este con otros medios digitales contemporáneos a través de su imbricación en las fuentes secundarias seleccionadas.⁴

Como conclusión, elaboraremos unas reflexiones finales acerca del deber de memoria y la intencionalidad del recuerdo del conflicto asociada a cada una de las formas en las que el videojuego representa y usa el pasado del enfrentamiento civil español a través del análisis directo de las obras seleccionadas, las conclusiones obtenidas en cada uno de los tres apartados y una selección de fuentes secundarias acerca del recuerdo de la guerra y la relevancia de la memoria en nuestro presente.

2. El recuerdo literario y visual de la guerra civil española

La Guerra Civil, en la cultura de masas contemporánea, se presenta bajo los rasgos de la memoria mediática contemporánea, postmoderna. De acuerdo con Jameson, “el modo más seguro de comprender el concepto de lo postmoderno es considerarlo como un intento de pensar históricamente el presente en una época que ha olvidado cómo se piensa históricamente”.⁵ Buena parte de la producción tanto literaria como cinematográfica ha olvidado el pensar histórico como forma de representación para hacerlo desde una óptica ligada a la memoria individual y a la memoria estética (↔ *Marti II.2*). De acuerdo con la

4 José Enrique Monterde/Marta Selva/Anna Sola (eds.): *La representación cinematográfica de la historia*. Madrid: Akal 2001; Lev Manovich: *El lenguaje de los nuevos medios*. Buenos Aires: Paidós 2006; Raphael Samuel: *Teatros de la memoria*. Valencia: Universidad de Valencia 2009; Manuel Castells: *Comunicación y poder*. Barcelona: Alianza 2009; José Luis Brea: *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Akal 2010; Gilles Lipovetsky/Jean Serroy: *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Anagrama 2015; Israel Márquez: *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil*. Barcelona: Anagrama 2015; Juan Martín Prada: *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Madrid: Akal 2018; Sergio Martínez Luna: *Cultura visual: la pregunta por la imagen*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil 2019.

5 Frederic Jameson: *Teoría de la postmodernidad*. Madrid: Trotta 2020, 9.

primera, la memoria individual, David Becerra establece, tras estudiar más de cien novelas, que

la liquidación de la historicidad es el denominador común de las novelas que sobre la Guerra Civil se escriben y publican en la actualidad. Este proceso se lleva a cabo por medio de una reconstrucción de la Historia en que las *contradicciones radicales* del momento histórico que retratan se desplazan a favor de una lectura donde lo individual y lo humano ocupan la centralidad del discurso en detrimento de lo político y social.⁶

Es una situación que se repite en el cine, como establece Sánchez-Biosca para la producción cinematográfica española sobre la Guerra Civil producida y estrenada durante la década de 1980 y parte de 1990, la cual acude a lo que él denomina “paisajes de la memoria”. Esta escena, de acuerdo con el teórico del cine, la conformaron directores que vivieron su infancia durante la contienda y que mediatizaron su representación de la guerra por sus recuerdos y sensaciones del pasado.⁷

Esta recurrencia a la memoria y la experiencia individual como fuente y motor de los acontecimientos del pasado convive con la otra forma de representarlos condicionada por los atractivos del diseño y la lógica cultural de la postmodernidad. Sánchez-Biosca es claro a este respecto cuando describe la película *Libertarias* (Vicente Aranda, 1996) en los siguientes términos:

Si antes nos referíamos a un envoltorio memorístico que se codificaba en unos rasgos formales, fotográficos [los “paisajes de la memoria”], aquí [en referencia a la película *Libertarias*] nos hallamos de pleno en el dominio del diseño, en el que las formas de una postmodernidad que se quiere ahistórica pueden, sin enrojecer, verterse sobre el pasado y saquearlo dejando de él tan solo el espejismo de lo que hoy nos atrae.⁸

6 Becerra Mayor, *La Guerra Civil como moda literaria*, 72.

7 Sánchez-Biosca, *Cine y guerra civil española*, 278.

8 Sánchez-Biosca, *Cine y guerra civil española*, 296–297.

El pasado se convierte entonces, bajo este imperativo, en un repositorio temático y estético para adornar propuestas novelísticas o cinematográficas que pueden versar sobre un tema concreto, el feminismo de *Libertarias*, o sobre ninguno, convirtiéndose el espectáculo en un fin en sí mismo, rasgo característico de la cultura visual digital contemporánea. Gómez López-Quiñones va un paso más allá y afirma que buena parte de la producción cultural sobre la guerra civil española se metaboliza como un objeto de consumo⁹ y su éxito, al menos durante las décadas de 1990 y los 2000, se debe a su rentabilidad.¹⁰ Aguilar Fernández es de la misma opinión, aunque con un matiz. Para ella, el cine más popular sobre la Guerra Civil, ejemplarizado en la cinta *La vaquilla* (García Berlanga, 1985), apuesta por la ligereza y el reparto de culpas entre sublevados y republicanos.¹¹ Sin duda, estas son las formas más características del recuerdo del conflicto en el medio del videojuego, ya que la búsqueda de la rentabilidad y de la máxima audiencia posible obliga a esconder cualquier consideración política, social o ideológica y a saquear la historia para conformar obras atractivas, divertidas y rentables. Además, son advertencias que podemos observar en alguno de los *mods* analizados, como *1936, España en llamas*, generado con el motor de *Medal of Honor: Allied Assault: Breakthrough*, donde leemos en la introducción los siguientes ítems:

IMPORTANTE:

- No se permitirán insultos ni faltas de respeto.
- En *1936, España en llamas MOHAA* no usamos la política para inclinar la jugabilidad por ningún bando.
- El respeto a la memoria histórica por ambos bandos es máximo, unánime e incondicional.
- Respeta a tus compañeros sean del bando que sean.
- Recuerda que esto es un juego. (Nosotros hacemos hincapié en este aspecto, por cuanto consideramos que un videojuego deja de ser un

9 Gómez López-Quiñones, *La guerra persistente*, 14.

10 Gómez López-Quiñones, *La guerra persistente*, 14-15.

11 Paloma Aguilar Fernández: “La evocación de la guerra y del Franquismo en la política, la cultura y la sociedad españolas”. En: Juliá (ed.), *Memoria de la guerra y del franquismo*, 279-318, 289.

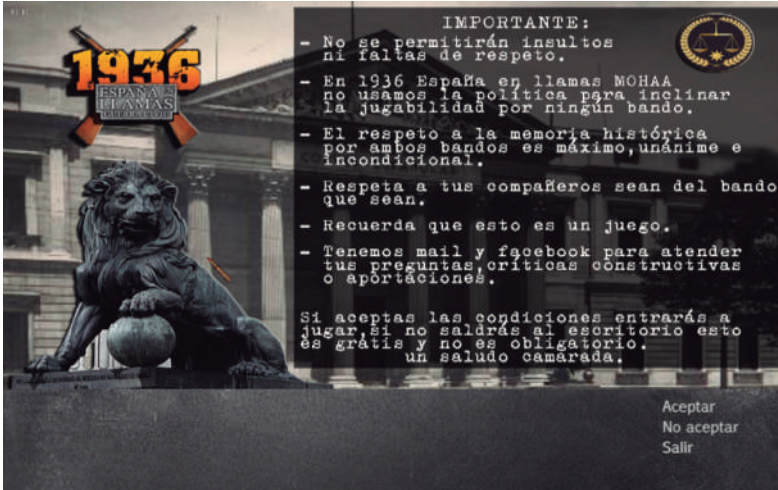


ILUSTRACIÓN 1: Captura de la pantalla de inicio de 1936, *España en llamas*.
Mod de Medal of Honor: Allied Assault: Breakthrough.

simple entretenimiento para convertirse en un contenido de expresión cultural).

- Tenemos mail y Facebook para atender tus preguntas, críticas constructivas o aportaciones.

Si aceptas las condiciones entrarás a jugar, si no saldrás al escritorio. Esto es gratis y no es obligatorio. (Y esto sí que es una clave definitoria de lo que realmente es un *mod*).

En conclusión, todos los rasgos aludidos con anterioridad deben sumarse a los característicos de la representación del pasado en la cultura visual digital.

3. El pasado en la cultura visual digital

La representación de la historia en la imagen interactiva de los nuevos medios se basa en un proceso de imitación del pasado mediático presente en las pantallas que muestra siempre aquello que ya se ha enseñado. El pasado mediático se conforma como una remediación

incesante de la memoria estética¹² que logra mantener con vida una versión en bucle de un pasado que nunca existió y que tan solo observamos en las pantallas. La viabilidad de este pasado mediático se sostiene por su demanda y su rentabilidad, causa y, a la vez, consecuencia de su existencia, como apuntamos en el apartado anterior en referencia al cine y la novela sobre la Guerra Civil. Esta remediación, de acuerdo con los teóricos Jay David Bolter y Richard Grusin, se compone de dos elementos clave: la inmediatez y la hipermediación.¹³

Estos dos conceptos nos ofrecen las claves para entender la remediación como una forma de reproducción de contenidos que se lleva a cabo en los diferentes medios: las fuentes para los videojuegos de la Guerra Civil no serán otras que las películas y novelas más populares ambientadas en el conflicto. Y es que, cuando observamos las características de la imagen interactiva en la mayoría de estos objetos digitales, podemos comprobar que sus referentes ya existen en medios precedentes, pero que, sin embargo, ahora han adquirido una originalidad nueva gracias a las capacidades otorgadas por la tecnología y por los procesos opacos que guían a los programas informáticos. Son estos, los procesos tecnológicos, la capa informática, los que modelan los contenidos y los que nos hacen ser conscientes de estar ante un nuevo medio, pero la representación del pasado sigue manteniendo unas características nucleares compartidas, aunque deformadas por el molde al que deben ajustarse (↔ *Rubio-Campillo I.3*). Esta idea es de especial relevancia para entender cómo se compone el pasado en la pantalla.

12 “La memoria estética son los referentes que el usuario o espectador ha visto de manera repetida en otras obras ambientadas en el mismo pasado, emitidas por los medios de comunicación de masas, y que han pasado a representar el momento histórico por sí mismas. La presencia, o no, de estas imágenes marcará la percepción de autenticidad al usuario, más allá del uso de las fuentes documentales del periodo, formando un ‘pasado mediático’ con valor por sí mismo”. Venegas Ramos, *Pasado interactivo*, 25-26.

13 Jay David Bolter/Richard Grusin: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press 2000, https://monoskop.org/images/a/ae/Bolter_Jay_David_Grusin_Richard_Remediation_Understanding_New_Media_low_quality.pdf, 19ss.

En los medios digitales, apuntan Bolter y Grusin, esta remediación, este reaprovechamiento de los contenidos anteriores, es más agresiva que en los medios precedentes, ya que el proceso de hipermediación se hace más visible. De acuerdo con ellos, en estos medios, “la obra se convierte en un mosaico en el que simultáneamente presentamos las piezas individuales y su nuevo ensamblaje. En este tipo de remediación, los viejos medios se presentan en un espacio cuyas discontinuidades, como las del *collage* y del fotomontaje, son claramente visibles”.¹⁴ En el caso de la representación del pasado en la pantalla, a estas piezas individuales las hemos llamado *retrolugares*,¹⁵ los cuales hacen referencia a imágenes que representan un periodo por sí mismas debido a su incesante repetición en las obras artísticas de masas representativas de ese momento, imágenes que pueden llegar a simbolizar la *egipticidad*, la *romanidad* o la *guerracivilidad*. En este sentido, es muy claro el uso de la cartelería propagandística por parte tanto del



ILUSTRACIÓN 2: Captura de pantalla del *mod La Guerra Civil Española* de *Call of Duty 2*, en el que aparece un cartel de la defensa de Madrid en el otoño de 1936.

14 Bolter/Grusin, *Remediation*, 47.

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

bando republicano como del sublevado, colocada estratégicamente en las paredes de los escenarios de la acción. Por ejemplo, en el mod anteriormente citado —*1936, España en llamas*— y en el de *1936-1939. La Guerra Civil Española*, de *Call of Duty 2*, aparecen en las paredes diferentes carteles de diverso tipo, sobre todo, de sindicatos —UGT o CNT—, del Socorro Rojo o del asedio de Madrid, como el que se reproduce en una pared de la misión en la Ciudad Universitaria.

Se da el caso de que se reproduce un cartel de un festejo taurino que se llevó a cabo realmente, pues se trató de uno de los festivales benéficos en los que participó el que sería una figura del toreo, Manolete, en diferentes plazas cordobesas controladas por el bando franquista, como Priego, Lucena, la propia Córdoba o Cabra. El cartel es una reproducción del original. Solo hay un problema, que aparece en la campaña del asedio al Alcázar de Toledo, desarrollado desde julio a septiembre de 1936, y el espectáculo anunciado es de 1937; además, se encuentra en zona republicana, lo que distorsiona completamente el contexto, pero logra el efecto inmersivo pretendido para el usuario. Este hecho abunda en lo que aludimos acerca del contexto generado por el uso de la imagen y *lo que se ve* en la pantalla.



ILUSTRACIÓN 3: Cartel de espectáculo taurino. *Mod 1936, España en llamas* de *Medal of Honor: Allied Assault: Breakthrough*.

En este sentido, y por insistir en la idea, merece la pena reiterar el uso que la banda sonora de estos juegos hace como parte de esa ambientación para el videojugador, con el empleo de canciones muy conocidas del acervo cultural y la tradición, tanto de un bando como de otro. *A las barricadas*, *Coplas de la defensa de Madrid* o la *Canción del legionario*, por ejemplo, son tres casos, entre otros, que se escuchan de fondo en el mod *La Guerra Civil Española*.

La unión de estos retrolugares, el ensamblaje de estas piezas individuales en los nuevos medios, da forma a la memoria estética, la repetición de imágenes y motivos del pasado cuya presencia favorece la verosimilitud histórica del producto y su asimilación con otros análogos ambientados en el mismo momento, una representación selectiva del pasado llevada a cabo en los medios de comunicación de masas cuya característica principal es la hegemonía de lo visual y que podríamos resumir como pasado mediático. Tanto el caldo de cultivo, la memoria estética, como la obra final, el pasado mediático, surgen a partir de los retrolugares y se consolidan en grandes referentes, mediaciones maestras, representaciones llevadas a cabo en cualquier medio que reclaman, gracias a su éxito, el estatus de relato memorístico definitivo y que funcionan como una referencia ineludible para las representaciones subsiguientes de ese momento (\leftrightarrow *Pfister, prefacio*). Esta enumeración de operaciones son el aspecto nuclear de la representación del pasado en pantalla, pudiendo ser esta plana o tridimensional, ya que aquello que cambia es la forma final debido a las características formales de cada medio (cine, televisión, videojuego, realidad virtual, etc.).

Estas dos ideas, la *remediación* o imitación como elemento constitutivo de la creación de obras mediáticas relacionadas con el pasado y la existencia de una memoria estética compuesta de retrolugares que sirven como fuentes para la elaboración de obras del pasado mediático (\leftrightarrow *Marti I.I*), son los ejes centrales en los que se basa nuestra teoría de la composición del tiempo pretérito en la pantalla, y que aplicaremos en los próximos apartados al caso de la Guerra Civil en el videojuego.

4. La guerra civil española en la cultura visual digital y el videojuego

En este apartado vamos a centrarnos en un doble escenario: el nacional y el internacional. Del primero, vamos a explorar la ausencia de la Guerra Civil en el videojuego español y, del segundo, las limitadas presencias del conflicto dentro de otras obras más generales. Tras describir estos dos horizontes, pasaremos a ofrecer unas conclusiones generales sobre la representación del conflicto en el medio digital.

4.1. Razones para la limitada presencia de la Guerra Civil en el videojuego español

La primera característica que llama la atención sobre la representación videolúdica de la guerra civil española es su escasez. Esta faceta contrasta con el resto de los medios, en los que existe una sobrerrepresentación evidente del momento histórico. Por ello, antes de comenzar a examinar estas presencias, deseamos comprender las ausencias: ¿por qué hay tan pocos videojuegos españoles que representen este momento?

El videojuego nacional de historia más reconocido es *Commandos* (Pyro Studios, 1998), junto con todas sus iteraciones posteriores. En este título, el jugador debía controlar a un grupo de personajes estadounidenses, franceses o noruegos, ninguno español, cuya misión era sabotear al ejército alemán y allanar el camino a las tropas aliadas. Todos los escenarios y misiones se ambientaban en Europa y el norte de África. El videojuego de historia más reconocido por el jugador español no está protagonizado por ningún español y no tiene ninguna relación con la historia de España. Un hecho que, junto al escaso número de videojuegos de contenido histórico desarrollados en nuestro país, es la nota característica de la relación entre el medio y el pasado: olvido y externalización (↔ *Marti I.1*).

La empresa responsable de *Commandos*, Pyro Studios, desarrolló otros dos videojuegos de historia, *Praetorians* (Pyro Studios, 2003, y, junto al de *Commandos*, remasterizado en una versión comercializada

en 2020) e *Imperial Glory* (Pyro Studios, 2005). El primero estaba ambientado en la Antigua Roma y la misión del jugador era sobrevivir y conseguir los objetivos propuestos para cada escenario controlando a los tres ejércitos disponibles: romanos, bárbaros y egipcios. Ninguna mención al pasado romano de la península ibérica. El segundo, un título similar al juego de mesa *Risk* (Albert Lamorisse, 1950) y la saga *Total War* (The Creative Assembly, 2000-2019), ambientado en las guerras napoleónicas, tampoco permitió controlar al bando español durante la campaña, aun siendo esta una de las eras carismáticas del nacionalismo español. Solo aparece, y como “Batalla histórica”, el encuentro de los Arapiles (22 de julio de 1812), e incluso la unidad de guerrilleros, evidentemente españoles, aparece bajo pabellón británico. En referencia a este escenario, hay que aludir al DLC “La Guerra de Independencia” para *Napoleon Total War* (The Creative Assembly, 2010), donde la península se convierte en exclusiva en el mapa geográfico del juego.

En este apartado, vamos a proponer tres posibles razones que expliquen este olvido y centraremos nuestra mirada en la última: la debilidad de los estudios humanísticos en los grados de desarrollo de videojuegos y la obligación de itinerarios científicos para cursar dichos grados; la inexistencia de instituciones y subvenciones públicas que guíen y fomenten el desarrollo de videojuegos de historia, como sí ocurre en otros países del entorno de la Unión Europea, y la ausencia de grandes referentes de éxito anteriores, es decir, la inexistencia de una memoria estética en el medio del videojuego sobre el pasado español y la ausencia de mediaciones maestras donde inspirarse.

No existen videojuegos de historia españoles ambientados en España que hayan sido un éxito. Los únicos ejemplos recientes, *Vaccine War* (Games For Tutti, 2016) y *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española* (Legend Studios, 2007), no fueron bien recibidos y no han conseguido convertirse en mediaciones maestras del medio para el momento histórico que representan: la guerra civil española. Otros, como *Yesterday Origins* (Pendulo Studios, 2016), han apostado por una visión mítica e inventada del pasado cuya popularidad tampoco ha sido suficiente para convertirse en un referente para los trabajos posteriores. El videojuego de historia, como hemos explicado con

anterioridad, no se construye a través de la consulta y el estudio de las fuentes primarias, sino que se desarrolla a través de la remediación del pasado mediático.

En conclusión, la ausencia de estudios y de contenidos humanísticos en la formación universitaria y profesional de los creadores de videojuegos en España, el escaso apoyo de institutos, instituciones y subvenciones públicas al fomento de ficciones interactivas de historia y la inexistencia de mediaciones maestras y referentes que aseguren un pasado mediático reconocido por el jugador y una rentabilidad del producto para sus creadores son los tres pilares que, en nuestra opinión, consolidan y condenan a la irrelevancia el pasado español en el videojuego producido dentro de España. Lógicamente, nos referimos al videojuego comercial, no al fenómeno *mod*.

4.2. Las presencias de la Guerra Civil en el videojuego internacional

La Guerra Civil en el videojuego internacional no existe por sí misma y, salvo escasas excepciones, aparece casi siempre como un hecho insertado en un contexto más amplio, en las cuales se mueve entre la representación aséptica y la *españolada*¹⁶. A fecha de hoy, tan solo existen siete videojuegos que incluyen o representan el conflicto español: *España 1936* (AGEOD, 2013); *Hearts of Iron I-IV* (Paradox Interactive, 2002-2016); *Spain 1936*, ampliación de *Wars Across the World* (Strategiae, 2019); *Battles for Spain* (Avalon Digital, 2019); *Spanish Civil War*, expansión del título *Panzer Corps 2: Axis Operations* (Flashback Games, 2020), el inicio de *Strategic Mind: Blitzkrieg* (Starni Games, 2020) y uno que aparece anunciado para una próxima comercialización: *SGS: Spain at War* (Strategy Games Studio, Headquarter). Todos ellos pertenecen al género de la estrategia, el cual comporta una serie de condicionantes que conforman su sistema-central y que

16 Antonio C. Moreno Cantano: “Españolada, memoria histórica y representación digital: la guerra civil española en el mundo del videojuego”. En: Juan Francisco Jiménez Alcázar/Gerardo F. Rodríguez/Stella M. Massa (eds.): *Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y videojuegos*. Murcia: Editum 2020, 185-204.

deforman el pasado representado (\leftrightarrow *Kuschel I.4*). El último título responde a la iniciativa de Strategy Games Studio, que aborda, en otras producciones, conflictos específicos que no han tenido eco en los desarrollos tan habitual, como es el caso de la ruso-finlandesa de 1939-1940 (*SGS Winter War*, 2020), la intervención estadounidense en México de 1847-1848 (*SGS Halls of Montezuma*, 2021) o la alemana en África durante la Primera Guerra Mundial (*SGS Heia Safari*, 2021).

Con un título homónimo, *Spain at War*, se encuentra una de las producciones del otro grupo de diseño, que es el de los *mods* ambientados en el conflicto español, realizadas por equipos españoles con motores extranjeros. En este caso, se trata de un desarrollo realizado bajo el motor de *Call of Duty: World at War* para multijugador. Ya aludidos con anterioridad, localizamos tanto el desarrollado a raíz de *Call of Duty 2 (1936-1939. La Guerra Civil Española)* como el generado con la matriz de *Medal of Honor: Allied Assault: Breakthrough (1936, España en llamas*, este solo en modo multijugador, cuyo equipo de desarrollo inicial acabó derivando en la producción del de *Call of Duty 2*, tal y como hemos mencionado). En ambos casos, se trata del género de disparos en primera persona, el cual comparten con los títulos originales. El primero consiste en el cumplimiento de misiones cronológicamente sucesivas de algunos de los diferentes hitos del conflicto, como fueron la propia sublevación, el asedio del Alcázar de Toledo, la defensa de Madrid, el frente del Norte o la batalla del Ebro. El segundo, como multijugador, tiene diferentes escenarios en los que los jugadores pueden combatir, como en el ya aludido Alcázar toledano, una parte del trazado urbano de Barcelona e incluso en el crucero Canarias; por cierto, en *World of Warships*, llegó en el primer cuatrimestre de 2022 el barco insignia del bando franquista, de la clase County, que comenzó a servir en la Armada sublevada en septiembre de 1936 junto a su gemelo Baleares.¹⁷ La particularidad de este género frente al de estrategia es la inmersión en la acción por parte del jugador, por lo que no es extraña la equidistancia que buscan los desarrolladores a la

17 Michael Apert: *La Guerra Civil en el mar*. Barcelona: Crítica 2008.

hora de abrir los juegos a los usuarios en el caso de un enfrentamiento directo civil como lo fue el conflicto español. Lo hemos podido comprobar de manera fehaciente en la pantalla de inicio del mod *1936, España en llamas*, reproducido en su totalidad en este presente estudio (Ilustración 1).

Aún más extraño es encontrar el conflicto en simuladores de vuelo. Que conozcamos, solo se comercializó un título, denominado *Luftwaffe Commander* (SSI, 1999), que permitía en la primera fase del juego pilotar aparatos de la Legión Cóndor, como el Heinkel 51A — algunas unidades habían llegado en el *Usaramo* desde Hamburgo en agosto de 1936—,¹⁸ en combate con los Polikarpov I-15 republicanos (conocidos como Chatos) en los cielos españoles.



ILUSTRACIÓN 4: Un Heinkel 51A. Captura de pantalla de *Luftwaffe Commander* (SSI, 1999).

18 Michael Alpert: *La Guerra Civil en el aire. Alemanes, soviéticos e italianos en los cielos de España*. Madrid: La Esfera de los Libros 2020, 66.

Pero nos centraremos en los de estrategia. La creación del sistema central de este tipo de juego pasa por tres estaciones importantes: el género, los patrones de diseño y las mecánicas. El género, no referido al tema o la narrativa, se define por los rasgos comunes que presentan las obras relacionadas con sus patrones de diseño, es decir, las “configuraciones básicas de diferentes elementos que delimitan el funcionamiento general del juego o los problemas y soluciones que estos presentan”.¹⁹ El género es referencial y sirve de marco de experiencias previas al jugador,²⁰ por lo que la elección de un marco concreto por parte de los desarrolladores traerá asociada toda una serie de decisiones previas. El género condiciona la aplicación de patrones de diseño concretos y su empleo será el que lo defina como parte, o no, de dicho género. Por ejemplo, *Hearts of Iron IV* (Paradox Interactive, 2016) es un videojuego que podemos clasificar como de *gran estrategia* debido al ámbito global en el que transcurre la acción del juego, así como por una marcada profundidad y complejidad en los sistemas de juego envueltos en el desarrollo de las partidas. Aquí, el jugador puede ver un mapa general en el que se encuentra representado todo el mundo. En él, ciudades clave como Madrid o Barcelona aparecerán como iconos, al igual que otros lugares construidos por el hombre —y el jugador—, como carreteras y vías ferroviarias y otros elementos como las fronteras internacionales señaladas, así como una subdivisión provincial que nada tiene que ver con la documentada. En este mapa, las divisiones estarán representadas por una sola figura y su apariencia emula a la de un juego de tablero, si bien el uso de modelos tridimensionales permite una mayor diversidad en términos de representación de los diversos ejércitos.

El uso de estos géneros depende de su éxito anterior; por ejemplo, *Hearts of Iron IV* forma parte de una licencia con varias iteraciones y productos paralelos que ha acabado por desarrollar una relación

19 Navarro Remesal, *Libertad dirigida*, 233.

20 Lars Konzack: “Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis”. En: Frans Mäyrä (ed.): *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere: Tampere University Press 2002, 89-100, 98.



ILUSTRACIÓN 5: Captura de pantalla de *Hearts of Iron IV* (Paradox Interactive, 2016), en el que aparece la península ibérica sumergida en la Guerra Civil. Como curiosidad, cabe destacar que en esta captura se ve ocupado el este peninsular por una facción independiente, que engloba las fuerzas anarquistas españolas, un elemento puramente ficticio que no deja de formar parte de las posibilidades que ofrece el juego para el desarrollo de la Guerra Civil.

afectiva con sus usuarios.²¹ De hecho, la saga *Hearts of Iron* no ha modificado su estructura de diseño básica desde su lanzamiento al mercado a comienzos del siglo XXI. Ha sido su éxito, y la aceptación de esta estructura por parte de la comunidad de jugadores ha consolidado el diseño del juego y es la razón por la que posiblemente no variará en un futuro próximo, salvo por la añadidura de ligeras diferencias.

Resulta interesante el caso de *Strategic Mind: Blitzkrieg*, ya que el juego, que desarrolla su guion en la Segunda Guerra Mundial, tiene el escenario español casi como un tutorial (↔ *Pfister, prefacio*) —a pesar de que lo tiene de manera específica—, con una intervención alemana muy ponderada, casi sin aparición de la facción sublevada —de hecho,

21 Tobias Winnerling: “The Eternal Recurrence of All Bits: How Historicizing Video Game Series Transforms Factual History into Affective Historicity”. En: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 8.1 (2014), 151-170.

solo aparece la bandera bicolor en una ocasión, y el resto del tiempo es la alemana del momento, adaptada a la normativa legislativa de la RFA, es decir, sin la esvástica, frente a la tricolor republicana—. No podemos decir que se trata de una acción de la Legión Cóndor, sino que, en el juego, son las armas germanas las que conquistan diferentes objetivos, como Tarragona, Barcelona, Teruel, Valencia o la propia Madrid; como vemos, todo el juego está centrado en el sector nororiental de la península.

Es el pasado el que se adapta al juego y no al contrario. Esta fórmula, como ha ocurrido con el cine, ha logrado crear una estructura fija similar a la industrial, a la que se recurre para acelerar y facilitar el proceso de elaboración,²² característica típica de la cultura del nuevo capitalismo. De acuerdo con Sennett, la producción cultural de nuestra contemporaneidad se basa en la construcción de una plataforma básica desde donde poder realizar pequeños cambios superficiales que aseguren la ilusión de novedad,²³ una opinión compartida con el también sociólogo Lipovetsky, quien, en su libro sobre la cultura de masas, afirmaba que “toda la cultura mass-mediática se ha convertido en una formidable maquinaria regida por la ley de la renovación acelerada, del éxito efímero, de la seducción y las diferencias marginales”.²⁴ Así aparecen todos los videojuegos internacionales que representan la guerra civil española:



ILUSTRACIÓN 6:
Captura de
pantalla de
Spain 1936
(AGEOD,
2013).

22 Monterde/Selva/Sola, *La representación cinematográfica de la historia*, 23.

23 Richard Sennett: *La cultura del nuevo capitalismo*. Barcelona: Anagrama 2013, 125.

24 Gilles Lipovetsky: *El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades modernas*. Barcelona: Anagrama 1990, 232.



ILUSTRACIÓN 7: Captura de pantalla de *War Across The World* (Strategiae, 2019).



ILUSTRACIÓN 8: Captura de pantalla de *Battles for Spain* (Headquarter, 2019).

Como podemos observar en las ilustraciones, las semejanzas entre ellos son apreciables de un solo vistazo, semejanzas que no se concentran exclusivamente en el apartado visual y la interfaz, la cual ya deforma el contenido, también lo hacen en las mecánicas y normas.



ILUSTRACIÓN 9: Captura de pantalla *Panzer Corps 2: Axis Operations*.
Spanish Civil War (Flashback Games, 2020).

Todos los videojuegos contienen reglas, que marcan los objetivos y las posibilidades de acción del jugador dentro de la partida. Estas también sirven para señalar las formas de alcanzar los objetivos, sean estos grandes o pequeños, intermedios o finales, voluntarios o impuestos. Títulos de gran estrategia que apuestan por la contrafactualidad,²⁵ como *Hearts of Iron IV*, permiten al jugador alcanzar el objetivo de vencer en la Guerra Civil controlando a la República y, para hacerlo, imponen al jugador toda una serie de pasos y objetivos que deben seguir y alcanzar.

Estas reglas y metas son establecidas por las mecánicas y las formas de intervención que pueden ejecutar los jugadores dentro del juego con el fin de interactuar con los objetos virtuales, siempre de una manera prescrita, fija y casual. La elección de estas acciones condicionará la relación que establece el jugador con el pasado. Si la mecánica que

25 Juan Francisco Jiménez Alcázar: “La historia no fue así?: reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafáctica en los videojuegos históricos”. En: *Clio. History and History Teaching* 44 (2018), 94-113, <http://clio.rediris.es/n44/articulos/monografico2018/07MonJimenez.pdf>.

prevalece es, por ejemplo, decidir de acuerdo con lo leído, se le deberá dotar al jugador de elementos que leer y la parte textual de la obra cobrará mayor importancia que la visual. Es el caso de cualquiera de los títulos que representan el conflicto en el escenario internacional. Todos ellos aportan al jugador distintos cuadros de textos y menús para ayudarle a tomar las decisiones oportunas que le permitan alcanzar el objetivo definido por los desarrolladores: conseguir la victoria en la guerra. En este tipo de juegos, el contexto y la información histórica desplegada cobran una gran importancia. De hecho, este recurso es típico de la representación visual del pasado en la cultura postmoderna: el pastiche y el *collage*. No son pocos los títulos que emplean contenido de archivo para dotar de verosimilitud a sus propuestas históricas, como ocurre, por ejemplo, con el videojuego español *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española*, el cual incluye diferentes documentales y vídeos de la BBC para acompañar la partida, o los cortos cinemáticos en las introducciones a las diferentes misiones en el *mod 1936-1939. La Guerra Civil Española* de *Call of Duty 2*.

La selección de mecánicas también condiciona toda una serie de decisiones al respecto de la imagen y la visualidad dentro de la obra. Así ocurre con *Panzer Corps 2: Axis Operations. Spanish Civil War*. En este videojuego, la mecánica más importante es la de exterminar al contrario. Por ello, los campos de batallas en los que se suceden choques militares abiertos serán los lugares más relevantes del juego. Esta decisión conlleva la negación del trabajo de los historiadores y su énfasis en la confrontación abierta y directa como acción de guerra más relevante en el campo de batalla contemporáneo a favor de la espectacularidad. Esta consecuencia aparejada conlleva otras, como, por ejemplo, la apuesta por un ritmo de juego más rápido y ligero que favorezca la espectacularidad de lo mostrado y la agilidad de la partida —hablamos de jugabilidad—, otro de los rasgos de la cultura de masas contemporánea y, más concretamente, de aquella regida por lo visual. De acuerdo con el teórico de la visualidad contemporánea Martín Prada,

la antigua profundidad de los signos ha ido viendo sustituida su fuerza por la intensidad de las formas de su presencia. Las cosas se comparecen

ahora en sus elementos más obvios, facilitando su inmediata aprehensión. Se acorta el tiempo para la argumentación, todo debe convencernos al instante. El sentido deja de ser fruto de la elaboración para ser un *ya está ahí*, presente ante nuestros ojos, traducido en seductoras configuraciones visuales. No por otro motivo cada vez es menos probable que las imágenes porten algo de misterio, suscitadoras a lo más de un nervioso suspense, de una emocionante expectación. De ahí que cuando hablemos del papel del arte en la producción de “contraimágenes” debemos hacerlo, precisamente, de un tipo de producción visual que, ante todo, rechazaría establecer con el espectador una relación de mera instantaneidad, valiéndose de configuraciones visuales emisoras de una luz más *lenta*, más *densa*, exigente de una *digestión* óptica más prolongada.²⁶

La característica apuntada es fundamental para entender la representación de la Guerra Civil que se hace en el horizonte internacional, la cual no solo está sesgada por la elección del género, como hemos tratado de demostrar, sino que también lo está por su selección de imágenes, las cuales premian aquellas pertenecientes al pasado mediático y a referentes ineludibles del conflicto, como, por ejemplo, la conocida pancarta del “No pasarán” que colgaba en las calles de Madrid durante la contienda. Además, se hace uso de esa imagen tan conocida incluso en una composición que da paso a una de las misiones del *mod 1936-1939. La Guerra Civil Española*, precisamente la que inicia la de la defensa de Madrid.

Por supuesto, existen muchos tipos de jugadores y cada uno de ellos obtendrá una experiencia diferente en su interacción con el videojuego. Pero no debemos olvidar que, como apuntaba Pérez Latorre, “los creadores de juegos diseñan directamente las reglas de juego, pero también, aunque indirectamente, diseñan una experiencia implícita del jugador, una experiencia prototípica del juego o *gameplay*”.²⁷ Por lo tanto, lo que estamos considerando aquí es esa experiencia prototípica en la que el jugador disfrutará de un mundo lúdico, coherente, completo y dotado de narrativa, al que es necesario sumarle, para

26 Martín Prada, *El ver y las imágenes*, 25.

27 Pérez Latorre, *El lenguaje videolúdico*, 53.



ILUSTRACIÓN 10: Captura de pantalla de *Sombras de Guerra* (Legend Studios, 2007). Conocida fotografía en la calle Toledo, de Madrid, tomada por Mikhail Koltsov, donde se podía leer en una pancarta el lema “¡No

pasarán!” (*Wikimedia Commons*, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%C2%A1No_pasar%C3%A1n!_Madrid.jpg#filehistory).

comprender cómo se representa la historia en el videojuego, reglas, retos y mecánicas que permitan al jugador interactuar con el mundo propuesto.

5. Conclusión: la Guerra Civil en el videojuego nacional e internacional

Tras examinar el videojuego de historia que representa a la Guerra Civil tanto fuera como dentro de España, es preciso definir unas características comunes. La primera de ellas y más evidente es la equidistancia: para el videojuego, no existen causas para la guerra, solo formas de hacerla y diferentes resultados. Esta huida de lo político a favor de lo estratégico, lo táctico y lo puramente militar concuerda con una de las características básicas de la representación del enfrentamiento en la cultura de masas. De acuerdo con David Becerra, ya citado al comienzo de este trabajo,

otra de las características de la novela sobre la Guerra Civil que contribuye a la liquidación de la historicidad es la noción de *aideologismo* en sus distintas formas: reducción fratricida del conflicto, individualismo, neohumanismo o despolitización. Todas ellas tienen en común el desplazamiento de lo político hacia otras categorías *aconflictivas* en la narración de la Historia.²⁸

En el videojuego *Hearts of Iron IV*, por ejemplo, la conflagración estallará sin que podamos evitarla de ninguna de las maneras, y la causa para que esta aparezca será un evento condicionado por los propios mecanismos opacos del objeto digital. Lo mismo ocurre con los otros videojuegos citados, los cuales darán comienzo una vez comenzada la Guerra Civil (↔ *Kuschel I.4*). Esta situación nos habla de un fenómeno muy extendido entre la sociedad española e internacional: la concepción del periodo histórico de la Segunda República como antesala de la Guerra Civil (↔ *Prado Rubio III.3*).

Otro de los puntos característicos donde confluyen todas las obras es la represión y la violencia en las retaguardias bajo cualquiera de sus formas. En ningún título hay mención explícita a este hecho, ya que no existe una intención reparadora o ejemplarizante sobre el suceso. Tan solo se limitan a emplear la Guerra Civil como un telón de fondo o, dicho más apropiadamente, un tablero, sobre el que diferentes fichas se mueven y realizan distintas acciones con diferentes resultados.

En resumidas cuentas, el videojuego ambientado o que representa la guerra civil española comparte las características de las representaciones de la misma en otros medios, especialmente las relacionadas con la banalización y estilización del conflicto. Ninguno de ellos posee una intención crítica acerca del momento histórico y todos ellos, especialmente los pertenecientes al género de la estrategia, deforman el pasado para hacerlo coincidir con el lenguaje al que pertenecen: el de los videojuegos históricos de estrategia. Y, a la vez, comparte los rasgos característicos de las representaciones ficcionales del pasado en la cultura postmoderna.

28 Becerra Mayor, *La Guerra Civil como moda literaria*, 230.

Esta situación dista aún lejos de vislumbrar ningún cambio debido a que el conflicto, en el escenario internacional, queda opacado por momentos del pasado más atractivos como, por ejemplo, la Segunda Guerra Mundial²⁹ y, en el plano nacional, los obstáculos expuestos impiden cualquier creación que represente el periodo sin caer en la reproducción y la remediación del pasado mediático y sin elaborar obras donde la primacía de la rentabilidad y el espectáculo opaque todo lo demás.

6. Referencias

- AGUILAR FERNÁNDEZ, Paloma: “La evocación de la guerra y del Franquismo en la política, la cultura y la sociedad españolas”. En: Santos Juliá (ed.): *Memoria de la guerra y del franquismo*. Madrid: Taurus 2006, 279-318.
- ALPERT, Michael: *La Guerra Civil en el mar*. Barcelona: Crítica 2008.
- *La Guerra Civil en el aire. Alemanes, soviéticos e italianos en los cielos de España*. Madrid: La Esfera de los Libros 2020.
- ARÓSTEGUI, Julio/GODICHEAU, François (eds.): *Guerra Civil: Mito y memoria*. Madrid: Marcial Pons Historia 2006.
- BECERRA MAYOR, David: *La Guerra Civil como moda literaria*. Madrid: Clave Intelectual 2015.
- BOLTER, Jay David/GRUSIN, Richard: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press 2000, https://monoskop.org/images/a/ae/Bolter_Jay_David_Grusin_Richard_Remediation_Understanding_New_Media_low_quality.pdf.
- BREA, José Luis: *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Akal 2010.
- CASTELLS, Manuel: *Comunicación y poder*. Barcelona: Alianza 2009.
- CHAPMAN, Adam: *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. London: Routledge 2016.

29 Cf. Alberto Venegas Ramos: *La Segunda Guerra Mundial y el videojuego*. Cáceres: Universidad de Extremadura 2022.

- EIROA SAN FRANCISCO, Matilde (ed.): *Historia y memoria en Red: un nuevo reto para la historiografía*. Madrid: Síntesis 2018.
- GÓMEZ LÓPEZ-QUIÑONES, Antonio: *La guerra persistente: memoria, violencia y utopía: representaciones contemporáneas de la guerra civil española*. Madrid/Frankfurt am Main: Iberoamericana/Vervuert 2006.
- IZQUIERDO MARTÍN, Jesús/SÁNCHEZ LEÓN, Pablo: *La guerra que nos han contado: 1936 y nosotros*. Madrid: Alianza 2014.
- JAMESON, Frederic: *Teoría de la postmodernidad*. Madrid: Trotta 2020.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco: “La historia no fue así: reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafáctica en los videojuegos históricos”. En: *Clio. History and History Teaching* 44 (2018), 94-113, <http://clio.rediris.es/n44/articulos/monografico2018/07MonJimenez.pdf>.
- JULIÁ, Santos (ed.): *Memoria de la guerra y del franquismo*. Madrid: Taurus/Fundación Pablo Iglesias 2006.
- JUUL, Jesper: *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press 2005.
- KONZACK, Lars: “Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis”. En: Frans Mäyrä (ed.): *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere: Tampere University Press 2002, 89-100.
- LIPOVETSKY, Gilles: *El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades modernas*. Barcelona: Anagrama 1990.
- LIPOVETSKY, Gilles/SERROY, Jean: *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Anagrama 2015.
- MANOVICH, Lev: *El lenguaje de los nuevos medios*. Buenos Aires: Paidós 2006.
- MÁRQUEZ, Israel: *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil*. Barcelona: Anagrama 2015.
- MARTÍN PRADA, Juan: *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Madrid: Akal 2018.
- MARTÍNEZ LUNA, Sergio: *Cultura visual: la pregunta por la imagen*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil 2019.
- MATLY, Michel: *El cómic sobre la Guerra Civil*. Madrid: Cátedra 2018.

- MONTERDE, José Enrique/SELVA, Marta/SOLA, Anna: *La representación cinematográfica de la historia*. Madrid: Akal 2001.
- MORENO CANTANO, Antonio C.: “Españolada, memoria histórica y representación digital: la guerra civil española en el mundo del videojuego”. En: Juan Francisco Jiménez Alcázar /Gerardo F. Rodríguez/Stella M. Massa (eds.): *Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y videojuegos*. Murcia: Editum 2020, 185-204.
- NAVARRO REMESAL, Víctor: *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila 2016.
- NIETO FERRANDO, Jorge: *La memoria cinematográfica de la guerra civil española (1939-1982)*. Valencia: Universidad de Valencia 2008.
- PÉREZ LATORRE, Óliver: *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes 2012.
- RICHARDS, Michael: *Historias para después de una guerra*. Madrid: Pasado & Presente 2015.
- SALVATI, Andrew J./BULLINGER, Jonathan M.: “Selective authenticity and the playable past”. En: Matthew W. Kapell/Elliott B.R. Andrew (eds.): *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury 2013, 153-167.
- SAMUEL, Raphael: *Teatros de la memoria*. Valencia: Universidad de Valencia 2009.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente: *Cine y guerra civil española: del mito a la memoria*. Madrid: Alianza 2006.
- SÁNCHEZ LEÓN, Pablo/IZQUIERDO MARTÍN, Jesús: *La guerra que nos han contado y la que no. Memoria e historia de 1936 para el siglo XXI*. Madrid: Postmetropolis 2017.
- SENNETT, Richard: *La cultura del nuevo capitalismo*. Barcelona: Anagrama 2013.
- SICART, Miguel: *Play Matters*. Cambridge: The MIT Press 2014.
- VENEGAS RAMOS, Alberto: *La Segunda Guerra Mundial y el videojuego*. Cáceres: Universidad de Extremadura 2022.
- *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil 2020.
- “Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego”. En: *Revista de Historiografía* 20 (2018), 323-346.

WINNERLING, Tobias: "The eternal recurrence of all bits: how historicizing video game series transform factual history into affective historicity". En: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 8.1 (2014), 151-170.

WINTER, Ulrich: *Lugares de memoria de la Guerra Civil y el franquismo: representaciones literarias y visuales*. Madrid/Frankfurt am Main: Iberoamericana/Vervuert 2006.