



*Centres universitaris adscrits a la*



## **Grau en Disseny i Producció de Videojocs**

### **Representació d'un període històric al videojoc: L'Espanya del segle XX / MEMÒRIA FINAL**

**Carlos Martínez Bueno**  
**Tutor: Dr. Victor Navarro Remesal**  
**2022-2023**



*Pel meu yayo Manolo, per explicar-me tantes històries i ajudar-me a veure des de petit que no ens podem oblidar del passat.*

*Vull donar les gràcies per tot el suport aquests mesos a la crispeta i la meva família per suportar l'estrès i els nervis. A la família dels roombas que per sort ens en donat suport mutu sense cap "roombattle" entre nosaltres. I finalment als meus amics per escoltar les historietes sorgides d'aquest treball. Us estimo a totes i tots.*



## **Abstract**

This work aims to investigate the video game's depiction of various historical events that have occurred in 20th-century Spain. The choice of this historical period is a response to the lack of previous studies in this area. The study consists of classifying and analyzing the works representing this historical period and analysing whether there are differences between them due to their form or commercial character.

## **Resum**

Aquest treball té com a objectiu investigar la representació en el videojoc de diferents fets històrics transcorreguts a l'Espanya del segle XX. L'elecció d'aquest període històric respon davant la inexistència d'estudis previs en aquest àmbit. L'estudi consisteix a classificar i analitzar les obres que representen aquest període històric i analitzar si existeixen diferències entre ells per la seva forma o caràcter comercial.

## **Resumen**

Este trabajo tiene como objetivo investigar la representación en el videojuego de diferentes hechos históricos transcurridos en la España del siglo XX. La elección de este periodo histórico responde ante la inexistencia de estudios previos en este ámbito. El estudio consiste en clasificar y analizar las obras que representan este periodo histórico y analizar si existen diferencias entre ellos por su forma o carácter comercial.





# Índex

Índex.....	V
Índex de figures .....	IX
Índex de taules .....	X
1 Introducció .....	5
2 Antecedents de la recerca .....	8
2.1 Investigacions prèvies .....	8
3 Marc teòric .....	12
3.1 Definició de videojoc d'història .....	12
3.1.1 Videojoc històric vs videojoc d'història .....	12
3.1.2 Serious games d'història .....	13
3.2 Videojoc d'història i el jugador.....	15
3.2.1 El videojoc d'història i el seu consum .....	16
3.3 El videojoc i com representa la història .....	18
3.3.1 El videojoc i les seves formes de memòria.....	18
3.4 Els conflictes de l'Europa del segle XX en el videojoc.....	20
3.5 La representació de la cultura espanyola en el videojoc.....	23
3.5.1 El videojoc espanyol del segle XX.....	26
4 Objectius i Preguntes de Recerca .....	30
4.1 Objectius Primaris .....	30
4.2 Objectius Secundaris.....	30
5 Disseny metodològic i cronograma .....	32
5.1 Investigació del marc teòric.....	32
5.2 Metodologia d'anàlisi .....	32
5.2.1 Fitxes tècniques.....	36
5.2.2 Anàlisi del corpus .....	37
5.2.3 Anàlisi ludonarratiu .....	38
5.3 Cronograma.....	39
6 Anàlisi i resultats.....	41
6.1 Representació de l'etapa compresa entre 1901-1931 .....	41

6.1.1	Victoria II.....	41
6.1.1.1	Fitxes tècniques.....	41
6.1.1.2	Anàlisi.....	42
6.1.1.3	Anàlisi ludonarratiu .....	44
6.1.1.4	Resultats .....	44
6.1.2	Darkest Hour: A Hearts of Iron Game .....	44
6.1.2.1	Fitxes tècniques.....	45
6.1.2.2	Anàlisi Darkest Hour: A Hearts of Iron Game .....	45
6.1.2.3	Anàlisi ludonarratiu .....	48
6.1.2.4	Resultats .....	48
6.2	Representació de l'etapa compresa entre 1931-1939 .....	48
6.2.1	Sombras de guerra: La Guerra Civil Española .....	48
6.2.1.1	Fitxes tècniques.....	49
6.2.1.2	Anàlisi Sombras de guerra: la Guerra Civil Española.....	49
6.2.1.3	Anàlisi ludonarratiu .....	51
6.2.1.4	Resultats .....	51
6.2.2	UltraSpain - IL-2 Sturmovik 1946 (MOD).....	51
6.2.2.1	Fitxes tècniques.....	51
6.2.2.2	Anàlisi UltraSpain .....	52
6.2.3	Spain at War - Call of Duty: World At War (Mod).....	54
6.2.3.1	Fitxes tècniques.....	54
6.2.3.2	Anàlisi.....	54
6.2.4	1936 – 1939 La Guerra Civil Española - Call Of Duty II (MOD).....	56
6.2.4.1	Fitxes tècniques.....	56
6.2.4.2	Anàlisi ludonarratiu .....	59
6.2.4.3	Resultats .....	60
6.2.5	España 1936 .....	60
6.2.5.1	Fitxes tècniques.....	60
6.2.5.2	Anàlisi.....	61
6.2.5.3	Anàlisi ludonarratiu .....	62
6.2.5.4	Resultats .....	63



6.2.6	1936 España En Llamas – COD II.....	63
6.2.6.1	Fitxes tècniques.....	64
6.2.6.2	Anàlisi 1936 España En Llamas – COD II.....	64
6.2.6.3	Anàlisi ludonarratiu .....	66
6.2.6.4	Resultats .....	66
6.2.7	1936 España En Llamas – Medal of Honor: Allied Assault (Mod).....	67
6.2.7.1	Fitxes tècniques.....	67
6.2.7.2	Anàlisi.....	68
6.2.8	Spanish Civil War Mod & Campaign.....	68
6.2.8.1	Fitxes tècniques.....	68
6.2.8.2	Anàlisi.....	69
6.2.9	Hearts of Iron IV.....	70
6.2.9.1	Fitxes tècniques.....	71
6.2.9.2	Anàlisi.....	71
6.2.9.3	Anàlisi ludonarratiu .....	72
6.2.9.4	Resultats .....	73
6.2.10	Red and Blue: 1936 - Mount and Blade Warband: Napoleonic Wars (Mod).....	73
6.2.10.1	Fitxes tècniques.....	74
6.2.11	Vaccine War .....	76
6.2.11.1	Fitxes tècniques.....	76
6.2.11.2	Anàlisi.....	77
6.2.11.3	Anàlisi ludonarratiu .....	78
6.2.11.4	Resultats .....	79
6.2.12	Battles For Spain .....	79
6.2.12.1	Fitxes tècniques.....	79
6.2.12.2	Anàlisi.....	80
6.2.12.3	Anàlisi ludonarratiu .....	81
6.2.12.4	Anàlisi ludonarratiu .....	81
6.2.13	Spanish Civil War - Men of War: Assault Squad 2 (Mod).....	82
6.2.13.1	Fitxes tècniques.....	82
6.2.13.2	Anàlisi.....	82

6.2.13.3	Anàlisi ludonarratiu .....	83
6.2.13.4	Resultats .....	84
6.2.14	Wars Across the World: Spain 1936 .....	84
6.2.14.1	Fitxes tècniques.....	85
6.2.14.2	Anàlisi .....	85
6.2.15	SGS Spain at War .....	86
6.2.15.1	Fitxes tècniques.....	87
6.3	Representació de la etapa compresa entre 1939-1975 .....	88
6.3.1	13 Rosas .....	88
6.3.1.1	Fitxes tècniques.....	88
6.3.1.2	Anàlisi 13 Rosas.....	88
6.3.2	Anàlisi ludonarratiu .....	89
6.3.2.1	Resultats .....	90
7	Conclusions .....	91
7.1	Futures línies d'investigació .....	96
8	Bibliografia/Referències .....	99
9	Ludografia.....	105

## Índex de figures

Figura 3-1. Gràfic en què se sintetitzen les principals línies de recerca relatives a l'estudi del passat en els videojocs.....	14
Figura 3-2. Imatge del videojoc <i>This War of Mine</i> .....	22
Figura 3-3. Imatge del videojoc <i>Olé, Toro</i> .....	24
Figura 3-4. Portada del videojoc <i>Capitan Sevilla</i> .....	27
Figura 5-1. Components del consum del joc segons MDA.....	35
Figura 5-2. Components del disseny del joc segons MDA.....	35
Figura 6-1. Imatge del videojoc <i>Victoria II</i> . .....	43
Figura 6-2. Captura d'un avió de la Falange en el videojoc UltraSpain. ....	52
Figura 6-3. Captura d'un avió de la República en el videojoc UltraSpain. ....	53
Figura 6-4. Captura de la ciutat de Barcelona en el videojoc UltraSpain.....	53
Figura 6-5. Captura del joc <i>Spain at War</i> . ....	56
Figura 6-6. Captura del joc <i>Spanish Civil War Mod &amp; Campaign</i> .....	70
Figura 6-7. Captura del servidor de Discord <i>Red &amp; Blue:1936</i> . ....	75
Figura 6-8. Captura de la guia <i>Red &amp; Blue:1936</i> . ....	76
Figura 6-9. Captura del videojoc <i>Wars Across the World: Spain 1936</i> .....	86

## Índex de taules

Taula 5-1. Plantilla de fitxa tècnica pels jocs del corpus.....	37
Taula 5-2. Plantilla de fitxa dels condicionals comercials. ....	37
Taula 6-1. Fitxa tècnica del videojoc Victoria II. Font: Elaboració pròpia.....	42
Taula 6-2. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc Victoria II. ....	42
Taula 6-3. Fitxa tècnica del videojoc Darkest Hour: A Hearts of Iron Game.....	45
Taula 6-4. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc Darkest Hour: A Hearts of Iron Game. ....	45
Taula 6-5. Fitxa tècnica del videojoc Sombras de guerra: la Guerra Civil Española. ....	49
Taula 6-6. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc Sombras de guerra: la Guerra Civil Española. .....	49
Taula 6-7. Fitxa tècnica del videojoc UltraSpain. ....	51
Taula 6-8. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc UltraSpain.....	52
Taula 6-9. Fitxa tècnica del videojoc Spain at War.....	54
Taula 6-10. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc Spain at War. ....	54
Taula 6-12. Fitxa tècnica del videojoc 1936 – 1939 La Guerra Civil Española. ....	56
Taula 6-13. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc 1936 – 1939 La Guerra Civil Española...57	57
Taula 6-14. Batalles disponibles en 1936 – 1939 La Guerra Civil Española.....	58
Taula 6-15. Fitxa tècnica del videojoc España 1936. ....	60
Taula 6-16. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc España 1936. ....	61
Taula 6-17. Fitxa tècnica del videojoc 1936 España En Llamas.....	64
Taula 6-18. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc 1936 España En Llamas. ....	64
Taula 6-19. Fitxa tècnica del videojoc 1936 España En Llamas.....	67
Taula 6-20. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc 1936 España En Llamas. ....	67
Taula 6-21. Fitxa tècnica del videojoc Spanish Civil War Mod & Campaign (v0.90).....	68
Taula 6-22. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc Spanish Civil War Mod & Campaign (v0.90). .....	68
Taula 6-23. Fitxa tècnica del videojoc Hearts of Iron IV.....	71
Taula 6-24. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc Hearts of Iron IV.....	71
Taula 6-25. Fitxa tècnica del videojoc Red and Blue: 1936. ....	74
Taula 6-26. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc Red and Blue: 1936. ....	74
Taula 6-27. Fitxa tècnica del videojoc Vaccine War. ....	77
Taula 6-28. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc Vaccine War. ....	77
Taula 6-29. Fitxa tècnica del videojoc Battles For Spain. ....	80
Taula 6-30. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc Battles For Spain.....	80
Taula 6-31. Fitxa tècnica del videojoc Spanish Civil War.....	82
Taula 6-32. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc Spanish Civil War. ....	82
Taula 6-33. Fitxa tècnica del videojoc Wars Across the World: Spain 1936. ....	85
Taula 6-34. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc Wars Across the World: Spain 1936. ....	85
Taula 6-35. Fitxa tècnica del videojoc SGS Spain at War. ....	87

---

Taula 6-36. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc SGS Spain at War. ....	87
Taula 6-37. Fitxa tècnica del videojoc 13 Rosas.....	88
Taula 6-38. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc 13 Rosas.....	88



# 1 Introducció

La representació històrica en els mitjans culturals és un recurs utilitzat habitualment en les seves diferents expressions, com ara el cinema, la literatura, la música, etc. Totes aquestes expressions culturals tenen com a objectiu representar una memòria que plasma tant vivències personals, vivències bibliogràfiques, la memòria col·lectiva o, fins i tot, un discurs polític. Totes aquestes obres, siguin de ficció o no-ficció, formen part i ajuden a construir el pensament col·lectiu sobre aquests fets.

L'estudi de com es representen fets històrics en aquests mitjans no és nou, estudis com el de *Michael Anderegg en *Inventing Vietnam: The War in Film and Television**, ens expliquen de forma força acurada alguns esdeveniments com, en aquest cas, la manera en què la representació de la Guerra del Vietnam en el cinema i la televisió havien suplantat la realitat del conflicte en si.

Aquests estudis també s'han realitzat amb obres on es representen fets que estan dins del nostre període a estudiar, com és el cas de la investigació de Messeguer (2013) en *Criaturas de la guerra: Memorias traumáticas de la Guerra Civil en el cine español contemporáneo*. Messeguer analitza diferents obres cinematogràfiques des d'una perspectiva de representació històrica on conclou que en la majoria d'obres s'acaba apropant al dramatisme creant situacions fatídiques, en alguns casos, fins i tot, fictícies, allunyant-se així del rigor històric.

Aquest treball neix a conseqüència d'aquesta exageració de la qual parla Messeguer (2013), però enfocada a l'àrea dels videojocs. Sobretot en alguns gèneres com els *Shooters* o els jocs d'estratègia, la representació històrica acostuma a ser un punt important a l'hora de construir tant mecàniques com, sobretot, la narrativa. En l'àmbit d'investigació del videojoc com a eina de representació històrica trobem el treball de Chapman (2016) amb el llibre *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, on estableix les bases de com s'han d'estudiar els videojocs històrics i desenvolupa una primera metodologia per a l'anàlisi d'aquests; o la tesi doctoral de Venegas (2020), titulada *Historia y Videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la Cultura y la Sociedad Digital Contemporánea* on, a

partir de les bases metodològiques que va establir Chapman (2016), estudia la representació de la Segona Guerra Mundial en el videojoc.

A partir d'aquestes investigacions pioneres hi ha una manca d'estudis de la representació històrica de l'estat espanyol, en concret del període que correspon al segle XX. Aquest buit es troba tant per una part documental com d'anàlisi d'obres. L'elecció d'aquest període neix de la necessitat d'analitzar com es veuen reflectits fets com la II República, la Guerra Civil Espanyola, la dictadura Franquista i, fins i tot, moviments guerrillers com els Maquis o conflictes més contemporanis com l'organització terrorista *Euskadi Ta Askatasuna (ETA)*.

Aquests successos, els quals podem veure a altres mitjans culturals i on podem trobar estudis de com es representen com el de Messeguer (2013), conjuntament amb la influència per proximitat històrica que hi ha a la societat actual, creen una necessitat d'investigar com es veu reflectit aquest període històric.

El videojoc no s'exempta de l'interès per part dels historiadors d'analitzar-ho des d'una perspectiva acadèmica. Les interpretacions de la història també canvien, i el videojoc és un mitjà on es percep en el present un mateix fet, tal com expressa Mugueta (2017). Mugueta també comenta que la investigació del videojoc d'història, a més, té noves vessants, ja que apareixen els casos dels MMO o *Multijugadors Massius Online*. En aquestes situacions es poden estudiar com comunitats de jugadors planifiquen i s'organitzen per recrear diferents esdeveniments o batalles històriques.





## **2 Antecedents de la recerca**

La realització d'aquest treball té com a punt de partida diversos projectes d'investigacions prèvies i actuals que seran utilitzades com a referencials tant en l'àmbit teòric com metodològic. En aquestes investigacions, alhora, es dediquen a classificar aquestes obres segons el període que relaten, la seva forma i la seva producció, entre altres aspectes, a més d'analitzar com es representen diferents fets ocorreguts al llarg de la història.

Dins dels antecedents també s'abastaran altres investigacions que tenen com a objecte l'anàlisi de la representació d'altres períodes històrics dins del territori marcat per la recerca pautada en aquest treball. Així mateix, s'inclouran estudis que se situïn dins d'aquest període temporal, però que s'enfoquin en altres estats o territoris.

### **2.1 Investigacions prèvies**

Un dels projectes d'investigació que es pren com a punt de partida pertany al grup de recerca Transferència del Coneixement: Història i videojocs. Aquesta línia d'investigació forma part d'un altre anomenat Humanitats Digitals de la Universitat de Múrcia, on Jiménez Alacazar J.F és l'investigador principal.

Aquest grup d'estudi utilitza una pàgina web (<https://www.historiayvideojuegos.com/>) on van publicant els diferents avenços en cadascuna de les línies d'investigació. Un dels seus objectius, tal com declaren a la web, és el d'analitzar la percepció que s'adquireix de les diferents etapes del passat històric a través d'aquest fenomen multimitjàns, objectiu que, a partir dels seus progressos, es tractarà d'aprofundir en el treball.

Jiménez (2016) va posar el focus de la investigació en l'edat mitjana i la forma en què aquesta es veia reflectida en els videojocs. L'autor ens relata com l'imaginari col·lectiu tendeix a representar aquesta etapa com un moment on trobar creences irracionals (bruixeria, màgia, bel·licisme, etc). En part dels seus treballs analitza com aquests factors influeixen a l'hora de crear la interacció amb el jugador i com aquest relat afecta en la percepció del jugador i la relació amb la memòria històrica de l'edat mitjana.

Un altre dels investigadors que ha aportat en aquest aspecte és Venegas, qui ha col·laborat recurrentment i publicat articles en les diferents monografies del grup. La

seva tesi Venegas (2020), té com a objecte d'estudi la representació de la II Guerra Mundial en el videojoc. El fet d'estudiar un esdeveniment històric proper cronològicament en l'actualitat, també ens dota d'una anàlisi amb perspectiva política i com el discurs del mateix dista segons si s'ha realitzat amb la perspectiva, ja no d'una memòria oficial d'uns dels bàndols, sinó també dels estats, sobretot des de la perspectiva del relat dels Estats Units d'Amèrica.

I és en aquest conflicte on es troben investigacions de recerca que analitzen la representació d'aquest segons la perspectiva que se li dona en cada estat. La tesi de Muller (2015) analitza la qüestió de com l'Alemanya actual gestiona la memòria de l'Alemanya nazi a partir de la censura i com aquesta afecta la sensibilitat de la violència en la població, i en concret en els videojocs. Alemanya és un dels estats més estrictes en matèria legislativa a l'hora de censurar qualsevol simbologia nacionalsocialista, com va succeir amb el ressonat cas del videojoc *Wolfenstein 3D* i les posteriors entregues d'aquesta saga. D'aquest primer va arribar a prohibir-se la seva comercialització en l'estat germànic pel fet que apareixien quadres amb simbologia nazi i per l'ús de l'himne del partit nacionalsocialista alemany com a tema principal del joc.

Respecte als antecedents del període d'estudi d'aquest treball trobem obres com la ja mencionada de Messeguer (2013), on l'objecte és la representació en el cinema de la Guerra Civil Espanyola, o el de Gonzalo (2016) amb una anàlisi de dos *wargames* que simulen aquest mateix conflicte bèl·lic: *The Spanish Civil War 1936–1939* (TSCW) i *Crusade and Revolution: The Spanish Civil War 1936–1939* (C&R). L'autor analitza com es veuen reflectits els dos bàndols, conclouent que, des d'un inici i en ambdós casos, el republicà està representat com a caòtic i més limitat mecànicament respecte al contrast de professionalitat del bàndol nacional, que també rep el rol de ser el que porta la iniciativa militar. Malgrat aquests aspectes, els jocs permeten "modificar" el discurs de la història, ja que els dos bàndols tenen possibilitat de victòria.

En aquest mateix conflicte, Moreno (2020) analitza la representació en el videojoc de la Guerra Civil Espanyola. Moreno estudia els casos dels videojocs *Sombras de guerra* i *Vaccine War*, pel fet que, segons l'autor, són dues mostres que, més enllà de ser

jocs bèl·lics, introdueixen una narrativa paral·lela al relat històric i ens donen una mostra dels idearis comuns sobre el conflicte a l'estar construït a partir d'estereotips. Moreno troba interessant la visió que tenen les dues obres i com cadascuna representa el conflicte, on l'autor conclou que aquestes representacions no és que no siguin vàlides, sinó que representen un discurs i un ideari col·lectiu que s'ha transmès al llarg del temps.



## 3 Marc teòric

### 3.1 Definició de videojoc d'història

#### 3.1.1 Videojoc històric vs videojoc d'història

El concepte de videojoc d'història i el seu estudi va ser mencionat per primer cop per l'investigador de mitjans culturals Williams Charles Uricchio en el seu article *Simulation, History and Computer Games (2006)*. Aquest concepte no s'ha de confondre amb el de videojoc històric, ja que aquest fa referència a un producte produït en el passat, tal com ens defineix Venegas (2020). L'autor determina que en el videojoc podem trobar 3 temps: el de creació, el de representació i el jugable, és a dir, el temps que disposa el jugador en ell. Aquesta aproximació s'assembla a la de Juul (2004), on definia la diferenciació entre el temps del jugador (*Play Time*) amb el temps de la ficció (*Fictional Time*). Si bé aquesta diferenciació és des d'un punt de vista de la narratologia, serveix per entendre l'anàlisi que fa Venegas (2020).

A l'hora d'aconseguir la definició de videojoc històric es necessita, de fet, l'aspecte que no forma part de la narrativa i que, per tant, Juul (2004) no té en compte al ser aquest el temps de desenvolupament, és a dir, el moment històric en què l'obra en qüestió es va crear i que en l'objecte d'aquesta investigació no contemplarem, ja que, tal com hem expressat en la introducció, l'objecte d'estudi és la representació històrica. Per tant, es consideraran històrics tots els videojocs.

Venegas (2020) al·ludeix a la decisió d'utilitzar el concepte de videojoc d'història també amb relació a com s'ha expressat en altres disciplines com ara a la pintura d'història Pérez Viejo (2015) o en el cinema d'història Monterde (2015).

Amb aquest aclariment, el mateix autor defineix el videojoc d'història de la següent manera.

*“consideraremos videojuego de historia cualquier obra que incorpore elementos de consideración histórica.”* (Venegas, 2020, p.31)

### 3.1.2 Serious games d'història

En l'anterior definició podrien entrar obres videolúdiques, també conegudes com a *serious games*. Els *serious games*, segons la definició que va plantejar Zyda (2005), són "un concurs mental, jugat amb un ordinador d'acord amb normes específiques, que utilitza l'entreteniment per promoure la formació governamental o corporativa, l'educació, la salut, la política pública i els objectius estratègics de comunicació". En aquesta descripció, l'autor estableix els *serious games* com una forma d'aprenentatge mitjançant l'entreteniment amb diferents finalitats pedagògiques.

Amb aquesta perspectiva, Gonzalo (2020) planteja la pregunta no resposta de "fins a quin punt els jocs són *memory-making*?". L'autor aborda el cas del govern de Polònia que va crear contingut audiovisual i educatiu on s'aplicaven polítiques de memòria i que situaven al país en una posició externa davant l'extermini jueu culpabilitzant únicament dels fets a la invasió alemanya. Aquesta relació entre memòria, les seves tipologies i les relacions amb el videojoc és fonamental per entendre com es representa la història en el mitjà. És per aquesta rellevància que se li dedicarà un capítol sencer a continuació.

De cara a la investigació que pertoca a aquest treball, es partirà de la classificació que García Vega (2020) planteja en el seu assaig, on descriu una metodologia per a l'estudi del videojoc d'història. En aquesta classificació, García Vega planteja tres agrupaments de les diferents aplicacions en matèria de l'estudi d'història i videojocs: Videojocs i ensenyament, història en els videojocs (*Historical Games Studies*) i Videojocs en la història.



Figura 3-1. Gràfic en què se sintetitzen les principals línies de recerca relatives a l'estudi del passat en els videojocs. Font: Vega, 2020.

En el marc de videojocs com a instrument pedagògic existeixen diverses investigacions on es plantegen diferents maneres d'introduir el videojoc com a eina complementària, sobretot en la branca d'estudis socials com vindria a ser-hi la història.

És el cas del treball de Mugueta i Manzano (2016) on van agafar alumnes de secundària i van investigar sobre la incorporació del videojoc *Age of Empires III* com un element complementari a l'assignatura d'història. Es va concloure que en afegir el videojoc augmentava la seva motivació, en poder produir significats en diferents aspectes de la història que estaven estudiant en el mateix joc.

En aquesta mateixa línia Guevara (2016) va realitzar una investigació amb els seus alumnes de l'ESO d'història on incorporava el *Minecraft* com eina pedagògica. En aquesta activitat, els infants, a través primer d'una activitat gamificada sense ordinador i, on un cop superada aquesta, acabarien endinsant-se en un món del videojoc esmentat ambientat en l'antic Egipte. En aquest món, els alumnes podrien experimentar aspectes quotidians de la vida en aquell moment i, alhora, analitzar l'arquitectura i l'art.

Amb aquests dos casos, des de la visió de Vega (2020), entrarien en la classificació d'història en els videojocs, ja que el seu objectiu no és pedagògic sinó d'entreteniment. Però, com s'acaba de veure, aquestes obres que tenen contingut històric es poden convertir en material pedagògic, amb creació de mons, com és el cas del *Minecraft*,



però també amb un plantejament purament acadèmic com s'ha vist en el treball de Mugueta i Manzano.

D'aquí surt un nou àmbit d'estudi que són els videojocs d'història aplicats a l'aprenentatge, obres que no s'han fet amb una intenció pedagògica i que, per tant, no es poden considerar *Serious Games* però sí videojocs d'història com a eina pedagògica.

Aquest aspecte, des d'una visió de conservació del videojoc és rellevant, ja que part d'aquesta investigació serà la documentació de totes les obres del corpus. Si més no, no s'entrarà més enllà d'aquesta part tal com es mostrarà en la metodologia.

La branca de videojocs i ensenyament s'allunyaria del focus de la investigació plantejada per aquest treball, ja que la metodologia d'anàlisi a aplicar sobre aquesta tipologia de videojocs seria diferent i, per tant, tampoc serà matèria d'estudi en aquest projecte.

### **3.2 Videojoc d'història i el jugador**

La definició a la qual s'ha arribat amb anterioritat de videojoc d'història tenia la intenció d'englobar les obres amb elements de consideració històrica. Aquesta definició no considera analitzar els videojocs des d'un criteri de versemblança amb els fets que explica. En relació amb això, Peñate (2017) analitza el videojoc i la seva credibilitat històrica.

Peñate (2017) afirma que el videojoc mai podria oferir una visió verídica i realista del passat, ja que això afectaria negativament a la jugabilitat, i al·ludeix al videojoc com un concepte versemblant de la realitat, és a dir, com una idea amb aparença de veritat i creïble. Aquest aspecte el podem relacionar amb la definició del concepte d'*Agency Murray* (1997), és a dir, d'actuació: "*making something happen in a dynamically responsive world*". La relació de la presa de decisions en el videojoc d'història amb l'entorn normalment pot comportar una interacció amb els fets que relata, i és per això que en aquest aspecte trobem una de les limitacions.

Bura (2008) vincula la presa de decisions a la idea de llibertat, on aquestes han de ser "interessants i desafiants" i han de complir les condicions de "ser informada,

significativa i irreversible". L'autor relaciona aquestes condicions amb el pacte jugable, on segons Navarro *"las condiciones de la partida han de ser expuestas con claridad"* (Navarro, 2012, p.219).

Navarro (2016) aprofundeix en les limitacions del videojoc com a mitjà i les defineix, sent la primera la implementació d'una narrativa dins d'un espai virtual amb la seva pròpia i fictícia estructura interna. La segona és el component lúdic del mateix joc, el pacte jugable, les regles i mecàniques que defineixen l'experiència *"las acciones (o «verbos») que el jugador puede llevar a cabo para interactuar con los objetos y el mundo lúdico"* (Navarro, 2012, p.73).

Respecte a l'estudi que pertoca a aquest treball, tant les condicions definides per Bura com les delimitacions del videojoc de Navarro entren directament en conflicte amb els jocs on es representen esdeveniments històrics, ja que, en aquests casos, apareix una confrontació entre l'experiència del jugador amb la representació històrica i la seva rigorositat.

Aquest treball no té l'objectiu de trobar una solució a aquesta disjuntiva, però sí que serà un aspecte d'importància i a tenir en compte a l'hora d'elaborar les anàlisis.

### **3.2.1 El videojoc d'història i el seu consum**

Tornant a la investigació de Peñate (2016), s'exemplifica el cas del videojoc *Battlefield I* (EA/DICE), on els mateixos autors varen declarar que l'absència de personatges de gènere femení venia donada al fet que al públic objectiu no li resultaria creïble malgrat que sí que hi va haver dones en el front *Reina de los Gatos* (2016). Seguint la saga *Battlefield*, dos anys després, es publicaria el videojoc *Battlefield V* (EA/DICE).

Aquesta entrega estaria situada en la II Guerra Mundial, recreant batalles d'aquest conflicte. En aquesta entrega sí que s'utilitzarien personatges de gènere femení lluitant enfront malgrat això, no va estar exempt de crítiques en el gran públic ja que argumentaven que el fet de l'aparició de dones no donava rigorositat històrica a l'obra. Com explicava Mohorte (2018), per més que això ha estat corroborat considerant que a la Unió Soviètica sí que van tenir participació tant en la rereguarda com en primera línia de combat, en menció de Stoecker (2003), però no en primera línia de combat de

l'exèrcit de la resistència nòrdica que és on aquest cas es veu reflectida la representació de la dona en la guerra.

En aquest bàndol, les dones varen tenir representacions en diferents àmbits com ara pilots (Schrader, 2006) o en tasques de resistència o espionatge (Atwood, 2011). Malgrat això, es va optar per donar visibilitat en l'episodi *Nordlys* on el personatge protagonista seria Solveig Fia Bjørnstad, representant la resistència noruega davant l'atac de l'exèrcit de l'Alemanya nazi. Per tant, no es pot dir que aquesta decisió estigués sota un criteri de rigorositat històrica sinó que parlem versemblança. Amb això, els desenvolupadors varen trencar intencionadament l'estereotip de l'home com a actor principal en el camp de batalla.

Els dos casos anteriors es troben en la categoria comercial AAA, el que implica que són desenvolupats i distribuïts per empreses de gran pressupost i, per tant, l'objectiu d'aquestes obres és obtenir les vendes necessàries per aconseguir beneficis. En aquests casos, davant de les decisions en l'àmbit de representació històrica s'ha de ser conscient del seu objectiu comercial, ja que aquestes sempre estaran marcades pel que vol el públic objectiu del videojoc.

Aquests mitjans, que considerarem de massa, que tenen la capacitat d'arribar al gran públic i que utilitzen la història com a factor comercial - molts cops sense rigor - és el concepte que Venegas (2020) defineix com "*hiperhistòria*" : *La representació d'imatges i missatges del passat condicionar per a la diversió, la seducció i la rendibilitat on el seu únic objectiu es proporcionar plaer i satisfacció immediata al consumidor.* En el cas del *Battlefield I*, ometre els personatges de gènere femení és un clar exemple d'aquest concepte, on els desenvolupadors varen prendre aquesta decisió per satisfer el consumidor, consumidor que en aquest cas estava representat pel gènere masculí.

### 3.3 El videojoc i com representa la història

Un cop s'ha vist el paper que té el jugador en el videojoc d'història i com aquest consumeix aquestes obres, s'ha d'analitzar com el joc digital pot transmetre contingut històric.

El videojoc, i per conseqüència també el videojoc d'història, és un mitjà cultural que va aparèixer a mitjans de la passada dècada dels 70. Això fa que gran part dels fets que es representen en les diferents obres del corpus ja havien estat representats prèviament a altres mitjans culturals. Aquestes representacions, tal com comenta Chapman (2016), tenen la capacitat de crear una memòria col·lectiva i aquesta influència no es pot ignorar a l'hora d'investigar els videojocs d'història.

Chapman adopta la visió del videojoc d'història com un component més dins de l'estudi historiogràfic. Aquesta visió no és compartida per investigadors com Venegas (2020) que considera el següent: *“El videojuego no puede ser historia porque ni es su intención , ni es su preocupación, y además su forma no se lo permite”* (Venegas, 2020, p.43).

La visió de Venegas gira entorn de considerar el videojoc com a font de memòria, on aquesta es pot veure representada de formes diferents, i on també afecta la intencionalitat autoral. El treball d'aquest autor se centra principalment en com els videojocs d'història influeixen a crear l'imaginari col·lectiu.

Malgrat que l'estudi que pertoca a aquest treball se centra a investigar des d'un enfocament mecànic i narratiu de les obres, i no sobre la influència d'aquestes en els jugadors, la investigació de Venegas crea una classificació sobre memòria i videojoc.

#### 3.3.1 El videojoc i les seves formes de memòria

En la tesi Venegas (2020), l'autor classifica les següents formes de memòria que pot adoptar un videojoc, sent aquestes com a forma de memòria oficial i col·lectiva, com a forma de memòria estètica i finalment com a forma de memòria literal i exemplar.

Quant a la primera, l'autor defineix la memòria oficial com aquella que està influenciada per institucions estels i generalment amb un rerefons nacionalista.

Aquesta visió la complementa Moreno (2022), on destaca el poder que té la imatge i el videojoc com a eina de donar una visió concreta, en el cas que planteja l'autor amb el discurs que adopten els videojocs davant el terrorisme islàmic. En el videojoc occidental s'han creat narratives videolúdiques dominants davant d'aquests conflictes, on en obres com Call of Duty (Schulzke 2013) es justifiquen dinàmiques de guerra considerada en contra dels drets humans, com tortures i l'ús d'armes nuclears.

En canvi, des d'una perspectiva gihadista, han utilitzat els videojocs per a la propaganda i difusió del seu discurs, així com comenta Moreno (2022). I és que aquestes cèl·lules terroristes modificaven obres de jocs de sagues com *Counter Strike*, com va descobrir en la investigació Lakomi (2018).

A ambdós casos es pot veure com el mateix mitjà s'ha fet ús per vendre un discurs polític segons la necessitat, en el primer com a justificació de l'ús i de la guerra i en el segon com a eina propagandística per reclutar i influenciar als joves.

Respecte al segon punt, la memòria estètica, fa referència a aquelles representacions que es basen en altres prèvies del mateix fet històric (Venegas, 2020). La memòria estètica és, doncs, la característica que tenen els videojocs en el moment que es referencien en obres prèvies.

Aquest fet va relacionat directament amb el videojoc d'història i el seu consum, tema tractat prèviament. I és que la construcció del passat a través dels mitjans de comunicació de massa durant el segle XX, on el consumidor busquen l'entreteniment i la distracció ha condicionat a la creació ha generat la iconografia bàsica de fets històrics (Jiménez, 2016, p.11).

Chapman (2016) també va relacionar la influència que tenen altres obres culturals en com es representa la història en el videojoc.

*“Historical resonance is the recognition of the game as in some way sufficiently real (referential) in its relation to the past as it is understood by the player, and therefore relating to their local context and constituting a shared history (with the global, as represented by the game)”* (Chapman, 2016, p.36).

Chapman utilitza també el terme referencial com a element que relaciona el videojoc d'història amb els fets que relata. A la vegada, però, aquestes obres referencials conviuen amb altres que es realitzen per expressar vivències personals, o memòria literal (Venegas 2020). L'autor relaciona la intencionalitat autoral amb aquesta forma, fet que encara dona una possible perspectiva d'estudi, i es topa amb la subjectivitat dels desenvolupadors. És per això que no es considerarà de cara a aquesta investigació.

L'autor també parla del videojoc com a forma exemplar, on es veuen representats tots aquells jocs que utilitzen el passat com a eina per donar advertències i exemples per encarar el present (Venegas, 2020). Aquesta forma va més enllà de la subjectivitat autoral, ja que no es té només en compte la intenció sinó l'efecte que ha tingut pel que fa a la transmissió d'informació i coneixement en el jugador.

### **3.4 Els conflictes de l'Europa del segle XX en el videojoc**

L'Europa del segle XX va ser un període de canvis i on van succeir diferents conflictes bèl·lics com ara les dues Guerres Mundials, la Guerra Freda, les guerres de Iugoslàvia i conflictes civils com la Guerra Civil Espanyola. En aquest apartat del marc teòric es vol analitzar mitjançant investigacions prèvies com s'han representat tenint en el focus les formes de memòria que s'acaben d'exposar, centrant-nos en especial en aquells jocs que s'allunyen dels tòpics i estereotips utilitzats per representar les guerres.

Amb aquest capítol, vol donar a conèixer diferents visions que se li pot donar al videojoc davant el mateix conflicte, per tal d'un cop arribem a investigar les obres del corpus, analitzar si existeixen per igual aquesta diversitat de representació.

El primer dels casos és el videojoc d'origen germànic *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games, 2020). L'obra de l'estudi germànic ens situa en l'Alemanya de la dècada del 1930 just en el moment que el partit nacionalsocialista arriba al poder. Tal com va comentar el seu creador Jörg Friedrich (2018) mentre aquest s'estava desenvolupant, volien fer un joc on s'allunyarà la visió dels nazis com els dolents estúpids i on el focus estigues en les accions que varen fer. A més a mode de crear

memòria exemplar, els seus referents artístics varen ser artistes que varen ser censurats pels nazis.

Fins aquell moment, els nazis havien estat representants en moltíssimes ocasions en els videojocs sobre la II Guerra Mundial (Ivy Taylor, 2018). Friedrich argumenta que això és una simplificació excessiva del nazisme que no només no aborda l'ascens insidiós del règim, sinó tampoc les atrocitats perpetrades fora del front occidental, pels nazis tant a casa com a l'Europa Oriental. A més, a causa de la pressió dels jocs moderns per permetre el multijugador en línia, els desenvolupadors fomenten el tòpic de la "Wehrmacht neta": el soldat o oficial alemany regular que "no sabia res i només complia amb el seu deure".

Desenvolupar aquest joc tenia com a objectiu crear una obra per recordar i representar la història, ja que volien omplir el buit que van detectar d'absència d'obres amb aquestes característiques fetes a Alemanya.

Una altra visió de representar els conflictes és des de la posició dels civils, és el cas de *This War of Mine* (11 bit studios, 2014). L'objectiu d'aquest joc va ser recrear les experiències dels civils durant els assetjaments a Sarajevo (guerra de Bòsnia) que van succeir entre el 1992 i el 1996. Els seus desenvolupadors van utilitzar fonts historiogràfiques com a base per a la seva proposta i van evitar la influència dels mitjans de comunicació per construir una visió més autèntica dels fets. Aquest videojoc de gestió i estratègia volia reflectir la càrrega física i emocional que suposa viure en temps de guerra generant debats ètics i morals al jugador a partir de decisions tan complexes com treure menjar a persones que també el necessiten per viure o morir.



Figura 3-2. Imatge del videojoc *This War of Mine*. Font: Simon Parkin (2015).

La intenció dels autors era provocar una reflexió crítica sobre l'impacte de la guerra en la condició humana. A través de l'ús de documents primaris, diaris i testimonis d'aquests assetjaments, l'estudi polonès va crear un escenari fictici que plantejava problemes ètics i morals relacionats amb la guerra contemporània. Així, *This War of Mine* es converteix en un exemple d'un videojoc que utilitza fonts historiogràfiques, fomenta la reflexió crítica sobre el passat. (Tokarev, 2019)

Un altre període representat és la Gran Guerra, és a dir de la I Guerra Mundial amb el videojoc desenvolupat per Ubisoft Montpelier, *Valiant Hearts: The Great War* (Ubisoft, 2014). El joc ens situa en el moment que França deporta a tots els ciutadans d'origen alemany. *Valiant Hearts* ens planteja una situació on es trenca una família per culpa de la guerra i on els fills d'aquesta hauran de lluitar en bàndols diferents.

Aquesta obra és capaç de crear una experiència immersiva que connecta al jugador amb el passat. Això ho fa mitjançant les connexions de veure les fotografies d'esdeveniments reals al costat del material del joc. Aquesta característica de disseny serveix com a connexió entre el joc i el passat, que s'aconsegueix utilitzant fonts històriques que, en representar-les com a món virtual, donen la possibilitat al jugador de crear aquesta connexió (Kukkamäki, 2022).



El que va ser director de *Valiant Hearts*, Yoan Fanise, en sortir de la companyia francesa va engegare el seu propi estudi i posteriorment publicar el joc *11-11: Memories Retold* (DigixArti Aardman Animations, 2018). Aquesta obra segueix el lema de “*to not forget, and to not repeat*”, torna a situar al jugador en una tessitura diferent de la qual s’acostuma a veure en els jocs bèl·lics de la Primera Guerra Mundial, on el jugador podrà escollir entre ser un electricista o un càmera. Aquests dos plantejaments en situen dues noves perspectives i motivacions dels dos ciutadans. (Wawro, 2018).

### 3.5 La representació de la cultura espanyola en el videojoc

Un cop hem vist com s’ha representat l’Espanya del segle XX en els diferents mitjans culturals, posen l’objecte d’estudi en la cultura espanyola i com aquesta es presenta tant en obres nacionals com internacionals.

L’estudi de Navarrete (2012) se centra inicialment en el concepte d’*espanyolada*, el qual el defineix de la següent manera:

*<<Podríamos definirlo del siguiente modo: genero literario, musical, pictórico, cinematográfico y, finalmente videolúdico, entroncado con el siglo XVI español. Los personajes, acciones, argumentos, acontecimientos y tramas que lo conforman aparecen en las manifestaciones artísticas españolas cortesanas, pero preferiblemente populares, desde el seiscientos.>>*

Aquesta definició té un objectiu d’establir aquelles visions sobre l’ideari de la cultura espanyola en la seva versió romàntica i decimonònica, la qual no la fa l’única perspectiva però sí la més utilitzada i generalitzada tant en els videojocs com en les altres expressions culturals.

En aquest estudi, Luis Navarrete analitza els casos de *Bull Fight* (Sega, 1984), *Olé Toro* (Dinamic Software, 1985). Aquests dos jocs varen ser la primera mostra del concepte *espanyolada* en els videojocs. Les dues mostres representen una plaça de Toros en forma d’escenari i és on succeeix l’acció del joc.

En l'obra de Sega, l'objectiu és evitar la col·lisió del *Toro* en el teu personatge el *Matador*, i que aquest clavi l'espada al Toro creant així una disjuntiva amb les regles de la tauromàquia igual que s'ha vist amb anterioritat a l'hora de representar fets històrics i la relació amb el terme de versemblança, on l'experiència del jugador s'ha prioritzat davant la fidelitat. Navarrete conclou que *Bull Fight* és la primera mostra on es vol divulgar la imatge d'Espanya a través d'un ideari basat en un imaginari col·lectiu que no és fidedigne a la realitat.

Aquest cas el compara amb el joc de Dinamic, desenvolupat per desenvolupadors nacionals publicat només un any després. En *Olé, Toro*, va ser durament criticat per la premsa a causa de la mostra de crueltat que representava l'espectacle taurí en comparació a la local on validaven l'obra, comenta Navarrete (2012) malgrat que la intenció original dels seus autors era la d'adaptar el joc que havien publicat anteriorment, *Video Olimpic* (Dinamic Software, ) a la cultura espanyola: "*Le pedí a Nacho, que había hecho Video Olimpic, que lo hiciera. Un Video Olimpic pero adaptado. A ninguno de nosotros nos gustaban los toros. Pero éramos una compañía española, así que decidimos hacer un juego típico español*".

En l'actualitat podem trobar mostres més contemporànies que tracten també la cultura de la Tauromàquia com és el cas de *Toro* (Reco Technology, 2016), però en aquest cas sense tenir l'impacte cultural dels anteriors i igual que en *Olé Toro*, no va estar exempt de polèmica per al maltractament animal es refereix.



Figura 3-3. Imatge del videojoc *Olé, Toro*. Font: DeVuego, s. d.

Les mostres vistes prèviament prenen a la Tauromàquia com a referent de l'ideari cultural espanyol, però també trobem els casos de *Resident Evil 4* (Capcom, 2005), *Cursed Castilla (Maldita Castilla EX)* (Locomalito i Gryzor87, 2016).

La quarta entrega de la saga de Capcom, part del joc succeeix en un indret desconegut de l'Espanya interior, aquest fet va comportar la introducció de components de la cultura espanyola dins del joc per tal de localitzar-ho fidedignament (Berruezo, 2021). Dins d'aquests aspectes, l'equip de desenvolupadors varen introduir pessetes com a monedes a més que els personatges mencionen algunes frases populars com <<*¡Basta, hijo de puta!*>> o <<*¡Te voy a hacer picadillo!*>>. Malgrat la intenció dels creadors, Berruezo comenta que en molts cops aquestes expressions provenien de territoris llatinoamericans, com ara Mèxic, fet que corrobora que l'ideari de la cultura espanyol en l'exterior es tendeix a relacionar sense distincions i equívocament amb aquests territoris pel fet de compartir llengua. Pedro Berruezo també exemplifica l'existència de puzles i jeroglífics propis de territoris mesopotàmics o inscripcions asteques.

Respecte a l'obra de Locomalito, un desenvolupador indie espanyol, el joc busca representar una Espanya medieval, on el jugador controlarà al cavaller *Don Ramiro* que haurà d'enfrontar-se a diferents enemics, deixant de costat el concepte d'*espanyolada*, i apropant-se més a l'estètica medieval de l'època del regnat d'Alfons VI i les novel·les cavalleresques (*Maldita Castilla EX - Press Kit*, 2016).

Un altre dels aspectes culturals que formen part de l'imaginari col·lectiu es la religió catòlica-cristina i en concret de la festivitat de la Setmana Santa, aspecte que va estudiar Aranda (2022). En aquest treball analitza dues obres que representen aquesta festivitat, la primera *Chicotaz* (2019), és un joc per a dispositius mòbils on simula la figura del capatàs que dirigeix un pas durant una processó de Setmana Santa.

Aquesta festivitat va també ser a la que l'empresa desenvolupadora sevillana, The Game Kitchen va publicar el que fins ara és la seva obra magna: *Blasphemous* (2019). En aquest joc, la trama de *Blasphemous* succeeix en la "*tierra de Cvstodia*", on tots els seus habitants són empresonats de la maledicció divina "*d'El Milagro*". En la

posterior publicació de *The Art of Blasphemous* redactat per Cabeza (2019), ens relata que pel desenvolupament del joc es varen referenciar per diferents llegendes d'Andalusia i sobre l'estètica barroca eclesiàstica.

Tots els videojocs anteriors formen part de la construcció d'un ideari col·lectiu sigui local o internacional. En aquest apartat s'han pogut visualitzar des de representacions basades en tòpics i prejudicis de la imatge d'Espanya de finals del segle XX, com ara seria la tauromàquia, fins a representacions més conceptuals on a partir d'un component cultural es desenvolupa una narrativa sense que aquesta deixi de ser versemblant amb l'època referenciada, com es el cas de *Blasphemous* amb la Setmana Santa.

Amb aquesta mostra s'ha vist que hi ha una diferenciació a l'hora de representar els diferents components de la cultura espanyola, segons on es localitza l'estudi desenvolupador, sigui aquest d'Espanya o de fora d'aquest territori. S'ha vist com en els casos de *Bull Fight* o *Resident Evil 4*, no han representat fidedignament aspectes de l'ideari cultural espanyol, ja que tendeixen a barrejar amb aspectes culturals de països llatinoamericans. Aquest fet contrasta amb les produccions nacionals i la seva cura i atenció en aquests aspectes. És per això, que en el nostre objecte d'estudi es tindrà en compte aquesta comparació i distinció amb obres realitzades en Espanya o fora. Posteriorment, tractarem de donar resposta a si es repeteix el patró de la representació de la cultura espanyola amb la manera de transmetre fets històrics.

### **3.5.1 El videojoc espanyol del segle XX**

Com ha estat representada la cultura espanyola en el videojoc, com s'acaba d'exposar molts cops s'ha fet des d'una visió externa, és a dir produït per desenvolupadors no nacionals i on es recorren tòpics com la tauromàquia.

Aquest fet es veu reflectit en el treball d'Acosta (2017) on es dona a veure que existeixen poques referències explícites i representacions de l'espanyolada *romàntica* en el videojoc produït nacionalment.

Aquest fet queda plasmat a *Spain Lúdica*, on conclouen que hi ha aquesta escassetat d'obres de títols produïts a Espanya on s'incorporin representacions de la cultura

espanyola o qualsevol vincle semiòtic, històric o cultural que ens pogués situar que aquella obra s'ha produït en aquest territori Acosta (2017).

Sobre les produccions nacionals, els uneix 3 grans elements o trets: la sàtira, la nostàlgia i la tendència a la innovació tècnica. Sobre el primer, es una característica molt visible sobretot en obres *indies* i sense caràcter comercial. Amb una recerca de termes com “España” o “Spain” a plataformes com itch.io, es poden observar múltiples obres que tenen com a eix la sàtira de la cultura espanyola, obres com *!Paella va!* o *Prince Of Cuenca*.

El concepte d'*espanyolada* està relacionat sobretot amb el franquisme i la necessitat de crear una identitat ideal per a definir què és el que representa l'adjectiu espanyol. A tots aquests elements s'hi va afegir als anys 80 la ruptura cultural postfranquista, en la qual van aparèixer extravagàncies del que es coneixia com a *espanyolada* com a manera llibertadora d'aquella societat, sent el cine de Pedro Almodóvar un dels referents (Moreno, 2020). En el videojoc, en aquella època també varen aparèixer *espanyolades* com *Capitán Sevilla* (Dinamic Software, 1988), títol que utilitzava la sàtira cap als personatges de còmics estatunidencs.



Figura 3-4. Portada del videojoc *Capitán Sevilla*. Font: DeVuego, s. d.

Moreno (2020), repassa dues de les obres que analitzarem en el nostre corpus, Vaccine War i Sombras de Guerra. Respecte a aquest estudi, Moreno recorre la memòria oficial que es va implantar sobre el conflicte de la Guerra Civil Espanyola, arran la victòria del bàndol franquista i la posterior transició on es va voler entrar en un procés d'oblit que situava els dos bàndols en el mateix nivell. Aquests aspectes són de rellevància segons l'autor, ja que molts dels falsos mites i errors comuns històrics d'aquestes obres són conseqüències directes de l'evolució del discurs oficial del conflicte.



## 4 Objectius i Preguntes de Recerca

La motivació d'aquest treball de fi de grau parteix del buit d'investigacions prèvies relatives a la representació històrica de l'Espanya del segle XX. Amb aquest projecte es vol documentar i analitzar com s'han mostrat els diferents fets històrics ocorreguts durant aquest període històric als videojocs.

Per aconseguir-ho, es pretén fer un recorregut per aquesta etapa històrica per situar i analitzar els videojocs documentats i concloure com l'han representat i què es pot establir que és un videojoc històric. També es recorrerà a investigacions prèvies per arribar a la definició teòrica d'aquest concepte.

Amb aquesta base teòrica podem establir els objectius de la investigació.

### 4.1 Objectius Primaris

- Documentar i analitzar la representació de l'Espanya del segle XX en els videojocs, independentment de la seva forma i del seu caràcter comercial.

La pregunta resultant que es planteja per a assolir aquest objectiu és la següent:

- Com és la representació de l'Espanya del segle XX en els videojocs, independentment de la seva forma i del seu caràcter comercial?

### 4.2 Objectius Secundaris

- Analitzar si la representació de fets succeïts en l'Espanya del segle XX varien en la seva representació si la desenvolupadora és nacional o internacional.
- Analitzar si la representació del mateix fet de l'Espanya del segle XX en videojocs desenvolupats a Espanya varien segons la seva projecció comercial del joc.

Les preguntes resultants que es plantegen per a assolir aquests objectius secundaris són les següents:

- La representació dels fets succeïts de l'Espanya del segle XX varien en la seva representació si la desenvolupadora és nacional o internacional?
- La representació dels fets succeïts de l'Espanya del segle XX varien segons la projecció comercial d'aquests?





## 5 Disseny metodològic i cronograma

### 5.1 Investigació del marc teòric

Per tractar de respondre les preguntes marcades en els objectius, es realitzarà un estudi per donar base teòrica per a la posterior anàlisi de la mostra de videojocs escollida. Primerament, l'estudi tindrà l'objectiu de donar definició al concepte de videojoc d'història.

En aquesta primera aproximació també es definiran els diferents tipus de memòria, que aportarà el coneixement necessari per poder classificar la mostra. Al mateix temps s'investigarà la representació de la cultura espanyola en el videojoc.

Una vegada establerts aquests fonaments teòrics del videojoc com a mitjà de representació històrica, s'estudiaran els videojocs escollits com a corpus per donar resposta als objectius.

### 5.2 Metodologia d'anàlisi

Per tal d'obtenir les respostes a les preguntes objectades amb anterioritat, s'han seleccionat els videojocs on, d'alguna forma, es veu representada l'Espanya del segle XX. Aquesta representació no cal que sigui l'aspecte més rellevant en els videojocs escollits, per tant, en aquesta investigació no s'ha limitat de cap manera com s'expressa aquest període a l'hora de seleccionar la mostra.

Tampoc ha suposat cap limitació el caràcter comercial en els videojocs escollits. El corpus seleccionat té tant obres que s'han creat amb una motivació comercial com obres independents que parteixen d'altres tipus de motivacions. Tampoc s'ha interposat cap restricció pel que fa a durada ni format del videojoc, també es consideraran obres del corpus aquelles que són una extensió del joc base, ja sigui oficial DLC (*Downloadable Content* / contingut descarregable) o en modificacions creades pels aficionats, els *Mods* (provinent de l'anglès *Modification*). Part d'aquesta investigació serà la d'analitzar la forma d'aquestes obres, per tant, qualsevol limitació d'aquests tipus suposaria una contradicció amb els objectius.

Amb tot això, la mostra escollida pel corpus d'aquest treball arriba fins a les 18 obres que, amb la seva diferent expressió, representen l'Espanya del segle XX. Aquestes

són totes videojocs disponibles per a Windows en algunes de les seves versions, amb l'excepció de *13 Rosas* que està disponible per a dispositius mòbils. Aquest últim s'ha considerat rellevant en tractar-se de l'única obra que se situava en l'etapa compresa entre 1939 i 1975. Tot i això, cal destacar la seva diferència de plataforma en el moment de portar a terme l'anàlisi i els consegüents resultats, ja que parteix amb un condicionant diferent de la resta.

També s'ha decidit descartar dues obres que representaven la banda terrorista ETA: *Counter Strike: Global Offensive* i *Global Operations*. Malgrat la presència d'aquesta organització existent durant l'Espanya del segle XX a ambdós videojocs, no és una mostra representativa d'aquesta i, per tant, no s'ha considerat adient per a la investigació. Aquestes dues obres varen causar polèmica com es pot observar en informacions de l'època (elmundo, 2012) i (ABC, 2001).

Un altre videojoc que tampoc formarà part del corpus és *Valley of the Dead: Malnazidos*. Aquest videojoc és una adaptació de la pel·lícula *Malnazidos*, dirigida per Javier Ruiz Caldera i Alberto De Toro. En tractar-se d'una adaptació d'una pel·lícula, la ficció d'aquesta no és pròpia del mitjà a estudiar en aquest treball i, per aquest cas i d'altres similars, formarien part de noves línies d'investigació.

Els dos últims jocs que es varen tenir en compte són *13 minutes ago* i *Rojo: A Spanish Horror Experience*. El primer narra un atemptat de l'ETA produït als principis del segle XXI i, per tant, fora del període d'estudi que pertoca a aquest treball. Aquest videojoc plantejava una història narrativa des de dues visions: la primera segons els terroristes i l'altre des de la visió d'una víctima. *13 minutes ago* va rebre moltes crítiques provinents d'associacions d'afectats pel terrorisme i des de mitjans d'ideologia conservadora i finalment va ser retirat de la *Play Store* (Segovia, 2017).

*Rojo: A Spanish Horror Experience* no forma part del corpus per la mateixa problemàtica que *13 minutes ago*: està ambientat en una llar del 2022, moment en el qual es va desenvolupar el joc. Segons comenta el mateix desenvolupador, el joc està

ambientat en un pis on resideix un nostàlgic del franquisme, fet que es veu representat per diversos elements com banderes i quadres afins al règim (Del Castillo, 2022).

Dintre d'aquest nombre d'obres, es contempen possibles limitacions durant la investigació. A l'hora de poder analitzar algunes de les mostres, pot succeir la impossibilitat de poder jugar a aquestes obres com també de no obtenir recursos per poder-les analitzar. En aquests casos, s'indicarà en les respectives anàlisis el motiu o problema que ha aparegut.

Per a l'estudi de la mostra, s'ha utilitzat una metodologia adaptada a la qual va formular Venegas (2020) en la seva tesi juntament amb l'assaig de García (2020) i el marc MDA (Mecàniques - Dinàmiques – Estètiques). En la tesi, Venegas analitzava la representació en el videojoc de la Segona Guerra Mundial, on es fixava principalment en 4 aspectes del videojoc: contingut, forma i producció i recepció.

El plantejament de la metodologia de García es basa en dos blocs d'anàlisi dels seus condicionants. El primer el defineix com l'extern, amb els condicionants econòmics o de mercat, lúdic i tècnic. I en l'intern, els condicionats de narrativa d'enquadrament que García (2020) el defineix com *“el esqueleto argumentativo genérico que proporciona entidad al videojuego, creado únicamente por los desarrolladores —si bien puede ser variable y dependiente de las elecciones que se realicen durante el juego—.”*

Quant al marc MDA, és una metodologia que va ser creada per Hunicke, LeBlanc i Zubek (2015) arran els tallers realitzats en la Game Developers Conference entre 2001 i 2004. Aquesta metodologia divideix el consum dels jocs en els següents components:

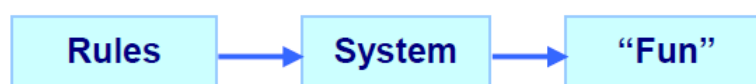


Figura 5-1. Components del consum del joc segons MDA. Font: Hunicke, LeBlanc i Zubek, 2004.



Figura 5-2. Components del disseny del joc segons MDA. Font: Font: Hunicke, LeBlanc i Zubek, 2004.

MDA divideix en tres grans branques, sent la primera les *“Mechanics”* – Mecàniques, que són considerades com les diferents accions, actituds i mecanismes de control que pot realitzar el jugador. Aquestes, un cop s’incorpora el contingut del joc, creen les dinàmiques, el segon apartat que contempla aquest model.

Les *“Dynamics”* – Dinàmiques treballen per crear experiències estètiques. Els reptes mitjançant la pressió del temps serien un exemple de dinàmiques.

En últim lloc, el concepte de *“Aesthetics”* – Estètiques per explicar les relacions emocionals que pot evocar al jugador. En aquest model es defineixen 6 aspectes principals

1. Sensació: El joc com a plaer dels sentits
2. Fantasia: El joc com imaginació
3. Narrativa: El joc com una història
4. Desafi/repte: El joc com una carrera d’obstacles
5. Comunitat: El joc com a marc social
6. Descobrimt: El joc com un territori desconegut
7. Expressió: El joc com autodescobrimt
8. Submissió: El joc com passatemp

Zubek (2020) va realitzar una revisió del MDA, ja que considerava que en l'aproximació realitzada en el 2004 el terme "*Aesthetics*" es refereix a aspectes que coincideixen més amb experiències que et donen les interaccions amb els sistemes de joc. En canvi, actualment, el terme "*Aesthetics*" es relaciona amb l'apartat visual del joc. És per això que planteja el canvi de MDA a MDE (Mecàniques – Dinàmiques ("*Gameplay*") – Experiències).

També es pot observar que contempla una apreciació a les dinàmiques, ja que encara que aquestes es refereixen al mateix concepte des d'una perspectiva moderna, considera que en comptes de parla de dinàmiques s'hauria de parlar de "*Gameplay*".

La revisió de Zubek (2020) no consta de grans canvis de forma en la metodologia, sinó que més aviat és una actualització adaptada als termes que s'utilitzen per referir-se als aspectes definits l'any 2004.

Un cop vistes aquestes tres metodologies, s'ha pogut observar que tenen convergències en el fons i la forma, però que pels objectius d'aquesta investigació, malgrat que les de García (2020) i Venegas (2020) estiguin més centrades en el videojoc d'història, MDA ofereix una metodologia d'anàlisi més completa i detallada. Així i tot, la visió dels dos autors es tindrà en compte de cara a construir la metodologia pròpia pel fet que contempla aspectes més específics sobre el videojoc d'història i les seves característiques que la MDA, al ser més general, no les té.

### **5.2.1 Fitxes tècniques**

Primerament, es tindran en compte aspectes que es consideraran de fitxa tècnica, que seria la part de l'anàlisi externa de la metodologia de García (2020). Dins d'aquests aspectes s'inclouen la data de publicació, país de desenvolupament i, en el cas que la desenvolupadora sigui espanyola, també la província on es va desenvolupar; gènere i plataformes juntament amb el format visual utilitzat. La funció és establir una fitxa tècnica de totes les obres per a complir l'objectiu de documentar tota representació del període estudiat.

Un cop definits aquests aspectes que defineixen el joc des d'un aspecte formal, es passarà a analitzar els jocs des d'una perspectiva de mercat, que vindria a ser el condicionament econòmic de García (2020). En aquesta metodologia no s'emprarà el

condicionament lúdic de García perquè aquest concepte ha quedat prèviament definit en la base teòrica del treball i no representa un aspecte que respongui a cap objectiu.

Pel que fa a l'apartat de recepció que planteja Venegas (2020), malgrat no ser un condicionant, és un component de la seva investigació que aportarà rerefons per establir una relació amb l'anàlisi interna, en com el públic ha reaccionat amb les obres.

Aquesta anàlisi es representarà a partir de la següent fitxa tècnica on es definiran els conceptes que s'acaben de mencionar.

<b>Nom del joc</b>	
<b>Nom del joc base (si no ho és)</b>	
<b>Any publicació</b>	
<b>Gènere/s</b>	
<b>Desenvolupadora / desenvolupadors</b>	
<b>País de la desenvolupadora / desenvolupadors</b>	
<b>Desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)</b>	
<b>País de la desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)</b>	
<b>Plataformes</b>	

Taula 5-1. Plantilla de fitxa tècnica pels jocs del corpus. Font: Elaboració pròpia.

<b>Període històric representat</b>	
<b>Format</b>	<i>(Joc base / Expansió (DLC) / Mod)</i>
<b>Caràcter comercial</b>	(Si/No)
<b>Disponible actualment</b>	(Si/No)
<b>Enllaç per adquirir (si escau)</b>	

Taula 5-2. Plantilla de fitxa dels condicionals comercials. Font: Elaboració pròpia.

### 5.2.2 Anàlisi del corpus

L'anàlisi del corpus de l'estudi té en compte dos grans aspectes, l'aspecte mecànic i el narratiu. Quant al primer, és el que defineix la jugabilitat, és a dir, les regles del joc, aspecte que s'ha definit en el marc teòric amb la relació del jugador i el joc d'història i amb la metodologia del MDA.

En aquest apartat es tindran en compte aspectes com quina perspectiva té el jugador, ja que, tal com indica Venegas (2020) *“La imagen limita aquello que el jugador puede ver en pantalla”*. Cada perspectiva interposa unes certes limitacions a l'hora de transmetre fets històrics i, com aclareix Venegas *“Esta división, como tendremos ocasión de ver, favorece un tipo de información histórica en detrimento de otras”*.

Respecte al marc narratiu, Chapman (2016) el va definir com un conjunt d'elements que es troben fragmentats i en diferents formes: diàlegs, imatges, mecàniques, cinemàtiques, etc. En aquesta aproximació, Chapman engloba també l'aspecte mecànic com a marc narratiu. De cara a la investigació d'aquest Treball de Fi de Grau s'ha volgut fer aquesta diferenciació, seguint el treball de Navarro (2016), on diferencia les mecàniques i les regles, catalogades com sistema central i la narrativa, on entrarien conceptes com la narrativa, història i les trames.

L'aspecte narratiu en el MDA s'engloba com a part de l'estètica, encara que, com s'ha pogut veure, en el videojoc d'història la narrativa no només dona forma a l'estètica sinó que, de vegades, limita en l'àmbit mecànic i, per conseqüència, les dinàmiques que es generen en aquests jocs.

Com a resum, la metodologia d'estudi sobre els aspectes interns del joc d'aquest treball es constituirà de la divisió següent:

1. **Marc Mecànic.** Anàlisi del sistema central del joc: mecàniques i regles.
2. **Marc Narratiu.** Anàlisi dels aspectes narratius, història i trames

Un cop definits els continguts dels jocs en els dos marcs establerts, per a cada obra es buscarà relacionar com afecta cada un d'ells a l'hora de representar fets o aspectes històrics.

### 5.2.3 Anàlisi ludonarratiu

Tal com s'ha definit en el marc teòric, i que García (2020) planteja en la seva aproximació metodològica, es trobarà tensió en l'aspecte ludonarratiu en el videojoc d'història amb la semiòtica entre la narrativa històrica i la fictícia:

*“El videojuego pretende introducir al jugador en un escenario representativo del pasado y a su vez incorporar elaboraciones fantasiosas que sustenten la jugabilidad”* i







## 6 Anàlisi i resultats

La representació dels videojocs del corpus està dividida per 3 etapes històriques: 1901 - 1931, 1931 -1939 i finalment 1939 - 1975. L'etapa compresa entre 1975 i 2000 no té cap obre on es representi l'objecte d'estudi.

L'ordre a seguir de les obres en cada etapa és mitjançant l'any de publicació dels jocs, podent analitzar així l'evolució de la representació de cada una de les etapes.

### 6.1 Representació de l'etapa compresa entre 1901-1931

#### 6.1.1 Victoria II

*Victoria II* és la segona entrega de la saga homònima de l'estudi suec Paradox Development Studio. Aquest videojoc va sortir al mercat l'any 2020 i, com el mateix nom indica, està ambientat sobre el període Victorià, en concret comprés entre el 1836 i el 1936.

En el 1836, Espanya estava sota el govern del partit conservador i el joc representa com un estat amb un bon potencial militar i amb Filipines i Cuba com estats colonials i és així com es veu representat en el joc.

Per tant, aquesta obra engloba el període comprés per a aquest estudi i que, malgrat ser una obra que també compregui el segle XVIII, s'ha considerat d'interès al ser dels pocs jocs que contempen jugar com a estat espanyol en els primers compassos del segle XIX.

##### 6.1.1.1 Fitxes tècniques

<b>Nom del joc</b>	Victoria II
<b>Nom del joc base (si no ho és)</b>	-
<b>Any publicació</b>	2010
<b>Gènere/s</b>	Estratègia / RTS
<b>Desenvolupadora / desenvolupadors</b>	Paradox Development Studio
<b>País de la desenvolupadora / desenvolupadors</b>	Suecia

<b>Desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)</b>	-
<b>País de la desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)</b>	-
<b>Plataformes</b>	PC

Taula 6-1. Fitxa tècnica del videojoc Victoria II. Font: Elaboració pròpia.

<b>Període històric representat</b>	1836-1936
<b>Format</b>	Joc base
<b>Caràcter comercial</b>	Sí
<b>Disponible actualment</b>	Sí
<b>Enllaç per adquirir (si escau)</b>	<a href="https://bit.ly/42yvq3Q">https://bit.ly/42yvq3Q</a>

Taula 6-2. Fitxa dels condicional comercials del videojoc Victoria II. Font: Elaboració pròpia.

### 6.1.1.2 Anàlisi

#### **Marc Mecànic**

El sistema central del videojoc *Victoria II* es basa en una sèrie de mecàniques i regles que abasten diversos aspectes de la gestió d'una nació durant el període victorià. Aquestes mecàniques i regles defineixen com els jugadors interactuen amb el joc i prenen decisions estratègiques.

La primera limitació mecànica ve marcada pel gènere de l'obra, RTS (*Real-Time Strategy*). Aquest subgènere d'e2stratègia només permeten al jugador prendre decisions amb el joc sense pausa. Un altre tret característic del gènere és la càmera, ja que aquest utilitza una perspectiva isomètrica. Això permet als jugadors tenir una visió més àmplia i general de l'entorn del joc, la qual cosa els ajuda a planificar estratègies i prendre decisions informades.

Les principals regles que ens presenta *Victoria II* es troben en els següents eixos: gestió econòmica i de recursos (on s'inclou les investigacions), polítiques internes de l'Estat, diplomàcia i relacions internacionals.

Aquestes regles varien segons l'estat en el qual pots seleccionar per jugar, entre més de 200 nacions.

## Marc Narratiu

L'anàlisi narrativa d'aquest joc se centra en la narrativa que existeix entorn de la nació d'Espanya. El context històric d'Espanya a l'inici del joc, és el d'un país que venia d'haver colonitzat gran part d'Amèrica del sud, però que en el 1836 només comptava amb tres colònies de rellevància estratègica: les Filipines, Puerto Rico i Cuba.

El joc, en iniciar, ens mostra una nació amb conflictes interns, on esclata una guerra civil en els primers compassos. També ens presenten Espanya com una nació rural, poc industrialitzada i amb gran part de la població sense alfabetitzar. Els principals objectius que et proposa el joc per les limitacions mencionades anteriorment són les de colonitzar el nord d'Àfrica com a eina d'expansió territorial, ja que pel nord es troba una de les grans potències en aquell moment, la nació de França.

Aquesta expansió territorial exigirà al jugador la industrialització de la nació, tant per mantenir les colònies existents com per la futura expansió territorial.

El jugador en arribar al segle XX, la situació d'Espanya estarà dominada sota la ficció produïda pels diferents factors ocorreguts en la campanya. Aquesta ficció sempre està subjecta a dades històriques, i que, per tant, fets com la Guerra de Cuba són probables que es recreen en les partides.



Figura 6-1. Imatge del videojoc *Victoria II*. Font: Elaboració pròpia

### 6.1.1.3 Anàlisi ludonarratiu

*Victoria II*, com bé indica el nom, està sobretot centrat en el període Victorià. Per arribar al segle XX en cada partida poden succeir diverses casuístiques segons la tipologia de jugador i les limitacions que t'imposa el mateix joc (Navarro, 2016).

Per tant, *Victoria II*, el podem considerar un videojoc d'història (Vega, 2020), on el seu objectiu és representar un moment concret en la història que reflecteix la situació de les diferents nacions, que és l'any 1836. A partir d'aquest moment, cada partida pot ser més o menys fidedigna al transcurs històric que va succeir.

Així i tot, el joc sempre limita al jugador a partir de les regles establertes perquè aquest no pugui mostrar situacions que s'allunyin exageradament dels fets històrics.

En aquest cas, les regles del joc defineixen un estat inicial i una evolució sota paràmetres que estan subjectes a la ficció de cada partida. Aquests paràmetres en estar definides per unes regles basades en dades històriques, fa trobar una consonància amb la ficció generada.

### 6.1.1.4 Resultats

El videojoc *Victoria II* reflecteix una imatge fidedigna de l'època victoriana, un reflex tant de la situació política, econòmica i social de les nacions. Aquest fet no el podem transportar al període històric que estem estudiant, ja que com ha quedat reflectit, cada experiència jugable serà diferent en el camí d'arribar al segle XX i la representació de l'Espanya del segle XX variarà a partir de la ficció i les regles definides a partir de dades històriques.

## 6.1.2 Darkest Hour: A Hearts of Iron Game

*Darkest Hour* és un joc sorgit de la modificació del videojoc de Paradox, *Hearts Of Iron II: Armageddon*. Aquest *mod* va arribar a l'interès de l'empresa sueca que va contractar l'equip desenvolupador per produir-lo com una nova entrega. La diferència principal entre el joc base i aquests nou és que permet iniciar la partida l'any 1914 i no 1936.

### 6.1.2.1 Fitxes tècniques

Nom del joc	Darkest Hour: A Hearts of Iron Game
Nom del joc base (si no ho és)	Hearts of Iron II
Any publicació	2011
Gènere/s	Estratègia / Simulació
Desenvolupadora / desenvolupadors	Darkest Hour Team / Martin Ivanov
País de la desenvolupadora / desenvolupadors	Rússia
Desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)	Paradox Development Studio*
País de la desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)	Suècia
Plataformes	PC

Taula 6-3. Fitxa tècnica del videojoc Darkest Hour: A Hearts of Iron Game. Font: Elaboració pròpia.

\*És tracta d'un cas especial, al ser un joc independent que va néixer primerament com una modificació del joc base indicat.

Període històric representat	1914-1964
Format	MOD
Caràcter comercial	Sí
Disponible actualment	Sí
Enllaç per adquirir (si escau)	<a href="https://bit.ly/43A99Us">https://bit.ly/43A99Us</a>

Taula 6-4. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc Darkest Hour: A Hearts of Iron Game. Font: Elaboració pròpia.

### 6.1.2.2 Anàlisi Darkest Hour: A Hearts of Iron Game

#### Marc Mecànic

*Darkest Hour* hereta els sistemes centrals del *Hearts of Iron II* que contribueixen a la seva profunditat i complexitat. La primera limitació mecànica és la que marca el gènere de l'obra, *RTS (Real-Time Strategy)* i la seva perspectiva de càmera, ja que utilitza la isomètrica acompanyat de recursos visuals en 2D distribuïts per la interfície gràfica.

Els jugadors tenen control sobre les decisions polítiques, la gestió econòmica, les operacions militars, les negociacions diplomàtiques i els avenços tecnològics de la nació seleccionada.

Respecte a la gestió política permet als jugadors donar forma a la ideologia de la seva nació, el tipus de govern i les lleis. Quant a l'aspecte econòmic, implica la gestió de recursos, el comerç, la producció industrial i la investigació. La mecànica militar abasta el reclutament, l'organització de la unitat, la planificació estratègica i les batalles tàctiques.

Un altre aspecte amb rellevància és la diplomàcia, que té una relació directa amb la política, aquesta permet als jugadors formar aliances, negociar tractats i influir en les relacions internacionals. Finalment, la mecànica tecnològica implica investigar i desenvolupar noves tecnologies.

Aquesta obra planteja començaments diferents, cada un en un moment diferent històric entre els quals trobem els següents (Darkest Hour Team, s. d.):

- 27 de juny de 1914 - La Gran Guerra
- 4 de març de 1933 - Dia de la decisió
- 1 de gener de 1936 - El camí cap a una altra guerra
- 1 de setembre de 1939 - Invasió de Polònia
- 10 de maig de 1940 - Europa en flames
- 22 de juny de 1941 - El Despertar del Gegant
- 22 de novembre de 1942 - Enemic a les portes
- 26 de juliol de 1943 - Invasió aliada de Sicília
- 20 de juny de 1944 - Invasió aliada de Normandia
- 16 de desembre de 1945 - Operació Ardenes

A més de dos escenaris centrats en punts concrets de la història

- 1904 - Guerra russa-japonesa
- 1939 - Invasió de Polònia

Tots aquests punts a excepció dels dos últims escenaris donen la possibilitat de jugar amb diferents nacions. Les possibilitats en cada partida es basen en la nació escollida,



ja que cada una tindrà uns valors diferents en els marcs establerts al principi de l'anàlisi (política, diplomàcia...).

Aquests valors són un reflex de cada nació en cada moment de la història, és a dir si per exemple seleccionem 1 de gener del 1936, el joc ens permetrà escollir entre Espanya Republicana o Espanya Franquista (HOI 2 WIKI, s.d). L'elecció atorgarà al jugador possibilitats diferents basades en els fets succeïts amb posterioritat.

### ***Marc Narratiu***

Narrativament, és un videojoc que, a partir del ventall d'escenaris existents, ens situa en diferents moments del segle XX. En el cas de la representació de l'Espanya del segle XX, a l'inici de cada escenari podem visualitzar un petit text de context històric de la situació política i territorial dels anys previs, acompanyat d'una font iconogràfica que acostuma a ser una fotografia d'un personatge rellevant en aquell context.

El joc mostra de manera generalitzada la memòria oficial (Venegas, 2020), ja que la situació dels diferents estats en cada instant d'iniciar una partida així es reflecteix. Per exemple, en seleccionar el 1936, el bàndol republicà es traduirà en tenir més dificultats en vèncer la guerra civil que no amb el bàndol revoltat.

A més d'aquest aspecte, el joc també representa els diferents personatges rellevants de l'època a partir d'imatges. A la que avança el joc, ens va mostrant altre tipus de fonts historiogràfiques com retalls de diaris, documents de l'època, entre d'altres. Aquest aspecte, el podem relacionar amb la memòria literal de la qual ens parla Venegas (2020), l'ús de recursos històrics dins del mateix videojoc dona al jugador la sensació de pertinença a aquell període.

### 6.1.2.3 Anàlisi ludonarratiu

*Darkest Hour: A Hearts of Iron Game* situa al jugador en diferents instants del segle XX i en diferents nacions. El treball de definició de les regles per mostrar els diferents instants històrics sempre ajudats d'historiogràfics, molts d'ells visuals, fa que el jugador trobi una correlació entre la història i la part lúdica.

Sí que, en tractar tantes nacions i un període tan extens, trobem que aspectes més específics com situar bases militars de segona línia no hi són representades. Aquest fet no afecta la coherència històrica del joc malgrat que no arriba a aquesta profunditat.

### 6.1.2.4 Resultats

*Darkest Hour* és un videojoc que dona diferents imatges en diferents instants de l'Espanya del segle XX. Aquestes imatges de moments històrics compten amb el suport de recursos historiogràfics que afegeixen profunditat narrativa.

Com també s'ha vist en el cas del *Victoria II* i es repetirà en els jocs del gènere d'estratègia, la ficció a mesura que avança la partida té més importància envers els criteris basats en dades històriques.

## 6.2 Representació de l'etapa compresa entre 1931-1939

### 6.2.1 Sombras de guerra: La Guerra Civil Española

*Sombras de guerra: La Guerra Civil Española* és un videojoc de l'estudi localitzat a la ciutat de Màlaga, Legend Studios. Es tracta d'un videojoc d'estratègia en temps real que simula la guerra civil.

### 6.2.1.1 Fitxes tècniques

Nom del joc	Sombras de guerra: la Guerra Civil Española
Nom del joc base (si no ho és)	-
Any publicació	2007
Gènere/s	Estratègia
Desenvolupadora / desenvolupadors	Legend Studios
País de la desenvolupadora / desenvolupadors	Espanya
Desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)	-
País de la desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)	-
Plataformes	PC

Taula 6-5. Fitxa tècnica del videojoc Sombras de guerra: la Guerra Civil Española. Font: Elaboració pròpia.

Període històric representat	1936-1939
Format	Joc base
Caràcter comercial (Está en DVD però no sé si se puede comprar)	Si (Actualment no es pot comprar a excepció del mercat de 2a mà)
Disponible actualment	Si (Mitjà no oficial)
Enllaç per adquirir (si escau)	<a href="https://bit.ly/3NnwFhN">https://bit.ly/3NnwFhN</a>

Taula 6-6. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc Sombras de guerra: la Guerra Civil Española. Font: Elaboració pròpia.

### 6.2.1.2 Anàlisi Sombras de guerra: la Guerra Civil Española

*Aquest anàlisi s'ha realitzat mitjançant (Tasto Oner, 2012)*

#### **Marc Mecànic**

*Sombras de Guerra* és un videojoc mecànicament molt simple, que utilitza la càmera isomètrica clàssica del gènere dels jocs d'estratègia. El joc permet jugar un total de 25 missions, 12 d'aquestes en el bàndol republicà i les 13 restants com a bàndol nacional.

Dintre de les decisions que pot prendre el jugador ens trobem la gestió de recursos, la construcció d'edificis i moure els diferents cossos militars pels escenaris. Aquest últim va ser molt criticat per la premsa per la poca profunditat que hi havia en comparació a altres jocs del gènere d'aquella època. Les tropes eren molt complicades de formar i només hi havia la possibilitat en tres estils de formació diferent (3DJuegos, 2007).

### **Marc Narratiu**

Si l'aspecte mecànic com he pogut observar va ser un aspecte a criticar per part de la premsa, aquest fet va ser agreujat en l'aspecte narratiu. Tal com comenta Moreno (2020), el videojoc va ser publicat el 20 de novembre del 2020 coincidint amb l'aniversari de la mort de Francisco Franco i de José Antonio Primo de Rivera a més de l'aniversari del bombardeig a la ciutat de Guernica. Malgrat que per aquesta coincidència no pot extreure cap conclusió, Moreno ho relaciona amb el rigor històric de l'obra, ja que aquesta està basada en dades històriques fonamentades en mites falsos.

Malgrat aquestes imprecisions històriques, el joc compte amb recursos visuals que complementen i doten de més rigor històric. Aquestes fonts historiogràfiques procedeixen tant d'arxius de la BBC WorldWide com de la Filmoteca de Catalunya (Sombras de Guerra, s. d.).

Dintre d'aquests recursos, ens trobem l'ús en el primer capítol d'imatges de dirigents republicans amb simbologia mesònica, continuant així estereotips difosos per la memòria oficial donada pel règim franquista (Moreno, 2020).

Visualment, el videojoc representa gran part dels escenaris com a entorns rurals allunyats de la civilització fet que deshumanitza i romanitza el conflicte. Més enllà dels escenaris, els dos bàndols, i en concret el republicà, estèticament estan representats seguint estereotips molt simples i quasi cap criteri històric. Tant els edificis com els equipaments militars com els edificis tenen pocs detalls referencials de l'època, i els detalls com l'ús de la simbologia de la falç i el martell o les respectives banderes.

### 6.2.1.3 Anàlisi ludonarratiu

*Sombras de guerra* tracta el conflicte civil a partir d'unes regles senzilles i mecànicament sense profunditat. Això es trasllada a què la sensació de control de la ficció per part del jugador és molt reduïda.

Per la part narrativa tenim un joc ple d'imprecisions històriques, que provoquen una dissonància amb les regles del joc, fet que s'agreuja al ser aquestes segones de poca profunditat.

### 6.2.1.4 Resultats

El videojoc *Sombras de Guerra* presenta imprecisions tant en els aspectes mecànics com narratius. Mecànicament, el joc és senzill i l'àmbit narratiu, el joc presenta imprecisions històriques i simplificacions del conflicte, generant una dissonància amb les regles del joc que també manquen de profunditat.

## 6.2.2 UltraSpain - IL-2 Sturmovik 1946 (MOD)

UltraSpain és un mod pel videojoc de simulació de vol *IL-2 Sturmovik 1946*. El mod va ser desenvolupat per *RedEye\_Jir*.

### 6.2.2.1 Fitxes tècniques

<b>Nom del joc</b>	UltraSpain
<b>Nom del joc base (si no ho és)</b>	IL-2 Sturmovik 1946
<b>Any publicació</b>	2010
<b>Gènere/s</b>	Simulació
<b>Desenvolupadora / desenvolupadors</b>	RedEye_Jir
<b>País de la desenvolupadora / desenvolupadors</b>	Espanya
<b>Desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)</b>	1C: Maddox Games
<b>País de la desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)</b>	Rússia
<b>Plataformes</b>	PC

Taula 6-7. Fitxa tècnica del videojoc UltraSpain. Font: Elaboració pròpia.

<b>Període històric representat</b>	1936-1939
<b>Format</b>	Mod
<b>Caràcter comercial</b>	No
<b>Disponible actualment</b>	No
<b>Enllaç per adquirir (si escau)</b>	<a href="https://bit.ly/43WP4Yv">https://bit.ly/43WP4Yv</a>

Taula 6-8. Fitxa dels condicional comercials del videojoc UltraSpain. Font: Elaboració pròpia.

### 6.2.2.2 Anàlisi UltraSpain

*No s'han obtingut els recursos suficients per a poder analitzar aquest mod seguint la metodologia establerta. No ha estat possible la troballa de contingut audiovisual ni la possibilitat de descàrrega d'aquest. A continuació es mostraran les dades que s'han pogut aconseguir mitjançant (RedEyeJir, s. d.) i (Juegos 1936, s. d.).*

Aquest mod complementa amb assets corresponents a la Guerra Civil Espanyola. Entre aquestes modificacions, es poden visualitzar avions de combats de les forces aèries dels dos bàndols.



Figura 6-2. Captura d'un avió de la Falange en el videojoc UltraSpain. Font: (RedEyeJir, s. d.)



Figura 6-3. Captura d'un avió de la República en el videojoc UltraSpain. Font: (RedEyeJir, s. d.)

UltraSpain també incorpora un nou mapa on es poden veure representats diferents indrets de l'estat Nacional.



Figura 6-4. Captura de la ciutat de Barcelona en el videojoc UltraSpain. Font: (RedEyeJir, s. d.)

UltraSpain és, per tant, un joc que fotografia el passat (Venegas, 2022), a partir de la recreació de models que reflecteixen l'arquitectura i l'entorn de l'època en el cas dels escenaris. Quant a la representació de les diferents maquinàries aèries, compta amb limitacions, ja que en alguns casos són *skins* d'avions ja existents del joc base.

### 6.2.3 Spain at War - Call of Duty: World At War (Mod)

És un *mod* publicat per *Triby*, i realitzat conjuntament per diversos col·laboradors, pel videojoc *Call of Duty: World At War*. Aquest *mod* proporciona tant un mode de campanya i un mode multijugador.

#### 6.2.3.1 Fitxes tècniques

<b>Nom del joc</b>	Spain at War
<b>Nom del joc base (si no ho és)</b>	Call Of Duty: World at War
<b>Any publicació</b>	2012
<b>Gènere/s</b>	Acció / FPS
<b>Desenvolupadora / desenvolupadors</b>	Triby i col·laboradors
<b>País de la desenvolupadora / desenvolupadors</b>	Espanya
<b>Desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)</b>	Treyarch
<b>País de la desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)</b>	Estats Units d'Amèrica
<b>Plataformes</b>	PC

Taula 6-9. Fitxa tècnica del videojoc *Spain at War*. Font: Elaboració pròpia.

<b>Període històric representat</b>	1936-1939
<b>Format</b>	MOD
<b>Caràcter comercial</b>	No
<b>Disponible actualment</b>	No
<b>Enllaç per adquirir (si escau)</b>	Enllaç no disponible

Taula 6-10. Fitxa dels condicional comercials del videojoc *Spain at War*. Font:

Elaboració pròpia.

#### 6.2.3.2 Anàlisi

*No s'han obtingut recursos suficients per a poder analitzar aquest mod seguint la metodologia establerta. A continuació s'exposarà la informació i una anàlisi elaborada sobre aquesta informació. La informació s'ha extret de (SpainAtWar GCE, s. d.) i (Spain At War Mod, s. d.).*



El mod, com s'ha comentat en la petita introducció de l'obra, consta de dos modes de joc, Campanya i Multijugador. En el mode campanya, el jugador se situarà sota la pell del personatge fictici de Belarmino Ballesteros d'aparença estètica anarquista. Segons es pot observar, Belarmino compta en el joc amb un germà amb el nom d'Eulalio, i que per la vestimenta (camisa blava amb l'escut de la falange) es pot arribar a deduir un possible conflicte amb el seu germà. També amb el seu pare, que tal com s'indica en Spain At War Mod (s. d.) dona suport al bàndol republicà.

Més enllà d'aquests tres personatges, trobem Antonio Murillo, militant del partit Comunista, Fermin Mejias, que lluita en el bàndol republicà, però, segons indica la descripció, creu estar en el bàndol equivocat i finalment Francisco Casado, exmilitar en la Guerra del Riff i contrari a la República.

Amb aquests personatges podem observar que s'han intentat representar diferents perfils que encaixen amb perfils històrics, on també planteja el conflicte ideològic familiar amb la família Ballesteros.

De cara a contingut per a la campanya i el multijugador, ens trobem amb els escenaris de Corbera d'Ebre, El Espinar, l'Alt de Lleó (port de Guadarrama), l'Alcàsser de Toledo, Ciutat Universitària i la Casa de Camp. Aquests escenaris reutilitzen assets del joc base i d'altres pocs que sí que són propis. En els reutilitzats es pot veure un canvi en les textures d'aquest per contextualitzar els escenaris com es pot observar en la Figura 6-5. A part dels escenaris, també es poden veure adaptacions tant en armes com en vehicles.



Figura 6-5. Captura del joc Spain at War. Font: (Spain At War Mod, s. d.).

#### 6.2.4 1936 – 1939 La Guerra Civil Espanyola - Call Of Duty II (MOD)

1936 – 1939 La Guerra Civil Espanyola es tracta d'una modificació del videojoc *Call of Duty II* que forma part del conjunt de sèrie *mods España en Llamas* (Wiki Gaming 1936, 2023).

##### 6.2.4.1 Fitxes tècniques

Nom del joc	1936 – 1939 La Guerra Civil Espanyola
Nom del joc base (si no ho és)	Call Of Duty II
Any publicació	2012
Gènere/s	Acció / FPS
Desenvolupadora / desenvolupadors	Triby i col·laboradors
País de la desenvolupadora / desenvolupadors	Espanya
Desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)	Infinity Ward
País de la desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)	Estats Units d'Amèrica
Plataformes	PC

Taula 6-11. Fitxa tècnica del videojoc 1936 – 1939 La Guerra Civil Espanyola. Font:

Elaboració pròpia.

<b>Període històric representat</b>	1936-1939
<b>Format</b>	MOD
<b>Caràcter comercial</b>	Sí
<b>Disponible actualment</b>	No
<b>Enllaç per adquirir (si escau)</b>	Enllaç no disponible

Taula 6-12. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc 1936 – 1939 La Guerra Civil Española. Font: Elaboració pròpia.

#### 6.2.4.2 Anàlisi

*Aquesta anàlisi s'ha realitzat mitjançant (Jack Hicks, 2018).*

##### **Marc Mecànic**

En aquest el videojoc a analitzar és tracta una modificació del videojoc *Call of Duty II*, en l'àmbit mecànic està limitat per les restriccions del joc base. *Call of Duty II* és un first person shooter ambientat en la II Guerra Mundial amb dos modes de joc, el multijugador i el mode Campanya. En aquest últim té 3 ramificacions d'història: soviètic, britànic i estatunidenc.

El joc es divideix en diferents episodis o capítols, on depenen d'aquest, el jugador lluitarà des del bàndol Republicà o des del Nacional.

Mecànicament, el videojoc, ens permet realitzar una sèrie d'accions on la principal acorda al gènere és la de disparar i moviment bàsic del jugador a més de la possibilitat de tenir granades de mans i camuflar-se amb l'escenari.

Quant a la càmera, s'opta a la primera persona com herència també del joc base. El jugador té la visió de l'arma en una posició inferior mentre aquest està en moviment, i un cop es produeix l'acció de disparar aquesta s'apropa al centre de la pantalla.

El joc planteja en gran dels capítols una introducció a partir de fonts històriques, tant audiovisuals, gràfiques com escrites, on introdueix al jugador a la batalla que es representarà.

### Marc Narratiu

1936 – 1939 La Guerra Civil Espanyola representa diferents fets històrics ocorreguts durant la guerra civil espanyola, com ja s'ha comentat, cada fet representa un capítol. Per tant, parlem d'una història lineal, alineada cronològicament als diferents fets que són els següents (tribyblog, 2012):

1.- L'alçament (Melilla - Nacional)	13.- La reconquesta de Brihuega (Guadalajara - Republicà)
2.- L'últim reducte (Melilla - Nacional)	14.- L'arbre de Gernika (Euskadi - Republicà)
3.- Un dia abans (Melilla - Republicà)	15.- El Cinturó de Ferro (Euskadi - Republicà)
4.- L'assetjament de l'Alcàsser (Toledo - Nacional)	16.- El primer aniversari de guerra (Brunete - Nacional)
5.- La presa de l'Alcàsser (Toledo - Republicà)	17.- La Defensa de Belchite (Belchite - Nacional)
6.- No Passaran! (Madrid - Republicà)	18.- Sang i... fred (Terol - Nacional)
7.- La ciutat traïdora (Madrid - Nacional)	19.- Dos ribes, dues Espanyes (Batalla de l'Ebre - Republicà)
8.- La ciutat universitària (Madrid - Nacional)	20.- El dia de Santiago Apòstol (Batalla de l'Ebre - Nacional)
9.- El pont de Pindoque (Jarama - Nacional)	21.- El dia de la Victòria (Madrid - Nacional)
10.- La colina del suïcidi (Jarama - Republicà)	22.- L'última esperança (Alemanya - Republicà)
11.- La presa de Brihuega (Guadalajara - Nacional)	23.- La presa de Burgos (Burgos - Republicà)
12.- La contraofensiva (Guadalajara - Republicà)	

Taula 6-13. Batalles disponibles en 1936 – 1939 La Guerra Civil Espanyola. Font:

Elaboración propia.

En tots aquests capítols podem observar, primerament que hi ha un major nombre de capítols on es pot jugar amb el bàndol nacional. Aquest fet és en part pel fet que el joc té com a resolució del capítol (en quasi tots ells), la victòria d'aquella batalla.

A més per exemple trobem absències destacables com la batalla de Barcelona i el seu assetjament el desembre del 1938.

El joc visualment té limitacions, ja que utilitza els *assets* del joc base per recrear els diferents escenaris de les batalles. El que si es va afegir en aquest *mod*, és la

modificació dels skins dels personatges, adequant-los als dos bàndols jugables afegint d'aquesta manera un valor de memòria visual als jugadors. Alguns d'aquest representen personatges rellevants en el transcurs de la guerra civil, ja siguin com a personatges jugables com aquells que es pot interactuar.

A més d'aquest aspecte de narrativa visual, aquesta obra ens mostra fonts històriques de recursos sostrets de documentals o material bibliogràfic que es poden consultar en la pàgina web (tribyblog, 2012). A principi de cada capítol introdueix recursos divulgatius per informar el jugador del fet que a continuació experimentarà de manera jugable.

#### **6.2.4.2 Anàlisi ludonarratiu**

Aquesta obra ens presenta una visió de la guerra on el jugador només s'enfronta a batalles bèl·liques. Malgrat que la jugabilitat és limitada a jugar en un camp batalla, aquest joc ens complementa el fet d'afegir recursos documentals. La manera en la qual s'implementen aquests fan sorgir una dissonància amb el que es juga. La introducció a cada capítol, mostra imatges i informació d'aspectes que després no es veu reflectit.

També amb la limitació visual que hem comentat en l'anàlisi narrativa, la reutilització d'*assets* del joc base. Aquest aspecte es tradueix en dotar al joc d'impersonalitat i si no fos per la introducció prèvia i els diàlegs durant el transcurs del capítol seria de dificultat situar-se com a jugador.

En el contingut divulgatiu previ, ens trobem que mostra imatges on es mostra situacions quotidianes de la societat de l'època, a partir de contingut audiovisual, com es vivia durant el transcurs del conflicte. Això és un fet que tampoc es trasllada al *gameplay*, on només es pot disparar i avançar en el camp de batalla.

Amb tot i això, s'ha de constatar la intenció no comercial i divulgativa dels creadors amb totes les limitacions que comporta realitzar a partir d'un joc base.

### 6.2.4.3 Resultats

L'anàlisi del videojoc modificat 1936 – 1939 *La Guerra Civil Española* revela que, des d'un punt de vista mecànic, el joc està limitat per les restriccions del joc base. Es divideix en diversos capítols en els quals el jugador lluita des del bàndol republicà o del bàndol nacional.

Les accions principals del jugador es centren a disparar i moure's, mantenint la perspectiva en primera persona heretada del joc base. Tot i això, s'introdueixen recursos visuals i informació històrica abans de cada capítol per contextualitzar la batalla que es representarà. En l'àmbit narratiu, el joc segueix una història lineal que abasta diferents fets històrics de la Guerra Civil Espanyola, tot i que hi ha absències notables com l'ofensiva a Catalunya. En l'apartat gràfic, el joc utilitza els assets del joc base per recrear els escenaris, però s'afegeixen skins personalitzats pels personatges, adaptats als bàndols jugables. Tot i aquestes limitacions, l'obra presenta una intenció divulgativa i no comercial, incorporant recursos documentals i introduint informació prèvia a cada capítol.

### 6.2.5 España 1936

És un videojoc desenvolupat per la companyia francesa Ageod i Matrix Games, companyies especialitzades en la producció de jocs d'estratègia.

#### 6.2.5.1 Fitxes tècniques

<b>Nom del joc</b>	España 1936
<b>Nom del joc base (si no ho és)</b>	-
<b>Any publicació</b>	2013
<b>Gènere/s</b>	Estratègia / RTS
<b>Desenvolupadora / desenvolupadors</b>	Ageod
<b>País de la desenvolupadora / desenvolupadors</b>	França
<b>Desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)</b>	-
<b>País de la desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)</b>	-
<b>Plataformes</b>	PC

Taula 6-14. Fitxa tècnica del videojoc España 1936. Font: Elaboració pròpia.

<b>Període històric representat</b>	1936-1939
<b>Format</b>	Joc base
<b>Caràcter comercial</b>	Sí
<b>Disponible actualment</b>	Sí
<b>Enllaç per adquirir (si escau)</b>	<a href="https://bit.ly/3qDht7u">https://bit.ly/3qDht7u</a>

Taula 6-15. Fitxa dels condicional comercials del videojoc España 1936. Font:  
Elaboració pròpia.

## 6.2.5.2 Anàlisi

### ***Marc Mecànic***

El joc ofereix la possibilitat de jugar la campanya completa de la Guerra Civil o reviure la caiguda del nord de la península en mans de les forces colpistes.

*España 1936* es basa en la mecànica de joc per torns, on cada torn representa sis dies. Els torns són els que limiten per als moviments i ordres de les unitats,

la peculiaritat és que aquests no s'executen de forma ordenada per a cada jugador. Una vegada el jugador ha indicat les ordres i establert les accions, el torn es resol de manera simultània per als dos bàndols, simulant els set dies. El jugador pot especificar quin tipus d'unitats conformaran un regiment i assignar comandants per a liderar-les.

Dintre de les decisions que pot prendre el jugador, ens trobem també un apartat diplomàtic. El joc permet prendre decisions polítiques a escala territorial fer que es traduirà en el grau de suport de la població d'aquell territori, de cara al reclutament de tropes i la gestió dels diferents recursos.

El joc ens presenta diferents modes de joc que corresponen a 3 tutorials, 2 campanyes de batalles: Ebre i caiguda del Nord i per últim la possibilitat de realitzar la campanya completa de la guerra civil.

### ***Marc Narratiu***

En l'apartat narratiu ens trobem un joc que representa extensament el mapa del territori espanyol dins de la península Ibèrica amb les ciutats del nord d'Àfrica i les illes Balears (no hi són les illes Canàries). Aquest territori el trobem dividit en 300 regions,

on podem trobar detallades tant el contingut orogràfic del territori com també els recursos (indústria, transport, bases militars...).

Aquest territori, en iniciar la partida el trobem dividit pels diferents suports que hi havia en el moment històric que representa el mode de joc. Sobre aquesta qüestió, el joc segueix un criteri amb bastant rigor històric, ja que reflecteix d'una manera encertada el posicionament territorial.

En posar en marxa partida en qualsevol mode de joc, ens dona a escollir el bàndol amb el qual volem jugar aquella campanya. Entre els dos bàndols el joc hi representa més de 200 líders històrics i representats tots per la seva imatge pròpia (MatrixGames, 2013).

Des d'un àmbit contextual, el joc en començar la partida t'introdueix el moment en què es troba la guerra i situa al jugador a partir d'un text, malgrat que aquest no és massa extens sí que aporta a l'hora de situar el moment històric.

Quant a narrativa visual és una obra bastant limitada, en part pel motor de joc utilitzat en el desenvolupament. Els aspectes més rellevants que són la representació dels líders històrics i l'ús d'algunes imatges per representar els recursos bèl·lics com ara avions. En aquest cas no ens trobem una obra que fotografia el passat (Venegas, 2022) sinó que emprava fotografies del passat.

### **6.2.5.3 Anàlisi ludonarratiu**

En tractar-se d'un videojoc d'estratègia per torns, a nivell ludonarratiu trobem una coherència entre els aspectes mecànics i narratius. La funcionalitat del mode per torns que s'executa la setmana alhora segons les decisions preses pot fer una sensació d'imprecisió al jugador al no el control complet de la situació. Aquest fet, en tractar-se d'una guerra no és un problema per se, però sí que pot comportar dissonància.

L'aparat visual pot ser un altre element, *España 1936* gràficament i visual està molt limitat, a l'hora de representar batalles el jugador no rep massa informació visual en comparació a totes les accions que ha gestionat durant aquell torn.



#### 6.2.5.4 Resultats

*España 1936* és un videojoc d'estratègia per torns que ofereix als jugadors la possibilitat de jugar la campanya completa de la Guerra Civil espanyola. La mecànica principal del joc és per torns, on cada torn representa sis dies i es resol simultàniament per als dos bàndols. El jugador pot formar regiments especificant els tipus d'unitats i assignant comandants per liderar-les. Hi ha un component diplomàtic que permet prendre decisions polítiques a escala territorial i influir en el suport de la població i la gestió dels recursos.

El joc permet als jugadors triar el bàndol amb el qual volen jugar i inclou més de 200 líders històrics representats amb les seves pròpies imatges. L'apartat contextual introdueix el jugador en el moment històric mitjançant un text concís. Visualment, el joc és limitat, utilitzant un motor de joc que empra fotografies del passat per representar els líders històrics i recursos bèl·lics com avions.

En termes ludonarratius, hi ha una coherència entre els aspectes mecànics i narratius. Tot i que el mode per torns pot generar una sensació d'imprecisió al no tenir el control total de la situació, això és coherent amb la naturalesa de la guerra representada.

#### 6.2.6 1936 España En Llamas – COD II

Es tracta de la modificació d'un altre *mod* homònim del videojoc *Medal of Honor*, però en aquest cas per al *Call of Duty II* (Montalban, 2019) i que també forma part del conjunt de sèrie *mods España en Llamas* (Wiki Gaming 1936, 2023). Aquest *mod* està liderat per Juan Carlos Montalban (Monty).

### 6.2.6.1 Fitxes tècniques

Nom del joc	1936 España En Llamas
Nom del joc base (si no ho és)	Call Of Duty II
Any publicació	2014
Gènere/s	Acció / FPS
Desenvolupadora / desenvolupadors	Juan Carlos Montalban i col·laboradors
País de la desenvolupadora / desenvolupadors	Espanya
Desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)	Infinity Ward
País de la desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)	Estats Units d'Amèrica
Plataformes	PC

Taula 6-16. Fitxa tècnica del videojoc 1936 España En Llamas. Font: Elaboració pròpia.

Període històric representat	1936-1939
Format	MOD
Caràcter comercial	No
Disponible actualment	Si
Enllaç per adquirir (si escau)	<a href="https://bit.ly/42wzOQN">https://bit.ly/42wzOQN</a>

Taula 6-17. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc 1936 España En Llamas.

Font: Elaboració pròpia.

### 6.2.6.2 Anàlisi 1936 España En Llamas – COD II

*Aquesta anàlisi s'ha realitzat mitjançant (ToniBC78, 2016).*

#### **Marc Mecànic**

Com també en el cas de *1936 – 1939 La Guerra Civil Española*, es tracta d'una modificació del *Call of Duty II*. En aquest cas a més es tracta d'una adaptació d'un altre videojoc i, per tant, mecànicament comença amb aquestes dues limitacions.

En conseqüència, mecànicament podem afirmar que és molt semblant al videojoc de *1936 – 1939 La Guerra Civil Española*, ja que gran part de les missions que succeeixen en el lliurament comentat també succeeixen en aquesta nova modificació del *Call of Duty II*.

Malgrat la versemblança entre les dues obres, trobem canvis com l'eliminació de la creueta per apuntar, perquè aquest se substitueix amb la mira de l'arma. També s'afegeix la possibilitat de córrer i de demanar artilleria.

El que si trobem és l'ampliació en quant a contingut jugable d'aquesta entrega en comparació a l'anterior. Això es fa a partir de missions ja existents en el mod realitzat en el *Medal of Honor: Allied Assault*. Entre aquestes ampliacions trobem més diversitat de mapes, ampliació de skins de personatges que representen persones rellevants o l'estètica de grups militars i per últim l'addició de nous modes de jocs, algunes adaptacions del joc base (Wiki Gaming 1936, 2023).

Segons es comenta en el mateix fòrum (tribyblog, 2012) on es va publicar aquest joc, existia també un mode multijugador en línia. Malgrat l'existència d'aquesta menció, no s'ha pogut corroborar la veracitat i el funcionament d'aquest mode de joc.

### **Marc Narratiu**

Com també en el mod realitzat en 2012, cada capítol representa una batalla o fet transcorregut durant la Guerra Civil Espanyola però en aquest cas amb una ampliació de mapes, com el de Barcelona.

Espanya en lllamas també utilitza recursos bibliogràfics per explicar fets històrics, igual que tots els videojocs d'aquesta sèrie, amb algun contingut nou per als escenaris que són de nova incorporació.

On si trobem una millora en comparació al mod previ de COD II, és en l'aspecte de la narrativa visual a partir de la creació d'assets que ajuden al jugador a situar-se en la localització de la batalla corresponent. En aquest cas hi ha una intercalació en la utilització d'assets de creació exclusiva per al mod amb contingut propi del joc base.

En aquesta entrega, més enllà de l'addició de diversitat en mapes i en com estan representants, s'afegeix la diferenciació d'armament segons el bàndol i la classe seleccionada. Aquesta diversitat armamentista li afegeix valor narratiu i context històric, reflectint així els diferents recursos que utilitzaven en cada bàndol.

Aquest fet li afegeix valor com a objecte de memòria col·lectiva (Venegas, 2020), ja que és capaç de traslladar l'estètica arquitectònica de l'època com a eina de transmissió històrica mitjançant el videojoc.

### 6.2.6.3 Anàlisi ludonarratiu

En *1936 España En Llamas*, ens trobem una representació de la Guerra Civil que redueix la dissonància ludonarrativa que tenia el *mod* "pare" realitzat en el 2012. Continua tenint problemes pel que fa a traslladar un fil conductor amb el contingut divulgatiu amb el jugable.

Aquest, en canvi, es veu reduït en l'àmbit visual, ja que soluciona un dels problemes que era la nul·la representació artística d'edificis tant de l'època com de les localitzacions de les batalles. Totes aquestes decisions estan sota les limitacions comentades anteriorment en ser una modificació d'un joc base, realitzat altruïstament i que, per tant, el fet de la intencionalitat divulgativa és d'interès.

### 6.2.6.4 Resultats

*1936 España En Llamas* és una modificació del joc *Call of Duty II* que recrea escenaris de la Guerra Civil Espanyola. Mecànicament, comparteix moltes similituds amb el joc analitzat prèviament, *1936-1939 La Guerra Civil Española*. Moltes de les missions es mantenen en aquesta nova versió.

Aquesta entrega amplia el contingut jugable en comparació amb el *mod* anterior, amb més diversitat de mapes, skins de personatges rellevants i l'addició de nous modes de joc. Tot i que s'ha mencionat l'existència d'un mode multijugador en línia, no s'ha pogut confirmar la seva veracitat ni el seu funcionament.

En el vessant narratiu, cada capítol del joc representa una batalla o un esdeveniment de la Guerra Civil Espanyola, amb una ampliació de mapes, com ara el de Barcelona. El joc utilitza recursos bibliogràfics per explicar els fets històrics, combinant *assets* creats exclusivament per al *mod* amb contingut propi del joc base.

En aquesta versió, s'afegeix la diferenciació de l'armament segons el bàndol i la classe seleccionada, afegint així valor narratiu i context històric en reflectir els recursos usats per cada bàndol.

Tot i les limitacions com a modificació d'un joc base i les dificultats per connectar el contingut divulgatiu amb el jugable, *1936 España En Llamas* intenta reduir la dissonància ludonarrativa i transmetre l'estètica arquitectònica i històrica de l'època, convertint-se en una eina de transmissió històrica i un objecte de memòria col·lectiva.

### 6.2.7 1936 España En Llamas – Medal of Honor: Allied Assault (Mod)

Es tracta del mod origen de la sèrie de *mods España en Llamas* (Wiki Gaming 1936, 2023), en aquest cas la primera versió d'aquesta sèrie, pel videojoc *Medal of Honor: Allied Assault*.

#### 6.2.7.1 Fitxes tècniques

<b>Nom del joc</b>	1936 España En Llamas
<b>Nom del joc base (si no ho és)</b>	Medall of Honor Allied Assault
<b>Any publicació</b>	2014
<b>Gènere/s</b>	Acció / FPS
<b>Desenvolupadora / desenvolupadors</b>	Juan Carlos Montalban i col·laboradors
<b>País de la desenvolupadora / desenvolupadors</b>	Espanya
<b>Desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)</b>	Infinity Ward
<b>País de la desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)</b>	Estats Units d'Amèrica
<b>Plataformes</b>	PC

Taula 6-18. Fitxa tècnica del videojoc 1936 España En Llamas. Font: Elaboració pròpia.

<b>Període històric representat</b>	1936-1939
<b>Format</b>	MOD
<b>Caràcter comercial</b>	No
<b>Disponible actualment</b>	Si
<b>Enllaç per adquirir (si escau)</b>	<a href="https://bit.ly/42wzQQN">https://bit.ly/42wzQQN</a>

Taula 6-19. Fitxa dels condicional comercials del videojoc 1936 España En Llamas.

Font: Elaboració pròpia.

### 6.2.7.2 Anàlisi

Aquesta anàlisi és el mateix per a la versió de *Call of Duty*, ja que comparteixen contingut i les variacions narratives i mecàniques són mínimes i degudes al joc base que no entrarem a analitzar.

### 6.2.8 Spanish Civil War Mod & Campaign

*Spanish Civil War Mod & Campaign* és un mod pel videojoc d'estratègia *Order of Battle: World War II* desenvolupat per LNDavoust,

#### 6.2.8.1 Fitxes tècniques

<b>Nom del joc</b>	Spanish Civil War Mod & Campaign (v0.90)
<b>Nom del joc base (si no ho és)</b>	Order of Battle: World War II
<b>Any publicació</b>	2014
<b>Gènere/s</b>	Estratègia
<b>Desenvolupadora / desenvolupadors</b>	LNDavoust
<b>País de la desenvolupadora / desenvolupadors</b>	-
<b>Desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)</b>	The Artistocrats
<b>País de la desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)</b>	Bèlgica
<b>Plataformes</b>	PC

Taula 6-20. Fitxa tècnica del videojoc *Spanish Civil War Mod & Campaign* (v0.90). Font: Elaboració pròpia.

<b>Període històric representat</b>	1936-1939
<b>Format</b>	Mod
Caràcter comercial	No
Disponible actualment	SI
<b>Enllaç per adquirir (si escau)</b>	<a href="https://bit.ly/45VxBkT">https://bit.ly/45VxBkT</a>

Taula 6-21. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc *Spanish Civil War Mod & Campaign* (v0.90). Font: Elaboració pròpia.

### 6.2.8.2 Anàlisi

*No s'han obtingut recursos suficients per a poder analitzar aquest mod seguint la metodologia establerta. Spanish Civil War Mod & Campaign és un mod el qual no existeixen recursos audiovisuals on es mostri la jugabilitat d'aquest i al no tenir la possibilitat de jugar-ho no es pot procedir a l'anàlisi. A continuació s'informarà del contingut del joc en el fòrum on el creador anava actualitzant els avenços (Spanish Civil War Mod & Campaign (v0.90) - Slitherine, 2018).*

*Spanish Civil War Mod & Campaign* és una expansió que abasta la primera meitat de la Guerra Civil Espanyola (1936-1937), amb uns 20 escenaris diferents distribuïts en una estructura ramificada. Aquesta campanya republicana ofereix batalles històriques i possibilitats fictícies a través de terra, mar i cel d'Espanya. El mod inclou l'addició de més de 25 noves unitats per a cada facció principal (Espanya republicana i Espanya nacionalista), així com la incorporació de noves faccions secundàries com les Brigades Internacionals, els Anarquistes i l'Exèrcit d'Euskadi. A més, s'inclouen nous comandants, especialitzacions i aproximadament 400 esdeveniments amb fotografies històriques del conflicte.

Entre aquestes missions trobem les següents:

- Gibraltar: terrestre - naval
- Mallorca: terrestre i naval
- Extremadura: terrestre
- Mediterrània occidental: naval
- Nord: terrestre i naval
- Palma: terrestre
- Ciutat de la Universitat: terra
- Una carretera de Coruna: terrestre
- Valdemoro: terrestre
- Jarama: terrestre
- Màlaga: terrestre
- Guadalajara: terrestre

Entre aquestes trobem algunes basades en batalles històriques i d'altres fictícies o històriques amb ficció. El joc com podem veure a la figura 6-6 utilitza imatges de l'època, més de 400 segons comenta el creador (Spanish Civil War Mod & Campaign (v0.90) - Slitherine, 2018).



Figura 6-6. Captura del joc Spanish Civil War Mod & Campaign. Font: (Spanish Civil War Mod & Campaign (v0.90) - Slitherine, 2018).

### 6.2.9 Hearts of Iron IV

S'ha seleccionat la quarta entrega de la sèrie de jocs *Hearts of Iron* desenvolupat per l'empresa sueca Paradox Interactive. L'elecció aquesta entrega com a manera representativa la sega és degut al fet que és la més recent i suposa una evolució de les anteriors, sent així el mateix joc amb mecàniques molt similars o ampliades i on apareix una millora visual significativa. A més es comentarà per sobre un dels DLC's que afegeix contingut sobre la Guerra Civil Espanyola.



### 6.2.9.1 Fitxes tècniques

Nom del joc	Hearts of Iron IV
Nom del joc base (si no ho és)	-
Any publicació	2016
Gènere/s	Estratègia
Desenvolupadora / desenvolupadors	Paradox Development Studio
País de la desenvolupadora / desenvolupadors	Suècia
Desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)	-
País de la desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)	-
Plataformes	PC

Taula 6-22. Fitxa tècnica del videojoc Hearts of Iron IV. Font: Elaboració pròpia.

Període històric representat	1936-1950
Format	Joc base
Caràcter comercial	Sí
Disponible actualment	Sí
Enllaç per adquirir (si es cau)	<a href="https://bit.ly/3qDVJbF">https://bit.ly/3qDVJbF</a>

Taula 6-23. Fitxa dels condicional comercials del videojoc Hearts of Iron IV. Font: Elaboració pròpia.

### 6.2.9.2 Anàlisi

#### **Marc Mecànic**

Respecte a mecàniques, el joc ofereix un sistema millorat del *Darkest Hour*, analitzat en el primer capítol de les anàlisis. Aquest permet als jugadors participar en la gestió de la producció i la logística, assignant recursos i supervisant cadenes de subministrament per donar suport a les seves operacions militars.

La mecànica política permet als jugadors prendre decisions crucials, formar aliances, dirigir la diplomàcia i influir en els assumptes interns de la seva pròpia nació entre altres. Respecte a la tecnologia i investigació, aquestes donen al jugador la possibilitat

d'invertir en avenços tecnològics, que condueixen a desenvolupaments militars i industrials.

Respecte a la jugabilitat *Hearts of Iron IV*, és un videojoc d'estratègia a temps real i com he comentat en altres anàlisis de videojocs del mateix gènere, utilitza una càmera isomètrica i controls amb només ratolí.

### **Marc Narratiu**

Aquest és un videojoc que representa el conflicte de la II Guerra Mundial. A l'inici de cada campanya, *Hearts of Iron IV* deixa al jugador seleccionar iniciar en quin any vol començar-la, el 1936 o el 1939. En qualsevol dels casos es pot seleccionar lluitar com a Espanya però adequat a l'època.

En el cas d'iniciar en 1936, el jugador començarà la partida on la forma de govern començarà sent la II República i el seu president Alcalà-Zamora i en poc temps s'engegarà el conflicte civil. Un cop engegat el conflicte civil, es pot seleccionar un dels dos bàndols a lluitar.

Si se selecciona el 1939, Espanya es troba immers en la Guerra Civil però amb el bàndol nacional pràcticament ocupant gran part del territori. Amb tot i això, el joc et deixa escollir qualsevol dels dos bàndols en començar la partida.

Aquesta obra, també ens mostra recurrentment recursos historiogràfics com ara imatges de personatges il·lustres, retalls de diaris de l'època entre d'altres.

Sí que cal comentar que amb l'addició de contingut a través del *DLC*, *Hearts of Iron IV: La Résistance* s'afegeix profunditat històrica i de contingut per a Espanya, i els seus dos bàndols (Hafer, 2019).

### **6.2.9.3 Anàlisi ludonarratiu**

*Hearts of Iron IV* situa el jugador en la dècada dels trenta del segle XX i deixa jugar amb diferents estats i en dues dates històriques. El treball de definició de les regles per mostrar els diferents moments històrics, encara que aquests estan basats en fonts històriques alguns jugadors s'han trobat imprecisions produïdes per la intel·ligència artificial com ara la victòria republicana en la Guerra Civil (Impressive-Tune-555, s. d.).

Aquests fets corroboren que les regles del joc en algunes situacions s'imposen als fets succeïts i podem veure com apareix el concepte *d'Hiperhistòria* (Venegas, 2020) i com els videojocs d'història estan dissenyats per proporcionar entreteniment superposant els criteris històrics.

#### 6.2.9.4 Resultats

*Hearts of Iron IV* és un videojoc d'estratègia en temps real amb una perspectiva isomètrica i controls que es basen exclusivament en l'ús del ratolí.

En el vessant narratiu, el joc representa el conflicte de la Segona Guerra Mundial. El jugador pot seleccionar l'any en què vol començar la campanya, ja sigui el 1936 o el 1939. En el cas de seleccionar el 1936, el jugador comença com a II República Espanyola i, amb el temps, es desencadena el conflicte civil, permetent al jugador triar un dels dos bàndols per lluitar. Si se selecciona el 1939, Espanya ja es troba enmig de la Guerra Civil, amb el bàndol nacional dominant gran part del territori. El joc ofereix la possibilitat de triar qualsevol dels dos bàndols en iniciar la partida.

*Hearts of Iron IV* inclou recursos historiogràfics com imatges de personatges il·lustres i retalls de diaris de l'època. El joc complementat amb el *DLC de La Résistance* afegeix més profunditat històrica i contingut específic per a Espanya i els seus dos bàndols.

No obstant això, s'ha observat que en algunes ocasions, les regles del joc no coincideixen totalment amb els fets històrics, amb algunes imprecisions generades per la intel·ligència artificial, com ara la victòria republicana en la Guerra Civil. Això posa de manifest com els videojocs d'història poden utilitzar el concepte *d'Hiperhistòria* i prioritzen l'entreteniment sobre la precisió històrica.

#### 6.2.10 Red and Blue: 1936 - Mount and Blade Warband: Napoleonic Wars (Mod)

Aquest *mod* multijugador publicat en 2018, representa la guerra civil en el videojoc de rol i estratègia *Mount and Blade: Warband Napoleonic Wars DLC*.

### 6.2.10.1 Fitxes tècniques

Nom del joc	Red and Blue: 1936
Nom del joc base (si no ho és)	Mount & Blade Warband: Napoleonic Wars
Any publicació	2018
Gènere/s	Estratègia / Rol
Desenvolupadora / desenvolupadors	Red & Blue:1936 Development Team
País de la desenvolupadora / desenvolupadors	Espanya
Desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)	TaleWorlds Entertainment
País de la desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)	Països Baixos / Turquia
Plataformes	PC

Taula 6-24. Fitxa tècnica del videojoc Red and Blue: 1936. Font: Elaboració pròpia.

Període històric representat	1936-1939
Format	Mod (a partir d'un DLC)
Caràcter comercial	No
Disponible actualment	Si
Enllaç per adquirir (si escau)	<a href="https://bit.ly/3NpdQuU">https://bit.ly/3NpdQuU</a>

Taula 6-25. Fitxa dels condicional comercials del videojoc Red and Blue: 1936. Font: Elaboració pròpia.

### 6.2.9.2 Anàlisi

*No s'han obtingut recursos suficients per a poder analitzar aquest mod seguint la metodologia establerta. Red and Blue: 1936 es tracta d'un mod el qual els jugadors s'organitzen a partir d'un servidor de Discord (Red and Blue: 1936 mod for Mount & Blade Warband: Napoleonic Wars, 2018) en partides entre aquest. A continuació s'exposarà la informació i una anàlisi elaborada sobre aquesta informació. La informació ha sigut facilitada pels seus desenvolupadors a partir del servidor de Discord esmentat, aquesta consisteix en un document a mode tutorial pels nous jugadors (Red and Blue: 1936 mod for Mount & Blade Warband: Napoleonic Wars, 2018).*

Aquesta modificació només és per a partides multijugador, per tant, per jugar es necessita que un dels jugadors tingui activat el servidor d'una partida. Aquest fet

provoca que per a poder recrear una partida requereixi un nombre de jugadors concurrents.

És per aquest cas que hi ha tota una comunitat de jugadors que s'organitzen per a recrear batalles. Aquesta comunitat s'organitza mitjançant un servidor de *Discord* (Red and Blue: 1936 mod for Mount & Blade Warband: Napoleonic Wars, 2018), dintre d'aquesta comunitat s'organitzen per "reclutar" jugadors tant pel bàndol nacional com pel republicà.

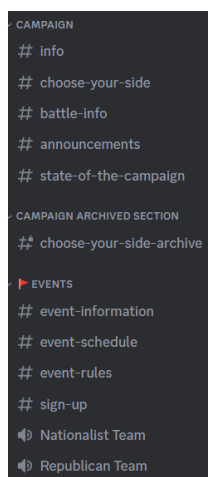


Figura 6-7. Captura del servidor de Discord Red & Blue:1936. Font: Elaboració pròpia

Els escenaris compten amb modificacions estètiques dels *assets* del joc base, aquestes modificacions segons el cos de l'exèrcit que representa, ja que cada bàndol disposa de diferents cossos militars. També podem trobar variacions en les armes i en els vehicles tant terrestres com aeris. (Red & Blue: 1936 Development Team, 2018).



Figura 6-8. Captura de la guia Red & Blue:1936. Font: Elaboració propia

Pertant, aquest joc ens mostra una visió del videojoc d'història com a joc de comunitat, ja que s'utilitza la recreació de fets històrics com a eina social a partir del rol i la simulació en el que aquest cas seria, la Guerra Civil.

## 6.2.11 Vaccine War

*Vaccine War* és un videojoc d'acció i aventura ambientat en l'Espanya dels anys trenta i en la Guerra Civil Espanyola. El joc va ser desenvolupat per la companyia valenciana Games For Tutti.

### 6.2.11.1 Fitxes tècniques

Nom del joc	Vaccine War
Nom del joc base (si no ho és)	-
Any publicació	2016
Gènere/s	Acció / Aventura
Desenvolupadora / desenvolupadors	Games For Tutti

<b>País de la desenvolupadora / desenvolupadors</b>	Espanya
<b>Desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)</b>	-
<b>País de la desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)</b>	-
<b>Plataformes</b>	PC

Taula 6-26. Fitxa tècnica del videojoc Vaccine War. Font: Elaboració pròpia.

<b>Període històric representat</b>	1936-1939
<b>Format</b>	Joc base
<b>Caràcter comercial</b>	Sí
<b>Disponible actualment</b>	Sí
<b>Enllaç per adquirir (si escau)</b>	<a href="https://bit.ly/3J7BiKw">https://bit.ly/3J7BiKw</a>

Taula 6-27. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc Vaccine War. Font:

Elaboració pròpia.

## 6.2.11.2 Anàlisi

### **Marc Mecànic**

*Vaccine War* es tracta d'un videojoc d'acció i aventura amb mecàniques de moviment i de combat 2D. El joc utilitza l'art per a falsejar un entorn 3D, però totes les mecàniques i les regles estan definides en 2D.

El joc compta amb dos tipus de combat, el cos a cos mitjançant armes com ganivets i la mecànica d'atac de mitjana distància en la qual es pot fer ús d'armes de foc. Aquestes armes funcionen a partir de munició que durant el transcurs dels diferents nivells. Dintre de la munició que es pot trobar, també existeixen granades de mans que es poden emprar en contra dels enemics.

El protagonista compta amb un sistema de vida, que en rebre els impactes dels enemics, aquesta disminuirà fins a arribar a morir, i per tant reiniciar el nivell. El jugador té possibilitat de cobrir-se dels atacs dels enemics amb diferents elements de l'escenari com ara caixes o pilons de palla.

Finalment, el joc compta amb un sistema d'emmagatzematge de partida diegètic en cada nivell, senyalitzats com a bústies de correu. Activant aquestes bústies, el jugador a més d'emmagatzemar l'estat del joc, recuperarà tots els punts de vida.

### **Marc Narratiu**

*Vaccine War* presenta el personatge el qual serà el protagonista, Daniel, un veterà prussià que en finalitzar la I Guerra Mundial es va instal·lar en una Granja en una zona rural d'Espanya.

Un cop el protagonista es troba en aquesta ubicació, apareix el personatge de Tomasso, el clergue de la població rural on es troben. El catolicisme, és un dels punts narratius entre els quals gira la història, pel fet que aquest personatge un cop iniciada la guerra parla de la vacuna de la guerra, la *Vaccine War*.

Visualment, el joc presenta escenaris amb pocs detalls i, per tant, amb poca ambientació històrica, fet que passa el mateix amb els personatges. Sí que trobem, sobretot representat amb simbologia, aspectes que en situïn en la Guerra Civil però sense gaire profunditat.

#### **6.2.11.3 Anàlisi ludonarratiu**

Moreno (2020), en el seu estudi de cas d'aquest videojoc ens parla de la utilització del personatge de la senyora Durruti, una de les enemigues finals. Un dels diàlegs d'aquest personatge comenta el següent:

*“nos jugamos una España de izquierdas, y todas las muertes que se produzcan valdrán la pena si la meta es la victoria”*

Moreno troba una dissonància per com està representada en l'àmbit estètic, amb una vestimenta més semblant del bàndol nacional que no del republicà.

La decisió d'utilitzar les bústies com a mecànica d'emmagatzematge de la partida es troba descontextualitzat amb la història i s'utilitza com un recurs per solucionar una mecànica però dissociat a la narrativa del joc.



### 6.2.11.4 Resultats

*Vaccine War* és un videojoc d'acció i aventura amb mecàniques de moviment i combat en 2D, tot i que fa ús de l'art per a simular un entorn 3D. Les mecàniques de combat inclouen el combat de proximitat amb armes com ganivets i el combat de mitjana distància amb armes de foc, incloent-hi granades de mans.

En el vessant narratiu, el joc presenta el protagonista, Daniel, un veterà prussià que s'instal·la en una granja en una zona rural d'Espanya després de la Primera Guerra Mundial. El personatge de Tomasso, un clergue local, juga un paper important en la història i parla de la vacuna de la guerra, la *Vaccine War*, relacionada amb el catolicisme. El joc presenta escenaris i personatges amb pocs detalls i poca ambientació històrica, tot i que es fan referències a la Guerra Civil.

En resum, és un videojoc que utilitza la Guerra Civil Espanyola com a un element de context, ja que la narrativa d'aquest és ficció. A més es troben elements de dissonància ludonarrativa com la utilització de les bústies com a punts d'emmagatzematge de la partida.

### 6.2.12 Battles For Spain

És un videojoc desenvolupat per la companyia espanyola fundada pels germans Gonzalo i Miguel Santacruz, Headquarter creadors també del videojoc *España 1936* sota la companyia francesa Ageod.

#### 6.2.12.1 Fitxes tècniques

Nom del joc	Battles For Spain
Nom del joc base (si no ho és)	-
Any publicació	2019
Gènere/s	Estratègia
Desenvolupadora / desenvolupadors	Headquarter
País de la desenvolupadora / desenvolupadors	Espanya

<b>Desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)</b>	-
<b>País de la desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)</b>	-
<b>Plataformes</b>	PC

Taula 6-28. Fitxa tècnica del videojoc Battles For Spain. Font: Elaboració pròpia.

<b>Període històric representat</b>	1936-1939
<b>Format</b>	Joc base
<b>Caràcter comercial</b>	Sí
<b>Disponible actualment</b>	Sí
<b>Enllaç per adquirir (si escau)</b>	<a href="https://bit.ly/3J5TjJb">https://bit.ly/3J5TjJb</a>

Taula 6-29. Fitxa dels condicional comercials del videojoc Battles For Spain. Font: Elaboració pròpia.

## 6.2.12.2 Anàlisi

### **Marc Mecànic**

Aquest videojoc basa les seves mecàniques en jocs analògics de guerra, també anomenats wargames, ja que la desenvolupadora Headquarter es dedica tant al joc digital com el físic.

La primera limitació mecànica és la que marca el gènere de l'obra, TBS (Turn-Based Strategy) i la seva perspectiva de càmera. Aquesta, generalitzada del seu gènere, utilitza la isomètrica acompanyat de recursos visuals en 2D distribuïts per la interfície gràfica.

El joc només té l'opció de simular 4 batalles: Guadalajara 1937, Terol 1937, Mèrida 1938 i la batalla de l'Ebre 1938. Un cop s'ha escollit la batalla, el jugador ha de seleccionar amb quin bàndol vol jugar aquella batalla.

En l'àmbit mecànic ens trobem un joc d'estratègia per torns o conegut per l'acrònim en anglès TBS amb cartes d'esdeveniments. En cada torn consisteix a anar posicionant els diferents recursos tant terrestres com aeris. En el cas dels primers trobem una limitació de moviment d'un, en canvi, els aeris tenen la possibilitat de realitzar infinits moviments en el torn.

En l'àmbit d'usabilitat, és un joc que compta amb una guia documentada, una per cada batalla. Tampoc compta amb cap tutorial, aquest fet afegit amb l'apartat visual i les limitacions del motor utilitzat fa que sigui un joc per a un públic molt específic.

### **Marc Narratiu**

Quant al marc narratiu, *Battles for Spain* estan representades només 4 batalles el fet que sigui una representació ínfima de tot el conflicte. Narrativament, no té molt recorregut, cada batalla consta d'un número limitat de 17 torns.

Dintre d'aquestes batalles trobem 2 on el bàndol republicà juga com a ofensiva (Ebre i Teruel) i dos com a bàndol atacat (Mèrida i Guadalajara), para el cas contrari amb el bàndol franquista.

En aquestes batalles trobem el concepte de versemblança de Peñate (2017), ja que la distribució de tropes és bastant fidedigne al que va succeir.

### **6.2.12.3 Anàlisi ludonarratiu**

*Battle for Spain* ens presenta un joc coherent ludonarrativament on reflexa els *wargames* analògics a partir de les seves mecàniques i les batalles que estan representades en aquest tenen versemblança històrica.

### **6.2.12.4 Anàlisi ludonarratiu**

*Battles for Spain* és un videojoc d'estratègia per torns basat en els *wargames* analògics, ambientat en la Guerra Civil Espanyola. El joc ofereix la simulació de quatre batalles històriques i utilitza una perspectiva isomètrica i mecàniques de joc TBS. El jugador ha de seleccionar un bàndol i posicionar les seves forces terrestres i aèries en cada torn. Malgrat tenir una representació limitada del conflicte, el joc reflecteix una certa versemblança històrica en la distribució de les tropes. Amb una guia documentada per a cada batalla. La narrativa i les mecàniques estan coherentment lligades, oferint una experiència de clàssica dels *wargames* analògics en format digital.

### 6.2.13 Spanish Civil War - Men of War: Assault Squad 2 (Mod)

Aquest *mod* desenvolupat pel SCW Team és una modificació del videojoc d'estratègia *Men of War: Assault Squad*. Aquesta *mod* segueix en fase de desenvolupament i no està finalitzada segons comenten els mateixos desenvolupadors.

#### 6.2.13.1 Fitxes tècniques

Nom del joc	Spanish Civil War
Nom del joc base (si no ho és)	Men of War: Assault Squad 2
Any publicació	2019
Gènere/s	Estratègia
Desenvolupadora / desenvolupadors	SCW TEAM
País de la desenvolupadora / desenvolupadors	Espanya
Desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)	Digitalmindsoft
País de la desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)	Alemanya
Plataformes	PC

Taula 6-30. Fitxa tècnica del videojoc Spanish Civil War. Font: Elaboració pròpia.

Període històric representat	1936-1939
Format	MOD
Caràcter comercial	No
Disponible actualment	Si
Enllaç per adquirir (si <u>escau</u> )	<a href="https://bit.ly/43XAiAL">https://bit.ly/43XAiAL</a>

Taula 6-31. Fitxa dels condicional comercials del videojoc Spanish Civil War. Font:

Elaboració pròpia.

#### 6.2.13.2 Anàlisi

##### *Marc Mecànic*

Aquesta modificació del videojoc *Men of War: Assault Squad 2*, funciona mecànicament de la mateixa manera que el joc pare. Utilitza una càmera isomètrica utilitzada comunament en el gènere de videojocs d'estratègia amb la diferenciació que en utilitzar gràfics 3D en les batalles a temps reals, el jugador té llibertat de moure l'angle de la càmera.

Els jugadors poden controlar individualment a cada soldat i vehicle en la seva esquadra. Això forma part de les regles que limiten el control tàctic, ja que els jugadors poden planificar emboscades, flanquejar a l'enemic, utilitzar cobertura i aprofitar el terreny per a obtenir avantatge sobre els seus oponents

Aquest mod també té un mode multijugador on permet jugar fins a un màxim de 8 jugadors per a cada missió. En aquest mode, cada jugador pot controlar un dels cossos en la batalla corresponent de qualsevol dels dos bàndols.

### **Marc Narratiu**

El mod recrea la Guerra Civil Espanyola amb una varietat d'unitats i faccions. Inclou els principals contendents de la guerra, com l'Exèrcit Nacionalista, l'Exèrcit Republicà, les Brigades Internacionals i altres grups militars i paramilitars.

Pel que fa a escenaris, representen les localitzacions dels camps de batalla més rellevants del conflicte. La versemblança d'aquests és limitada, ja que es reutilitzen els assets del joc pare i molts d'aquests també reutilitzen les textures o petites variacions com l'addició dels colors de la republicana o nacional en edificis o vehicles.

El joc, en canvi, compta amb una gran varietat de skins de personatges, vehicles i d'armament que han estat creats exclusivament per al mod.

Respecte al contingut jugable, inclou 19 missions que recreen les principals batalles del conflicte, en elles podem lluitar tant en el bàndol republicà com en el nacional i a més amb els aliats de tots dos bàndols.

### **6.2.13.3 Anàlisi ludonarratiu**

En el cas d'aquest *mod* ens trobem amb una clara dissonància històrica, ja que partim d'una versemblança aconseguida respecte a la representació visual de tropes, personatges, vehicles i armaments, fet que no succeeix al mateix de nivell de detall en els escenaris.

Aquest aspecte, en tractar-se d'un joc d'estratègia en temps real i gràfics 3D on el jugador té una certa llibertat de moviment en l'angle de la càmera, comporta que es perdi la sensació de versemblança històrica.

Exceptuant aquests aspectes, el mode multijugador li aprofundeix l'aspecte social en aquesta obra, aquest aspecte social que també s'ha observat en altres obres analitzades obren noves línies d'investigacions pel videojoc d'història.

#### **6.2.13.4 Resultats**

*Spanish Civil War* és una modificació del videojoc *Men of War: Assault Squad 2*, que manté les mecàniques del joc original. Utilitza una càmera isomètrica comuna en els jocs d'estratègia, però amb gràfics 3D en les batalles en temps real, permetent als jugadors moure l'angle de la càmera. Els jugadors tenen control individual sobre cada soldat i vehicle de la seva esquadra, amb regles tàctiques que permeten planificar estratègies com emboscades, flanquejos i aprofitament del terreny.

El *mod* ofereix també un mode multijugador per a fins a 8 jugadors en cada missió, controlant diferents faccions en la guerra. Respecte a la narrativa, el *mod* recrea la Guerra Civil Espanyola amb diverses unitats i faccions, tot i que la versemblança dels escenaris és limitada. Tot i això, el joc ofereix una gran varietat de skins per als personatges, vehicles i armament.

#### **6.2.14 Wars Across the World: Spain 1936**

*Wars Across the World: Spain 1936* és un DLC pel joc *Wars Across the World* de la companyia francesa SAS Strategiae. *Wars Across the World* és un joc d'estratègia per torn que a partir de DLC's representa conflictes d'arreu del món com la Guerra Civil, el conflicte de Zulu o el de Corea.

### 6.2.14.1 Fitxes tècniques

Nom del joc	Wars Across the World: Spain 1936
Nom del joc base (si no ho és)	Wars Across the World
Any publicació	2019
Gènere/s	Estratègia
Desenvolupadora / desenvolupadors	SAS Strategiae
País de la desenvolupadora / desenvolupadors	França
Desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)	SAS Strategiae
País de la desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)	França
Plataformes	PC

Taula 6-32. Fitxa tècnica del videojoc Wars Across the World: Spain 1936. Font: Elaboració pròpia.

Període històric representat	1936-1938
Format	DLC
Caràcter comercial	Sí
Disponible actualment	Sí
Enllaç per adquirir (si escau)	<a href="https://bit.ly/45Vhow6">https://bit.ly/45Vhow6</a>

Taula 6-33. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc Wars Across the World: Spain 1936. Font: Elaboració pròpia.

### 6.2.14.2 Anàlisi

*No s'han obtingut recursos audiovisuals suficients per a poder analitzar aquest DLC seguint la metodologia establerta. Wars Across the World: Spain 1936 és un DLC el qual no existeixen recursos audiovisuals on es mostri la jugabilitat d'aquest i al no tenir la possibilitat de jugar-ho no es pot procedir a l'anàlisi. A continuació s'informarà del contingut del joc obtingut de (Wars Across the World: Spain 1936 en Steam, s. d.) i (Wars Across the World: Spain 1936 by Strategiae and Avalon Digital, 2020).*

El joc es basa en el control dels escenaris i els seus recursos juntament amb el control de tropes. El joc complementa aquestes mecàniques amb cartes que es van adquirint a mesura que avança la partida. Alguns d'ells poden ser veritables canviadors de joc,

i altres simplement augmenten les probabilitats de batalla o moviment o algunes de les vostres forces.

Quant a narrativa històrica, Wars Across the World: Spain 1936 iguals que s'ha vist en joc d'aquest gènere on es representa la Guerra Civil, permet jugar amb qualsevol dels dos bàndols. En els dos, estan representats diferents personatges historic rellevanttal com es pot observar en la figura 6-9.



Figura 6-9. Captura del videojoc Wars Across the World: Spain 1936. Font: (Wars Across the World: Spain 1936 by Strategiae and Avalon Digital, 2020).

### 6.2.15 SGS Spain at War

SGS Spain at War és un videojoc d'estratègia de la companyia francesa Strategy Game Studio ambientat en la Guerra Civil Espanyola.



### 6.2.15.1 Fitxes tècniques

<b>Nom del joc</b>	SGS Spain at War
<b>Nom del joc base (si no ho és)</b>	-
<b>Any publicació</b>	Previsió 2023
<b>Gènere/s</b>	Estratègia
<b>Desenvolupadora / desenvolupadors</b>	Strategy Game Studio
<b>País de la desenvolupadora / desenvolupadors</b>	França
<b>Desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)</b>	-
<b>País de la desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)</b>	-
<b>Plataformes</b>	PC

Taula 6-34. Fitxa tècnica del videojoc SGS Spain at War. Font: Elaboració pròpia.

<b>Període històric representat</b>	1936-1939
<b>Format</b>	Joc base
<b>Caràcter comercial</b>	Sí
<b>Disponible actualment</b>	No
<b>Enllaç per adquirir (si escau)</b>	<a href="https://bit.ly/3N4dxUI">https://bit.ly/3N4dxUI</a>

Taula 6-35. Fitxa dels condicional comercials del videojoc SGS Spain at War. Font: Elaboració pròpia.

*SGS Spain at War en el moment de la realització d'aquest treball d'investigació no ha sortit comercialment. Encara així al estar programat el llançament per aquest any, s'ha decidit realitzar les fitxes tècniques sense l'anàlisi per documentar-ho. Aquest fet quedarà reflectit en l'apartat de la fitxa corresponent. Aquesta obra a més, es dels desenvolupadors de l'obra analitzada anteriorment, Battles for Spain, del estudi Headquartes juntament amb Strategy Game Studio.*

## 6.3 Representació de la etapa compresa entre 1939-1975

### 6.3.1 13 Rosas

13 Rosas és un videojoc creat per Casilda de Zulueta com a part de la seva tesi final del màster de Game Development & Research M.A. en el Cologne Game Lab.

#### 6.3.1.1 Fitxes tècniques

Nom del joc	13 Rosas
Nom del joc base (si no ho és)	-
Any publicació	2022
Gènere/s	Aventurar / Terror
Desenvolupadora / desenvolupadors	Casilda de Zulueta
País de la desenvolupadora / desenvolupadors	Espanya
Desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)	-
País de la desenvolupadora / desenvolupadors del joc base (si no ho és)	-
Plataformes	Mòbil

Taula 6-36. Fitxa tècnica del videojoc 13 Rosas. Font: Elaboració pròpia.

Període històric representat	1939-1976
Format	Joc base
Caràcter comercial	No
Disponible actualment	Sí
Enllaç per adquirir (si escau)	<a href="https://gatdesoia.itch.io/13-rosas">https://gatdesoia.itch.io/13-rosas</a>

Taula 6-37. Fitxa dels condicionals comercials del videojoc 13 Rosas. Font: Elaboració pròpia.

#### 6.3.1.2 Anàlisi 13 Rosas

##### *Marc mecànic*

Zulueta va iniciar el projecte de 13 Rosas com a tesi final del seu màster, sent el joc concedit com un prototip. És un aspecte rellevant de cara a tenir en compte les limitacions del projecte en l'àmbit mecànic

Es tracta d'un videojoc d'aventura de terror que té com a sistemes centrals l'exploració i la resolució de puzles. En ser un joc mòbil, el moviment del personatge funciona a partir d'un cercle touchpad i les interaccions amb portes i els diferents objectes interactius s'activen pressionant en ells.

L'objectiu del joc és trobar les 13 roses, que es troben repartides pel nivell. Un cop recuperades, aquestes s'hauran de portar al "monstre".

### **Marc Narratiu**

Segons la mateixa creadora, *13 Rosas* va ser creat com un memorial contra les víctimes del feixisme, de la Guerra Civil i del franquisme (De Zulueta, s. d.). La mateixa autora comenta el següent en el presskit del joc sobre les tretze roses i la simbologia del videojoc.

*Les Tretze Roses van ser realment un grup de dones joves i socialistes que van militar en el bàndol republicà i que van ser executades no durant, sinó en acabar la guerra. La demo del joc serà publicada a l'aniversari del seu assassinat (5 d'agost de 2022).*

*Mentres que aquestes combatents tan valentes van tindre les seues vides pròpies i independents (fins que el Franquisme se'ls hi va furtar), el seu nom transcendeix la seua existència, i allò de què es va pretendre fer una mort exemplar va acabar sent símbol de la resistència fins hui dia. La seua presència en el joc serveix com a pretext per a fer un apropament a la memòria històrica d'Espanya.*

Amb aquest context, els puzles que hi ha darrere de cada troballa de cadascuna de les roses estan contextualitzats amb elements filosòfics, artístics i literaris d'autors com Umberto Eco o Federico García Lorca.

### **6.3.2 Anàlisi ludonarratiu**

*13 Rosas* gira entorn de la intencionalitat autoral, malgrat que aquest fet no està contemplat en la metodologia sí que és necessària la seva menció.

El joc neix de la necessitat de la desenvolupadora d'omplir el buit que existeix en el videojoc d'obres que tinguin com objecte la reparació de la memòria històrica (Cortés, 2022). El joc ho fa mitjançant una consonància ludonarrativa a partir de mecàniques

molt senzilles i amb una narrativa que busca la reflexió del jugador ajudat per l'ambientació dels escenaris.

Aquesta ambientació, en tractar-se d'un apartat visual no molt detallat, en part per la limitació de ser un joc per a dispositius mòbils limitat pel seu rendiment. Es complementa molt bé amb els recursos utilitzats al puzle combinant recursos textuais i gràfics.

### **6.3.2.1 Resultats**

*13 Rosas* és un videojoc d'aventura de terror amb un enfocament en l'exploració i la resolució de puzles. Creat com a tesi de màster, el joc presenta un moviment del personatge a través d'un cercle touchpad i interaccions amb portes i objectes interactius a través de tocar-los a la pantalla en dispositius mòbils. L'objectiu del joc és trobar les 13 roses i portar-les al "monstre".

El joc està contextualitzat amb elements filosòfics, artístics i literaris d'autors com Umberto Eco i Federico García Lorca. Malgrat les limitacions tècniques de ser un prototip per a dispositius mòbils i realitzat com a tesi final de màster, el joc aconsegueix una consonància ludonarrativa amb mecàniques senzilles i una narrativa que busca la reflexió del jugador, amb una ambientació complementada amb recursos textuais i gràfics.

## 7 Conclusions

Aquesta investigació com s'ha plantejat prèviament, neix fruit de la no existència de treballs similars sobre la representació històrica d'Espanya en el videojoc. Dintre de tots els períodes i possibles conflictes a analitzar es va seleccionar el segle XX per la seva proximitat històrica en l'actualitat i la seva rellevància en els discursos i els corrents polítics d'avui dia.

L'objectiu principal del treball era la documentació de totes aquelles obres en les quals podien veure representada l'època en qüestió. Per arribar a aquest punt s'ha recorregut treballs previs de *Game Studies* sobre com representa el videojoc la història i com aquesta influeix en la memòria dels jugadors.

En el marc de donar resposta al nostre objectiu principal, es va plantejar la següent pregunta de recerca:

*Com és la representació de l'Espanya del segle XX en els videojocs, independentment de la seva forma i del seu caràcter comercial?*

Per respondre a aquesta pregunta, primerament s'ha obtingut una imatge general on s'han trobat certes tendències que a continuació s'exposaran.

A través de l'elecció del corpus s'ha vist reflectit que el període històric més representat és el que compren entre el 1931 - 1939. De fet, només tres obres no es troben dintre d'aquest període. D'aquestes, el videojoc *Victoria II* s'ha vist a partir de l'anàlisi elaborada, que en ser un videojoc d'estratègia on la campanya comença a la dècada dels trenta del segle XIX, reflecteix l'Espanya del segle XX amb poca rigorositat històrica, ja que hi actua la ficció. D'aquestes, s'ha pogut extreure que el cas de *Victoria II* es veu reflectida l'Espanya del segle XX amb poca rigorositat històrica, perquè hi actua la ficció. Això és en conseqüència de la campanya, perquè aquesta comença a la dècada dels trenta del segle XIX.

Si ens posem a analitzar les obres d'aquest període, trobem l'element comú de representar la Guerra Civil Espanyola. Els casos que plantegen un inici previ a l'esclat del conflicte, no utilitzen aquell espai temporal per representar l'Espanya Republicana

si no per situar al jugador sobre el context del conflicte o per explicar el context dels personatges principals com en *Vaccine War*.

El fet que el període on va succeir un conflicte entre dos bàndols no és casual. Tal com comenta González (2019), la utilització de conflictes entre dues faccions és un dels recursos que més es fan servir com a eix narratiu central en el mitjà. A partir d'aquest, es construeix l'ambientació i les regles que limiten als jugadors.

Quant al gènere més representat trobem l'estratègia. Aquest gènere destaca tant en el corpus com en el període que engloba la Guerra Civil. Dintre d'aquest gènere com s'ha vist en les anàlisis, coexisteixen dos subgèneres *TBS* i *RTS*, sent el segon el més representat.

El gènere d'estratègia acostuma a utilitzar com a eix narratiu central un esdeveniment o conflicte històric (González, 2019). El gènere acostuma a fer servir una data rellevant com a inici del joc. En el cas dels videojocs d'estratègies que hem analitzat s'han vist dues dates que marquen l'inici de les respectives partides, una és l'1 de gener del 1936 i la segona el 17 de juliol del 1936.

Els videojocs que fan ús l'1 de gener, empren els mesos previs a l'esclat del conflicte per a contextualitzar històricament al jugador. Els videojocs que usen aquesta data, no tenen el conflicte nacional com a narrativa única sinó que engloben altres conflictes al mateix temps. En aquests casos, la rigorositat històrica pot interactuar amb la ficció, avançant o endarrerint el començament del conflicte. Tret de molt poques excepcions que s'han mencionat en les anàlisis, la guerra sempre es produirà.

Les obres que utilitzen l'alçament militar com a punt de partida només tenen com a objectiu representar aquest conflicte. En representar únicament aquest conflicte, els jugadors han de prendre la decisió de en quin bàndol volen enfrontar la campanya militar.

En alguns casos comparteixen la utilització de capítols on cadascun d'ells representen una batalla de la guerra. Aquest fet és rellevant, ja que no hi ha una correlació entre elles, i per tant no conclou una victòria final de cap bàndol. Aquestes representacions tenen l'objectiu comú de dissenyar estratègies militars i la gestió dels diferents

recursos disponibles, sense l'addició d'una narrativa ficcional en el transcurs de la guerra.

El segon gènere més representat és el *First Person Shooter*, on tots amb l'excepció de *Vaccine War* són modificacions de jocs base. Aquest gènere únicament representa la Guerra Civil i igual que s'ha vist en els jocs d'estratègia utilitzen les diferents batalles com a organització de la campanya del joc.

En els *mods* que permeten el mode de joc multijugador apareix la component social i la banalització del conflicte. Els *shooters* analitzats empen la Guerra Civil com ambientació del nivell, on la rigorositat històrica queda a un segon costat. La utilització de guerra on l'objectiu és eliminar l'equip o bàndol rival justifiquen dinàmiques de guerra com s'ha vist en l'apartat 3 del marc teòric.

*Vaccine War* és l'excepció dels *shooters* vists fins ara. El *Gameplay* gira entorn de l'acció de disparar. L'aventura i l'exploració són mecàniques que complementen la jugabilitat. El videojoc no tracta la guerra de la mateixa manera que els videojocs que s'acaben de mencionar, sinó que fa ús del conflicte com a context narratiu i on la història i els personatges formen part de la ficció.

La utilització del concepte "vacuna de la guerra" i com aquest està sota una narrativa on s'exposa el poder que tenia l'Església catòlica com a institució reflecteix el concepte d'*Hiperhistòria*. Aquesta obra no deixar de ser una *espanyolada*, vist a l'apartat del marc teòric 3.5, on a partir de la ficció representa part de la societat d'aquella època i específicament del món del clergat. *Vaccine War*, té alguns defectes en el moment d'ambientar els diferents bàndols o la poca profunditat dels escenaris, a més dels aspectes de dissonància ludonarrativa analitzats.

Els videojocs restants no tenen un gènere comú. Primerament, *UltraSpain* i *Red and Blue: 1936* són dos *mods* que tracten la Guerra Civil Espanyol i a més comparteixen l'aspecte social, ja que es tracten de dues obres multijugador realitzades per una comunitat darrere. *UltraSpain* és una modificació del joc de simulació d'aviació *IL-2 Sturmovik 1946*, on les modificacions realitzades van en dos eixos: la representació visual de diferents localitzacions d'Espanya i la representació dels avions i equips aeris

que varen lluitar en la Guerra Civil. El *Red and Blue: 1936* és una modificació del DLC *Napoleonic wars* del videojoc *Mount & blade warband*, un joc de rol ambientat en l'època napoleònica.

Els dos casos es construeixen a partir de les mecàniques del joc base i aquests són modificats des de l'apartat visual per a la representació del conflicte. Aquest aspecte també s'ha vist reflectit en els casos dels *shooters* i com s'ha exposat en aquests últims, també hi actua l'aspecte social i el sentiment de pertinença a una comunitat.

Finalment, ens trobem el cas de *13 rosas*, l'únic videojoc del corpus que forma part de l'etapa compresa posterior a la Guerra Civil. Aquesta obra es podria catalogar d'experimental, ja que narrativament utilitza constant metàfores per ambientar la representació del règim Franquista. Un altre aspecte que el categoritza amb aquesta etiqueta és l'objectiu de visibilitzar la repressió del règim, i en aquest cas, cap a les dones republicanes. Amb tot això, ens trobem amb l'única obra del corpus que està sota el concepte de *memòria exemplar* definit per Venegas (2020) i exposat al marc teòric.

La representació de l'Espanya del segle XX en el videojoc està desigualment representada, sent el conflicte de la Guerra Civil el més representat de manera molt destacable envers els altres períodes on a penes es troben videojocs. També s'ha pogut extreure una representació desigual segons el gènere del joc, sent els jocs d'*estrategia* i *shooters* els més emprats. Amb la imatge extreta de les anàlisis es pot donar com a assolit l'objectiu principal de la investigació a partir de la resposta a la pregunta d'investigació plantejada.

La investigació va plantejar altres dues vies d'anàlisi plantejades com a objectius secundaris de la investigació. Aquestes es varen plantejar com a dues preguntes d'investigacions que són les següents:

*La representació dels fets succeïts de l'Espanya del segle XX varien en la seva representació si la desenvolupadora és nacional o internacional?*

*La representació dels fets succeïts de l'Espanya del segle XX varien segons la projecció comercial d'aquests?*



De cara a respondre la primera pregunta a partir de les anàlisis del corpus s'ha conclòs que no hi ha una variació clara, però si existeixen certs patrons que es repeteixen en obres nacionals i d'altres en obres internacionals.

En les obres nacionals s'ha observat que a partir de la creació del videojoc malaguenc *Sombras de guerra*, va aparèixer un interès a crear obres que representaran la Guerra Civil. L'obra de Legend Studios es va publicar l'any 2007 i a partir de les fitxes tècniques es pot veure que als anys posteriors trobem diverses obres concebudes com a *mods*. Això és degut a la creació d'una comunitat anomenada *España en Llamas* que va publicar diversos *mods* per a diferents entregues de les sagues *Call of Duty* i *Medal of Honor*. En totes aquestes trobem la utilització de material historiogràfic en format audiovisual, on *Sombras de Guerra* ser el pioner en incorporar. Aquests recursos s'acostumen a reutilitzar, i és que es poden visualitzar els mateixos vídeos en el joc del 2007 que en els posteriors.

Les obres internacionals també recorren a la utilització de recursos historiogràfics, però aquests acostumen a ser imatges o fotografies on es veuen representades batalles o personatges rellevants del fet que s'exposa. La representació de personatges històrics rellevants és un tret característic dels videojocs d'història, on es poden visualitzar recursos fotogràfics de l'època o il·lustracions modernes on es veuen representades aquestes persones.

Per tant, sí que s'han trobat patrons en algunes de les obres tant de caràcter nacional com internacional, però no es podria afirmar que existeixi una variació clara i definitiva per a respondre afirmativament a la pregunta de la investigació.

De cara a la segona pregunta plantejada, sobre si varia segons la projecció comercial del joc sí que es pot concloure l'existència de trets característics entre els jocs comercialitzats versus els quals no ho són.

Primerament, tots els jocs que no tenen una intencionalitat comercial parteixen que són *mods* de jocs base que sí que tenen projecció comercial tret el cas de *13 Rosas*. Els *mods* són un format de videojocs que utilitzen les regles que les ha definit el joc base, i a partir d'aquestes introdueixen una narrativa pròpia. En els nostres casos

estudiats aquesta narrativa tenia com a eix central la Guerra Civil, fet que es tradueix en que aquesta narrativa ha de tenir una certa versemblança històrica i ha de coexistir i cohesionar-se amb la ficció (Peñate, 2017).

En els casos analitzats, com s'ha vist reflectit en la resposta de l'anterior pregunta, els jocs de la mostra acostumant a fer servir recursos historiogràfics per aconseguir aquesta versemblança. L'ús d'aquests genera al mateix temps una dissonància ludonarrativa provocada pel xoc entre les regles del joc base i la imposició d'aquesta narrativa històrica.

El cas de *13 Rosas* com ja s'ha mencionat en les mateixes conclusions, té una intencionalitat de provocar una reflexió a partir recursos, filòsofs, artístics o literaris. Aquest cas juntament amb el de *Rojo*, que encara no pertanyer al corpus, fa entreveure un interès per part de desenvolupadors independents nacionals de representar la història d'Espanya des d'una memòria exemplar igual que altres conflictes recents europeus es veuen representats com s'ha mostrat en el marc teòric.

Respecte als videojocs que si tenen projecció comercial, s'ha pogut observar una sèrie d'elements comuns, específicament comuns pels gèneres. Aquestes obres en tenir una inversió econòmica en la gran majoria de casos, busquen a través de les mecàniques i narrativa arribar a un públic determinat. Els videojocs analitzats pertanyen a dos grans gèneres, l'estratègia i els *shooters*. Ambdós gèneres tenen un públic molt definit i les regles que aquesta tipologia de jugadors reclama també ho estan, cosa que provoca les regles i narratives vistes en els casos estudiats.

Aquesta investigació ha assolit els objectius, tant principal com secundaris, per tant, s'ha pogut exposar una imatge general de l'estat actual de la representació dels videojocs en l'Espanya del segle XX. La intencionalitat d'aquest era suplir la no existència de treballs sobre la representació i que aquest sigues útil de cara a properes investigacions sobre la representació històrica d'Espanya en el videojoc.

## 7.1 Futures línies d'investigació

Un cop finalitzat aquesta investigació i amb els resultats exposats, s'han detectat futures línies d'investigacions que quedaran exposades a continuació.

- La representació de les dones en el videojoc d'història

A partir de la realització del marc teòric i de l'escassa representació de la dona en la mostra analitzada, es planteja aquesta línia d'investigació.

- La representació d'Espanya en un altre període històric

Un cop s'ha obtingut una imatge de l'Espanya del segle XX, seria d'interès extrapolar a altres etapes històriques per obtenir una imatge general d'Espanya en el videojoc.



## 8 Bibliografía/Referències

- ABC. (2001, 4 febrero). Un videojuego permitirá ser miembro de ETA y enfrentarse a la Ertzaintza. *Diario ABC*. [https://www.abc.es/sociedad/abci-videojuego-permitira-miembro-y-enfrentarse-ertzaintza-200102040300-10400\\_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F](https://www.abc.es/sociedad/abci-videojuego-permitira-miembro-y-enfrentarse-ertzaintza-200102040300-10400_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F)
- Acosta-Riego, D. y Navarrete, L., 2017. *Spain lúdica : la imagen romántica de España en el videojuego*. Barcelona. Editorial UOC.
- Aranda Simón, Ángel. (2022). *La influencia de la cultura española en el videojuego*. [Tribuna de fi de Grau, Universidad de Sevilla]. Deposito de Investigación de la Universidad de Sevilla, idUs. <https://hdl.handle.net/11441/136032>
- Aufderheide, P. (1992). *Inventing Vietnam the War in Film and Television [Review of Inventing Vietnam the War in Film and Television]*. *Film Quarterly*, 46(1), 42–43. University of California Press. <https://doi.org/10.2307/1213038>
- Berruezo, Pedro. (Maig 15, 2021). Cuando 'Resident Evil' decidió que la mejor ubicación para su historia era un pueblo de Teruel. *Xataka*. <https://www.xataka.com/videojuegos/cuando-resident-evil-decidio-que-mejor-ubicacion-para-su-historia-era-pueblo-teruel>
- Bura, S. (2008). Emotion Engineering: A Scientific Approach for Understanding Game Appeal. *Game Developer*. <http://www.stephanebura.com/emotion/>
- Cabeza Mogollo, Enrique. (2019). *The Art of Blasphemous*. GTM Ediciones
- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. (1a ed). Routledge.
- Compobell-IGN. España. <https://www.historiayvideojuegos.com/libro-colectivo-historia-y-videojuegos-el-impacto-de-los-nuevos-medios-de-ocio-sobre-el-conocimiento-historico/>
- Cortés, E. C. (2022). *13 Rosas: el videojuego como vía de reparación para la memoria histórica* - AnaitGames. AnaitGames. <https://www.anaitgames.com/articulos/13-rosas-el-videojuego-como-via-de-reparacion-para-la-memoria-historica>
- De Zulueta, C. (s. d.). *13 Rosas | Kit de Prensa*. <https://gatdesoia.es/13-rosas/ca.html>
- Del Castillo, R. C. (2022, 6 marzo). *Entrevista con Miguel Moreno sobre ROJO, una experiencia de terror en la casa de un fascista*. FreakEliteX. <https://freakelitex.com/entrevistamos-a-miguel-moreno-creador-de-rojo-una-experiencia-de-terror-en-la-casa-de-un-fascista/>
- Darkest Hour Team. (s. d.). *About the Game | Darkest Hour: A Hearts of Iron Game*. <http://www.darkest-hour-game.com/>

- Darkest Hour: A Hearts of Iron Game | Hearts of Iron вики | Fandom. (s. d.). [https://heartsofiron.fandom.com/ru/wiki/Darkest\\_Hour:\\_A\\_Hearts\\_of\\_Iron\\_Game](https://heartsofiron.fandom.com/ru/wiki/Darkest_Hour:_A_Hearts_of_Iron_Game)
- DeVuego BD | Base de Datos del Videojuego Español. (s. d.). DeVuego BD. <https://www.devuego.es/>
- Discord | Your Place to Talk and Hang Out. (s. d.). Discord. <https://discord.com/>
- elmundo. (2012, 14 agosto). *La polémica aparición de ETA en el «Counter Strike» se convierte en «trending topic»*. <https://www.elmundo.es/elmundo/2012/08/14/paisvasco/1344939285.html>
- García, J. C. (2020). Dar sentido a la (hiper)memoria»: hacia una metodología científica para el estudio del pasado en los videojuegos. Dins Jiménez, J, M., Rodríguez, G., i Massa, S (coords.). *Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y videojuegos* (pp. 97-126). <https://www.historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/2020/03/085.pdf>
- Gonzalo-Iglesia, J. L. (2016). Simulating history in contemporary board games: The case of the Spanish Civil War. *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies* (pp. 143-158). <http://hdl.handle.net/10366/139883>
- González, A. (2020). La banalización de la guerra en los videojuegos bélicos. [Tesi doctoral, Universidad de Salamanca]. Gredos: Repositorio documental. <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/102502>
- Grupo de Transferencia del Conocimiento: Historia y videojuegos. (s.d). Universidad de Murcia . <https://www.historiayvideojuegos.com/>
- Friedrich, J. (2018). We're making the first game that legally shows Nazi symbols in Germany – here's why you should care. *Gamedeveloper*. Consultat el 23 de Maig de 2023. <https://www.gamedeveloper.com/design/we-re-making-the-first-game-that-legally-shows-nazi-symbols-in-germany-here-s-why-you-should-care>
- Hafer, L. (2019, 19 octubre). Hearts of Iron 4: La Resistance announced, adds spies and commandos. *pcgamer*. <https://www.pcgamer.com/hearts-of-iron-4-la-resistance-announced-adds-spies-and-commandos/>
- HOI 2 Wiki. (s. d.). Country Guides. [https://hoi2.paradoxwikis.com/Country\\_guides](https://hoi2.paradoxwikis.com/Country_guides)
- HOI 4 Wiki. (s. d.). Country Guides. <https://hoi4.paradoxwikis.com>
- Hunicke, R., LeBlanc, M. i Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. AAAI Workshop – Technical Report. 1. <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/pubs/MDA.pdf>
- Impressive-Tune-555. (s. d). Reddit. [https://www.reddit.com/r/hoi4/comments/vd091l/is\\_republican\\_spain\\_meant\\_to\\_win\\_1939\\_playing\\_as/](https://www.reddit.com/r/hoi4/comments/vd091l/is_republican_spain_meant_to_win_1939_playing_as/)

- Jack Hicks. (26 de juny de 2018). *Guerra Civil Española CoD 2 MOD*. [Vídeos]. [https://youtube.com/playlist?list=PLU4nUGD3v1-viQBgDEBO\\_K1UOQnDZ59c5](https://youtube.com/playlist?list=PLU4nUGD3v1-viQBgDEBO_K1UOQnDZ59c5)
- Jiménez, J.F. Mugeta, Í. i Rodríguez, G. F (coords.). (2016). *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico* (1a ed).
- Juegos 1936. (s. d.). juegos. <https://guerracivil1936.wixsite.com/juegos/>
- Juul, J. (2004). Introduction to Game Time. Dins Wardrip-Fruin, N., I Harrigan, P. (eds.). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp.131-142). MIT Press. <http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>
- Kukkamäki, J. (2022). *Valient Hearts representing The Great War: History simulation, re-enactment, and game design practices in video game*. University of Helsinki. <http://hdl.handle.net/10138/350266>
- Lakomy, M. (2017). *Let's Play a Video Game: Jihadi Propaganda in the World of Electronic Entertainment*. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2017.1385903>
- Matrix Games. (2013, setembre). <https://www.matrixgames.com/game/espana-1936>
- MeriStation. (8 d'octubre del 2013). Espanyaa 1936. Meristation. [https://as.com/meristation/2013/10/08/analisis/1381212000\\_123275.html](https://as.com/meristation/2013/10/08/analisis/1381212000_123275.html)
- Messeguer, M. N. (2013). *Criaturas de la guerra. Memorias traumáticas de la guerra civil en el cine español contemporáneo*. Aletria. <https://doi.org/10.17851/2317-2096.23.2.47-64>
- Mod 1936 – 1939 La Guerra Civil Española. (30 de març del 2012). *TribyBlog: Spain at War*. <https://tribyblog.wordpress.com/>
- Montalban, J.C. *1936 España en llamas: Inicio*. 1936 España en llamas. <http://1936.260mb.net/index.html>
- Monterde, J. E., Selva, M., i Solà, A. (2001). *La representación cinematográfica de la historia*. Akal.
- Moreno, A. C (2020). Españolada, memoria histórica y representación digital: La Guerra Civil Española en el mundo del videojuego. Dins Jiménez, J.F. Rodríguez, G. F. i Maris. S (coords.). (2020). *Ocio, cultura y aprendizaje: historia y videojuegos* (1a ed). (pp. 185-204). <https://www.historiayvideojuegos.com/libro-colectivo-ocio-cultura-y-aprendizaje-historia-y-videojuegos/>
- Moreno, A. C. (2022). *Terrorismo, guerra de ideas y videojuegos: teoría y práctica*. Universidad Complutense de Madrid. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/142262/1750Araucaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós.
- Mugueta, I. (2017). *No esperes el mejor videojuego histórico*. Presura. <http://www.presura.es/blog/2017/05/24/no-esperes-mejor-videojuego-historico/>
- Mugueta, I. i Manzano, A (2016). La historia moderna estudiada en el aula a través de un videojuego: Age of Empires III. Dins Jiménez, J.F. Mugueta, Í. i Rodríguez, G. F (coords.). (2016). *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico* (1a ed). (pp. 135-166). <https://www.historiayvideojuegos.com/libro-colectivo-historia-y-videojuegos-el-impacto-de-los-nuevos-medios-de-ocio-sobre-el-conocimiento-historico/>
- Navarrete Cardero, Luis. (2014). "La imagen romántica de España en el videojuego". *Rassegna Iberistica*, nº 102, (pp. 215-228).
- Navarro, V. (2012). *Libertad dirigida: Análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad*. [Tesi doctoral, Universitat Roviri i Virgili]. Tesis Doctorals en Xarxa (TDX). <https://www.tdx.cat/handle/10803/111168>
- Navarro, V. (2016). *Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Shangrila.
- Navarro, V. (coord.). (2020). *Pensar el juego: 25 caminos para los games studies* (1a ed). Asociación Shangrila Textos Aparte.
- Parkin, S. (2015, 4 mayo). This War of Mine and the New Combat Aesthetic. *The New Yorker*. <https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/this-war-of-mine-and-the-new-combat-aesthetic>
- Peñate, F. (2017). *La verosimilitud de la Historia en el videojuego*. Dins Venegas, A (coord.). *Presura: Sumarios- Tomo I. Número 1. Marzo - Junio 2017*(pp. 252-263).
- Pérez, T (2015). *La España imaginada: Historia de la invención de una nación*. Galaxia Gutenberg.
- Red and Blue: 1936 mod for Mount & Blade Warband: Napoleonic Wars*. (2018). Mod DB. <https://www.moddb.com/mods/red-blue-1936>
- Red & Blue: 1936 Development Team. (2018). *Red & Blue: 1936-1939 Campaign Rule set* [Guia de joc]. <https://www.moddb.com/mods/red-blue-1936>
- Red & Blue: 1936 Development Team. (2018). *The oficial guide of installation and usage of Red & Blue* [Guia de joc]. <https://www.moddb.com/mods/red-blue-1936>
- Redacció 3DJuegos (2007). Análisis de Sombras de Guerra. 3DJuegos. <https://www.3djuegos.com/juegos/sombras-de-guerra-la-guerra-civil-espanola/analisis/review-sombras-de-guerra-la-guerra-civil-espanola-071127-796>



- RedEyeJir. (s. d.). <http://redeyerij.blogspot.com/>
- Reina de los Gatos (2016) "*Battlefield, o los hombres que no amaban a las mujeres*". Todasgamers. <https://todasgamers.com/2016/07/05/battlefield-o-los-hombres-que-no-amaban-a-lasmujeres/>
- Segovia, M. (3 de septiembre del 2017). *Google retira en España «13 minutos ago», el juego que recrea un atentado de ETA*. El Independiente. <https://www.elindependiente.com/politica/2017/09/03/retiran-13-minutes-ago-el-juego-que-ambientaba-un-atentado-de-eta/>
- Spanish Civil War Mod & Campaign (v0.90) - Slitherine. (2018, 4 diciembre). <https://www.slitherine.com/forum/viewtopic.php?t=88783>
- SpainAtWar GCE. (s. d.). <https://www.youtube.com/@SpainAtWarGCE/about>
- Spain At War Mod. (s. d.). Spain At War Mod. <http://spainatwar.weebly.com/>
- Sombras de Guerra. (s. f.). *Web Archive*. <https://web.archive.org/web/20091225200831/http://www.sombrasdeguerra.es/pdf/cnexpansion.pdf>
- Taylor, I. (2019). How games whitewash Nazism, and the responsibility developers have to history. *Gameindustry*. Consultat el 23 de Maig de 2023. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-02-28-how-games-whitewash-nazismand-the-responsibility-developers-have-to-history>
- Tasto Oner. (2012, 18 julio). *Sombras De Guerra: la guerra civil española: objetivo España*. La batalla de Lopera. Parte 1/2. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XYsYuVNVGs4>
- Tokarev, K (2016). This War of Mine: A Game About Civilians In War,» *80 Level*. Consultat el 23 de Maig de 2023. <https://80.lv/articles/this-war-of-mine-a-game-about-civilians-in-war/>
- ToniBC78. (31 de maig de 2016). *1936 - ESPAÑA EN LLAMAS - EP 01 | MOD COD 2*. <https://www.youtube.com/watch?v=WyRbzFNsZhw&t=2430s>
- Uricchio, W. (2006). Simulation, History, and Computer Games, Dins Goldstein, J., i Renssens, J. (eds.). *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge (pp. 97-126). MIT Press.
- Venegas, A. (2020). *Historia y Videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la Cultura y la Sociedad Digital Contemporánea*. [Tesi doctoral, Universidad de Murcia]. Digitum: Repositorio Institucional de la Universidad de Murcia <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/102502>
- Venegas, A. (2020). *Pasado interactivo: Memoria e historia en el videojuego* (2a ed). Sans Soleil Ediciones.

Venegas, A. (2020). La verosimilitud de la Historia en el videojuego. *Presura: Memoria y videojuegos de historia. Sumarios. Tomo II. Número 1.* (pp. 40-50).

Venegas, A. (2022). *Pasado virtual: Historia e imagen en el videojuego* (1a ed). Sans Soleil Ediciones.

Victoria II wiki. <https://victoria2.fandom.com/es/wiki/Espa%C3%B1a>

Wawro, A. (2018). ValiantHearts dev is making another WWI game 'to not forget, and to not repeat'. *Gamedeveloper*. Consultat el 28 de Maig de 2023. <https://www.gamedeveloper.com/design/-i-valiant-hearts-i-dev-is-making-another-wwi-game-to-not-forget-and-to-not-repeat->

Wiki Gaming 1936. [https://gaming-1936.fandom.com/es/wiki/Wiki\\_Gaming\\_1936](https://gaming-1936.fandom.com/es/wiki/Wiki_Gaming_1936)

Zubek, R. (2020). *Elements of Game Design*. The MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/9780262362870/elements-of-game-design/>

## 9 Ludografía

Ageod (2013). *España 1936* (PC) [Videojoc]. França: Ageod

Casilda de Zulueta (2022). *13 Rosas* (PC) [Videojoc]. Espanya: Autopublicat.

Capcom (2005). *Resident Evil 4* (Play Station 2) [Videojoc]. Japó: Capcom

Coreland (1984). *Bullfight* (Sega System 1) [Videojoc]. Japó: Sega

Darkest Hour Team (2011). *Darkest Hour: A Hearts of Iron Game. (PC)* [Videojoc].

Suècia: Paradox Games

DigixArt i Aardman Animations (2018). *11-11: Memories Retold. (PC)* [Videojoc].

França: Bandai Namco Entertainment

Dinamic Software (1985). *Olé Toro* (Spectrum/Amstrad CPC 464) [Videojoc]. Espanya: Dinamic Software

Dinamic Software (1985). *Videolimpic* (Spectrum) [Videojoc]. Espanya: Dinamic Software

Ensemble Studios (2005). *Age of Empires III* (PC) [Videojoc]. Estats Units d'Amèrica: Microsoft Game Studios

Games For Tutti (2016). *Vaccine War* (PC) [Videojoc]. Espanya: Games For Tutti

Gómez Relloso, David (2014). *Crusade and Revolution: The Spanish Civil War, 1936–1939* (Wargame) [Analogic]. Espanya: 4Dados i Compass Games.

Headquarter (2019). *Battles For Spain* (PC) [Videojoc]. Espanya: Headquarter.

ID Software (1992). *Wolfenstein 3D* (PC) [Videojoc]. Dallas, TX: Apogee Software.

Isvazcan (2019). *Chicotaz*. (Mòbil) [Videojoc]. Espanya: Isvazcan

Javier Romero (2011). *The Spanish Civil War 1936-1939* (Wargame) [Analogic]. Espanya: GMT Games.

Juan Carlos Montalban (2012). *1936 España En Llamas* (PC) [Videojoc]. Espanya: Autopublicat. Mod de Infinity Ward (2005). *Call of Duty II*. (PC) [Videojoc] Estats Units d'America: Activision.

Juan Carlos Montalban (2012). *1936 España En Llamas* (PC) [Videojoc]. Espanya: Autopublicat. Mod de Infinity Ward (2005). *Medal of Honor: Allied Assault*. (PC) [Videojoc] Estats Units d'America: Microsoft.

Legend Studios (2007). *Sombras de guerra: la Guerra Civil Española* (PC) [Videojoc]. Espanya: Planeta DeAgostini Interactive

Locomalito & Gryzor87 (2016). *Cursed Castilla (Maldita Castilla EX)*. (PC) [Videojoc]. Espanya: Abylight Studios

PaintbucketGames (2020). *Through the Darkest of Times*. (PC) [Videojoc]. Alemanya: HandyGames

Paradox Development Studio (2020). *Victoria II*. (PC) [Videojoc]. Suècia: Paradox Games

RedEye\_Jir (2010). *UltraSpain* (PC) [Videojoc]. Espanya: Autopublicat. Mod de 1C: Maddox Games (2002). *IL-2 Sturmovik 1946*. (PC) [Videojoc] Rússia.

Recotechnology (2016). *Toro*. (PC) [Videojoc]. Espanya: Recotechnology

SCW TEAM (2019). *Spanish Civil War* (PC) [Videojoc]. Espanya: Autopublicat. Mod de Digitalmindsoft (2014). *Men of War: Assault Squad 2*. (PC) [Videojoc] Alemanya: Fulqrum Publishing

SisPlau Studios (2022). *!Paella va!* (PC) [Videojoc]. Espanya: SisPlau Studios

Strategy Game Studio (2022). *SGS Spain at War* (PC) [Videojoc]. França: Strategy Game Studio

The Game Kitchen (2019). *Blasphemous*. (PC) [Videojoc]. Espanya: Team17

Three Twins Games (2023). *Prince of Cuenca* (PC) [Videojoc]. Espanya: Three Twins Games

Triby (2008). *Spain at War* (PC) [Videojoc]. Espanya: Autopublicat. Mod de Treyarch (2002). *Call of Duty: World at War*. (PC) [Videojoc] Estats Units d'America: Activision.

Triby (2012). *Spain at War* (PC) [Videojoc]. Espanya: Autopublicat. Mod de Infinity Ward (2005). *Call of Duty II*. (PC) [Videojoc] Estats Units d'America: Activision.

Ubisoft Montpellier (2014). *Valiant Hearts: The Great War* (PC) [Videojoc]. França: Ubisoft