

“Más grande, más rápido, mejor”: la representación de la Historia universal en *Civilization IV*

Mercè Oliva Rota
Universitat Pompeu Fabra (Barcelona)
merce.oliva@upf.edu

Reinald Besalú Casademont
Universitat Pompeu Fabra (Barcelona)
reinald.besalu@upf.edu

Fermín Ciaurriz Velasco
Universitat Pompeu Fabra (Barcelona)
fermin.ciaurriz@upf.edu

Miembros del Grupo UNICA (Unitat d'Investigació en Comunicació Audiovisual)

Resumen: *Civilization IV* es un videojuego de estrategia muy popular que tiene como referente la Historia Universal. Habitualmente se ha hablado de su importante potencial divulgativo y pedagógico y, al mismo tiempo, se le ha acusado de representar la Historia a través de un punto de vista eurocéntrico. En este artículo se estudiará *Civilization IV* a través del análisis textual, centrado en las reglas del juego, la gameplay y la representación audiovisual. El objetivo es detectar qué visión de la Historia transmite el juego y enriquecer los análisis precedentes.

Palabras clave: reglas de juego, gameplay, análisis textual, fin de la Historia, utilitarismo, esencialismo, asimilación cultural, globalización, meritocracia

Abstract: *Civilization IV* is a very popular strategy videogame that represents the Universal History. Usually it is told to have an educational potential. Moreover, it has been accused of representing History from a Eurocentric point of view. In this paper, *Civilization IV* is studied through textual analysis, focusing on rules, gameplay and audiovisual representation. The main aim is to find out how History is portrayed in this videogame and enrich previous analyses.

Key words: rules, gameplay, textual analysis, the end of History, utilitarianism, essentialism, cultural assimilation, globalization, meritocracy

1. Introducción: objeto de estudio, metodología y objetivo

Civilization IV (Firaxis, 2005) es un videojuego de estrategia en el que el jugador adopta el rol de líder supremo de una civilización. Su objetivo será hacerla evolucionar desde el año 4.000 a.C. hasta la actualidad y, a la vez, dominar el mundo.

Debido al referente del juego, la Historia universal, las diferentes ediciones de *Civilization* han captado la atención de investigadores de distintos ámbitos. Aunque no se trate de un videojuego reciente (*Civilization IV* fue publicado en 2005), mantiene su relevancia como objeto de estudio debido, en primer lugar, a su popularidad, en segundo lugar, a su complejidad y, finalmente, a las implicaciones ideológicas de aquello que representa.

Habitualmente, se ha criticado *Civilization* por ser un juego que transmite una visión eurocéntrica e imperialista de la Historia, justificando el dominio mundial de los Estados Unidos (ver, por ejemplo, Friedman, 1999; Bitz, 2002; Douglas, 2002; Chen, 2004; Carr, 2007; Schut, 2007). El objetivo de este artículo será determinar qué representación hace de la Historia *Civilization IV* y qué valores vehicula a través de ésta.

Para llevar a cabo este objetivo se ha elegido una metodología basada en el análisis textual. El juego, como texto, privilegia unas lecturas sobre otras, transmite unas “instrucciones de lectura” (Eco, 1992; 1995). Para analizar estas instrucciones de lectura, en primer lugar, se analizarán las reglas de juego, basándonos en conceptos de la ludología.¹ Nos interesará la dimensión significativa de las reglas, en lugar de concentrarnos en un análisis puramente formal (jugabilidad, variabilidad de las partidas, qué hace de *Civilization IV* un juego divertido, etc.).

Las reglas son las estructuras formales que construyen un juego: definen el objetivo del juego, guían las acciones del jugador y determinan qué acciones son significativas dentro del juego (“*without the rules, there is no checkmate, only meaningless moving of pieces across a board*”, Juul, 2005: 58). También determinan cómo responderá el sistema del juego a las acciones del jugador y cómo se valorarán (y puntuarán) éstas.

Pero aquello más interesante de las reglas de juego es que diseñan la experiencia del jugador. Es decir, a través de las limitaciones, obligaciones, posibilidades, etc. construyen a un jugador ideal (haciendo referencia al lector ideal de Eco, 1981). Esta experiencia diseñada de juego es la *gameplay*.²

Finalmente, las reglas aportan significación al juego (para un análisis de las reglas como estructuras significativas ver el interesante análisis de *Shadow of the Colossus*

¹ La ludología es una disciplina relativamente nueva que estudia los juegos (con especial interés en los videojuegos), prestando especial atención a aquello que es específico de éstos: las reglas de juego y la *gameplay* que se desprende de éstas.

² Para entender mejor este concepto, ver el análisis comparativo que J. Juul hace de la *gameplay* que se desprende de las reglas de *Quake III Arena* y *Counterstrike* (Juul, 2005: 88-90).

de Pérez Latorre, 2008) y son fundamentales a la hora de entender qué valores vehicula un juego determinado. Tal como explica Frasca (2001: 47):

“Ideology in a simulation is not just conveyed through how characters are represented. Even subtle choices in deterministic or indeterminist models speak about the author’s option and vision of both real and simulated world. Are some scenes hard-coded into the system and therefore are as inexorable to the player as destiny? Or maybe they are just a consequence of the player’s actions? What is the role of chance in the simulated world? Has the player real means of cooperation with others characters or the game is designed to foster individualism?”

En este sentido, tendrá especial importancia la definición del objetivo del juego, cosa que implica crear “*a moral set of rules, defining what is right and what is wrong*” (Frasca, 2001: 47): será distinto un juego en el que se pueda matar a abuelitas, otro en el que se recompense matar a abuelitas y otro en el que sea obligatorio para ganar matar a abuelitas.

Es especialmente interesante el análisis que Frasca (2001) y Sicart (2003) hacen del juego *The Sims*, que sirve para entender esta dimensión significativa de las reglas. En *The Sims* cuantos más bienes tenga un avatar, más amigos tendrá; para tener bienes se necesita dinero y para tener dinero se tiene que trabajar. Al mismo tiempo, todos los jugadores empiezan desde el mismo punto, sin que existan desigualdades sociales, físicas o económicas derivadas de las características de los distintos avatares. En resumen, el juego representa una sociedad meritocrática (donde solo el individuo y sus acciones son responsables de la posición social de cada uno) caracterizada por el consumismo y el individualismo.

Para hacer el análisis de *Civilization IV*, se han estudiado las reglas de juego siguiendo la clasificación propuesta por Salen y Zimmerman (2003: 130, 249-265), además de otras aportaciones de Juul (2005: 55-67) y Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2008: 100-101).³ Ahora bien, en este artículo se priorizará el análisis del sistema global de juego, por encima del estudio detallado de las reglas o las *gameplays* que se derivan de las distintas condiciones de victoria.

Se va a completar este análisis con el estudio de la representación audiovisual del juego y las “etiquetas” que reciben los distintos objetos y elementos del juego (los nombres de las tecnologías, principios, edificios...). Tradicionalmente se considera que los aspectos que tienen que ver con la “apariciencia” visual de los videojuegos constituyen solamente la superficie del juego y son irrelevantes para el análisis. Ahora bien, tal como afirman Salen y Zimmerman (2003: 135), distintas apariencias llevan a distintas experiencias de juego (aunque la estructura formal se mantenga).

³ Se ha distinguido entre reglas operacionales (que son aquellas que guían las acciones del jugador) y reglas constitutivas (aquellas que determinan el comportamiento de los elementos del juego: personajes, acontecimientos, propiedades de los objetos, etc.). Las primeras incluyen el objetivo del juego y las condiciones de victoria y derrota. En el segundo grupo están las reglas que determinan las relaciones y propiedades de los elementos del juego, las respuestas del juego a las acciones del jugador, las reglas de valoración y las de información (qué sabe el jugador sobre su situación en el juego y la de sus contrincantes). Dejaremos fuera de este análisis las reglas implícitas. Se ha estudiado también las distintas *gameplays* que se desprenden de las distintas formas de victoria.

De aquí se puede extraer que la representación en los videojuegos tiene también efectos en la significación. También Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2008: 104-128) dan cierta relevancia a la geografía y el aspecto visual de los videojuegos, afirmando que pueden ser relevantes para la *gameplay*. Debates a parte, está claro que si el objetivo del presente artículo es esclarecer la significación profunda de *Civilization IV*, los aspectos audiovisuales y los textos y etiquetas que aparecen en el juego serán también importantes.

2. Análisis

2.1. *Civilization IV* como simulación

Desde la ludología habitualmente se entiende un juego como una simulación,⁴ en oposición a “narración”, entendida como una sucesión predeterminada de eventos ficcionales (Frasca, 2001: 15-54; 2003). Una simulación es la representación del comportamiento de un sistema. Es decir, consiste en la construcción de un modelo (mediante determinadas reglas de funcionamiento) que representa un sistema-modelo (referente) y que al ponerse en funcionamiento mediante la entrada de estímulos del jugador, reacciona generando respuestas de acuerdo a ciertas reglas, produciendo así la simulación.

Como toda representación, una simulación no es una réplica exacta del modelo, sino que hay una selección de sus características. Al mismo tiempo, puesto que los juegos no solamente representan sistemas sino que también construyen mundos ficcionales (Egenfeldt-Nielsen *et al.*, 2008: 169-204), se introducirán otros elementos que no están en el referente (por ejemplo, para aumentar la jugabilidad).⁵ El concepto de simulación es especialmente relevante para el análisis de *Civilization IV*, puesto que su referente es la Historia universal.

Civilization IV representa la Historia como un proceso complejo en el que intervienen múltiples elementos. En primer lugar, destaca el gran número de civilizaciones que aparecen, todas con las mismas posibilidades para ganar, aunque con diferentes capacidades. Es decir, se representa la Historia desde un punto de vista multicultural.

En segundo lugar, el desarrollo de las distintas civilizaciones tiene que ver con múltiples ámbitos: cultural, militar, científico-tecnológico, económico, político y religioso. Si por algo destaca *Civilization IV* es, pues, por su complejidad, consecuencia del gran número de elementos que el jugador tiene que utilizar en su estrategia.

La evolución de una civilización en el juego se basa en el “árbol de las tecnologías”, tecnologías que pertenecen a los distintos ámbitos antes señalados y que deben ser “investigadas” por la civilización (o ser intercambiadas con otras civilizaciones vecinas), invirtiendo más o menos recursos para que el proceso sea más rápido. Las tecnologías, una vez adoptadas, permiten distintas cosas: construir elementos en las

⁴ Este concepto encontraría sus orígenes en los juegos infantiles de “jugar a ser” y en los simuladores científicos de sistemas (con el objetivo de elaborar teorías, planificar políticas, prever acontecimientos, etc., ver Whicker y Sigelman, 1991: 10-17 y Gilbert, 1998).

⁵ Ver Pérez *et al.* (2008)

distintas ciudades (edificios, unidades militares y religiosas), construir mejoras en el territorio (caminos, minas, plantaciones, villas...), adoptar principios de gobierno y fundar religiones.

Los principios de cada civilización establecen cómo funciona ésta a nivel gubernamental, legal, laboral, económico y religioso. Cada principio favorece unos elementos por encima de otros: por ejemplo, el esclavismo hace posible sacrificar población para terminar una construcción en una ciudad, la servidumbre hace que los trabajadores trabajen más rápido y la emancipación genera más crecimiento en los pueblos y villas.

Finalmente, la geografía, el clima y los recursos de cada territorio tienen un papel clave en el desarrollo de las distintas civilizaciones.⁶ En varias ocasiones se ha relacionado esta representación de la Historia con el trabajo de J. Diamond *Guns, Gems and Steel: the fates of human societies*, en el que explica el desarrollo de los distintos países en relación a estas variables (ver Bogost, 2005; Douglas, 2002). Los distintos recursos proporcionan materias primas para construir edificios, pueden aumentar la salud de la población, aumentar su felicidad, la comida o la riqueza.

Es interesante como las reglas del juego crean una *gameplay* en la que es necesario tener en cuenta todas estas dimensiones en lugar de centrarse solamente en un aspecto (por ejemplo, el militar). El ejemplo más claro es el de la cultura. La cultura que generan las ciudades de una civilización es la que determina sus fronteras: en ciudades con mucha cultura (consecuencia de construir teatros, bibliotecas, maravillas, tener artistas, etc.) las fronteras se expanden a costa de las civilizaciones vecinas. La importancia de las fronteras reside en los recursos: cada civilización solamente puede extraer recursos dentro de sus fronteras, de manera que si se pierde terreno puede producirse hambruna en algunas ciudades, factor que lleva a mermarlas (disminuye su capacidad productiva, desciende la población e incluso los ciudadanos de esa ciudad se pueden revelar y decidir pasarse a la civilización vecina).

También el sistema de juego por turnos ayudará a hacer el juego más complejo. Puesto que el jugador tiene un tiempo ilimitado para pensar cada jugada y podrá tener en cuenta todos los elementos del juego.

Precisamente, esta representación de la Historia como sistema complejo es la que ha llevado a algunos autores a defender el potencial divulgador y pedagógico de *Civilization*. Así, K. Squire (2004), un buen ejemplo de esta tendencia, estudia cómo *Civilization III* puede convertirse en una herramienta educativa en las aulas de secundaria que facilita que los alumnos aprendan distintos conceptos políticos, económicos, militares, religiosos, etc. y las relaciones que se establecen entre ellos.

Ahora bien, es evidente que el objetivo de *Civilization IV* no es ser un juego divulgativo (no se trata de un *serious game*, sino de un juego comercial de entretenimiento) y eso se detecta en las distintas simplificaciones (la principal es la del mismo concepto de civilización⁷) y desviaciones en relación al referente para

⁶ Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2008: 102), señalan la importancia de la geografía de los videojuegos (el espacio jugable) para la *gameplay*. Pero además, otros autores han subrayado que *Civilization* hace una representación *espacial* de la historia (Friedman, 1999; Schut, 2007).

⁷ Ver Sen (2007: 69-90).

mejorar la jugabilidad y la variabilidad de las partidas (por ejemplo, el uso de mapas ficticios, la distribución aleatoria de los recursos, etc.). Pero son las desviaciones ideológicas las que merecen una especial atención por parte del analista.

2.2. Utilitarismo y neutralidad axiológica de los principios y elementos del juego

Civilization IV es un juego con unas reglas de las que se desprende una visión utilitarista del mundo. El utilitarismo es una concepción normativa sobre la sociedad que entronca con los preceptos de la Ilustración y que equipara la justicia social con la felicidad de una sociedad o, lo que es lo mismo, con el bienestar agregado (Arnsperger y Van Parijs, 2002). De este modo, puede afirmarse que el utilitarismo es consecuencialista: cualquier fenómeno social sólo puede ser evaluado en términos de bondad según el efecto que produzca en el bienestar de las personas que constituyen la sociedad. Se abandona, pues, toda pretensión esencialista y universalista –una acción no es buena o mala en sí misma, sino en función de los resultados a los que conduce.

Puntualizando un poco más, en el caso de *Civilization IV* el bienestar agregado del conjunto de ciudadanos de una civilización no es directamente aquello que valoriza una acción o fenómeno, sino el bienestar del líder de la civilización (un bienestar derivado del hecho de haber podido dominar el mundo, o de estar cada vez más cerca de hacerlo). Sin embargo, resulta evidente que un factor clave para la expansión de las civilizaciones y, en consecuencia, para el bienestar del líder, es que los ciudadanos tengan a su vez un grado razonable de felicidad. En *Civilization IV*, la felicidad de los ciudadanos –que evita que se nieguen a trabajar– favorece que las ciudades produzcan más, que no haya sublevaciones y, por lo tanto, que la civilización pueda conseguir más fácilmente los objetivos marcados por el líder.

Las reglas de juego de *Civilization IV* construyen un mundo en el cual los principios, tecnologías, etc. tienen una valorización axiológica neutra.⁸ Esto significa que, para estas situaciones, el juego no contempla reglas evaluativas universales. Más bien la adquisición de esta carga valorativa depende de la estrategia general adoptada por el jugador: en unos casos, la guerra puede conducir a una civilización a una gran expansión (especialmente si el jugador ha dedicado esfuerzos a desarrollar unidades de combate y tecnologías militares), mientras que en otros puede conducirla al más absoluto desastre (sobre todo si el jugador ha priorizado otras líneas de desarrollo, como la cultural o la económica). A priori, no puede decirse que de las reglas de *Civilization IV* se desprenda una defensa o una condena de la guerra: esta valorización depende únicamente de los resultados a los que la guerra conduce, en

⁸ Aquí seguimos las modalidades narrativas propuestas por L. Dolezel (1999: 170-194) para caracterizar un mundo narrativo. Así, todo mundo ficcional responde a restricciones (que pueden afectar a todos, a ninguno o a algunos habitantes de este mundo) a nivel alético (posible, imposible, necesario), deóntico (permitido, prohibido, obligado), epistémico (conocido, desconocido, supuesto) y axiológico (bueno, malo, neutro). De hecho, estas restricciones son útiles para analizar las reglas de los juegos, aunque en este caso nos centramos únicamente en las axiológicas.

términos de felicidad del líder. Es, pues, en este sentido que puede afirmarse que *Civilization IV* da una imagen utilitarista del mundo.

El caso de la guerra es muy claro, pero pueden encontrarse muchos otros. Por ejemplo, el de los diferentes regímenes políticos: en *Civilization IV* una civilización tiene la posibilidad de adoptar el comunismo, el fascismo o la democracia indistintamente, siempre que disponga de las tecnologías necesarias para hacerlo. Todos ellos dan puntos al jugador y, en consecuencia, le permiten avanzar en el juego. La altura moral de estos regímenes dependerá de su adecuación con la estrategia que sigue el jugador, no de la evaluación de su naturaleza política.

Del mismo modo, cada civilización se desarrolla siempre bajo unos principios de gobierno (despotismo, gobierno hereditario, representatividad, estado policial o sufragio universal), legales (barbarie, vasallaje, burocracia, patria o libertad de expresión), laborales (tribalismo, esclavitud, servidumbre, sistema de castas o emancipación), económicos (descentralización, mercantilismo, mercado libre, propiedad estatal o ecologismo), y religiosos (paganismo, religión organizada, teocracia, pacifismo o libertad religiosa). Aunque se infiere cierta idea de progreso entre cada uno de los principios, lo cierto es que en el juego no hay unos principios mejores que otros, sino que esto depende fundamentalmente de la situación en la que se encuentra cada civilización y de la estrategia del jugador (y en estos mismos términos es expresado en las instrucciones del juego). Concretamente, en la adopción de un nuevo principio debe tenerse siempre en cuenta su coste de mantenimiento, y la capacidad económica y tecnológica de la civilización para asumirlo. Si existe esta capacidad, la estrategia del jugador determinará si le conviene más adoptar, por ejemplo, el estado policial –que aumenta la producción de unidades militares y disminuye el hastío bélico- o la representatividad –que aumenta el ritmo de investigación de los especialistas- como principios de gobierno, en función de si su estrategia va dirigida al dominio militar o tecnológico del mundo.

Lo mismo sucede con todos los aspectos del juego: la religión adoptada, las tecnologías que deciden investigarse, los edificios que se opta por construir... Todo ello remite a un enfoque claramente utilitarista. El jugador modelo no se plantea en términos absolutos la bondad de estas acciones, sino su adecuación a la estrategia elegida, lo que en definitiva significa su efecto en el bienestar futuro del líder, es decir, en las probabilidades de ganar la partida.

2.3. La representación de la Historia en *Civilization IV*: predeterminación, progreso y fin de la Historia

Como se ha apuntado anteriormente, parte de las desviaciones ideológicas que encontramos en *Civilization IV* se desprenden de su condición de juego. De hecho, Schut (2007) afirma que los videojuegos en general tienden a representar la Historia desde un punto masculino (priorizando lo militar y político, la dominación y la competición); procedural (como un sistema causal) y espacial (elemento que también encontramos en el análisis de Friedman, 1999).

Introducir en la simulación que constituye *Civilization IV* un objetivo como es dominar el mundo determina una cierta representación de la Historia, entendida como una competición y una carrera hacia el desarrollo y el dominio mundial.

Esta dominación se puede obtener de seis formas: victoria militar (exterminar las otras civilizaciones), científica (ser la primera civilización en llegar a Alpha Centauri), cultural (tener tres ciudades con una “cultura legendaria” y muy por delante de las de las otras civilizaciones), geográfica (dominar más de la mitad del territorio del planeta y tener un tanto por ciento elevado de la población mundial, porcentajes que varían según las características de la partida), diplomática (construir las Naciones Unidas y ser elegido vencedor por mayoría) e historiográfica (llegar al año 2050 siendo la civilización con mayor puntuación). Pero no todas las formas de victoria son igual de fáciles de conseguir, habiendo un claro desequilibrio hacia la opción militar. Si dejamos a parte esta forma de victoria, es relevante como en las demás formas hay un predominio importante de la necesidad de ser el primero: ser el primero en construir las maravillas del mundo para aumentar los puntos de cultura, ser el primero en construir un cohete, ser el primero en construir las Naciones Unidas para ser candidato a Secretario General, etc.

En todos los casos la *gameplay* lleva a la necesidad de expansión territorial: las ciudades crecen y para mantener todo aquello que se tiene se necesitan más recursos, más espacio.

Derivado de este carácter competitivo, se establece una cuantificación de todos los aspectos que forman parte del desarrollo de la civilización: cultura, ciencia, tecnología, política, economía, etc., todo avance se traduce en puntos. Esto implica que unas civilizaciones están más adelantadas que otras. En este sentido, los gráficos que muestran la situación de cada jugador respecto a sus contrincantes son relevantes, al igual que los distintos rankings en forma de libros de Historia que aparecen a lo largo del juego.

Pero si hay un aspecto de *Civilization* que ha centrado la atención de los analistas es su eurocentrismo. Así, frecuentemente se subraya que aunque en apariencia se hace una representación de la Historia multicultural, en la que todas las civilizaciones tienen las mismas posibilidades de ganar, en el fondo el juego promueve una visión estadounidense de la Historia (ver Friedman, 1999; Bitz, 2002; Chen, 2004).

En primer lugar, la representación visual de los personajes (trabajadores, científicos, artistas, militares...) que aparecen en el juego refuerza esta idea: si en las primeras etapas del juego éstos visten trajes “folclóricos”, característicos de cada cultura, cuando una civilización entra en la edad contemporánea, todos los personajes pasan a vestir como occidentales (los trabajadores llevan trajes de obrero del siglo XIX; los artistas tienen el aspecto de Elvis, etc.); a lo largo de todas las etapas de la Historia la banda sonora está formada únicamente por piezas de música (clásica) occidental, etc. Además, la mayoría de maravillas del mundo de la era contemporánea son norteamericanas: Hollywood, Broadway, Rock&Roll...⁹

⁹ Douglas (2002) va más allá e identifica la primera etapa del juego con una representación estadounidense del territorio del Nuevo Mundo: sin dueño, disponible para los colonos y con bárbaros sin cultura a los que se puede masacrar y eliminar. Para ello, compara el juego con

Pero sobre todo es la férrea estructura del árbol de las tecnologías que cada civilización debe seguir para avanzar en el tiempo y en el juego la que construye esta visión eurocéntrica de la Historia. Aunque se puede elegir empezar por un sitio u otro, será necesario recorrer todo el árbol en un orden determinado. La idea que se desprende de esta estructura de juego profunda es de una Historia causal y predeterminada, basada en la idea de progreso continuo.¹⁰ Y es que en *Civilization IV* sólo existe una única Historia posible y todas las civilizaciones deben recorrerla. Juegos como árabe o como francés, deberás seguir el camino marcado por los Estados Unidos (ver Bako Bitz, 2002). Esto legitima, como veremos posteriormente, el dominio del mundo por parte de este país.

Pero el progreso tiene un límite, y éste es el del mundo occidental actual, que marcará un Fin de la Historia, en la línea defendida por Francis Fukuyama. Se legitima así el sistema actual como el más avanzado y el mejor posible.

Según Fukuyama, la observación empírica demuestra que la historia es “*a coherent, directional evolution of human societies taken as a hole*” (Fukuyama, 1995: 27). Todas las sociedades, a través del desarrollo científico, evolucionan hacia la modernización económica –léase capitalismo- y ésta, a su vez, conduce a la democracia liberal. En consecuencia, las sociedades van homogeneizándose con el paso del tiempo. Este es un primer aspecto de coincidencia con *Civilization IV*: por ejemplo, la ya señalada apariencia occidental de todos los personajes a partir de la edad contemporánea. Por otro lado, esta cadena causal ciencia-capitalismo-democracia establecida por Fukuyama puede también rastrearse en las reglas del juego: tanto para adoptar el principio de mercado libre –que remite al capitalismo- como para adoptar el principio de sufragio universal –que remite a la democracia- son necesarias ciertas tecnologías, es decir, un cierto grado de desarrollo científico. A pesar de esto, no puede decirse que en *Civilization IV* el capitalismo lleve a la democracia, ya que esta puede existir sin el primero.

Para Fukuyama, los cuatro ejes de desarrollo básicos que caracterizan a la modernización son la urbanización, la autoridad racional, la burocratización y una división del trabajo compleja y ramificada. La urbanización es, quizá, el proceso de desarrollo más importante en *Civilization IV*. Todo en el juego está organizado en torno a áreas urbanas: las ciudades son las que producen y las que permiten crecer y acumular puntos a una civilización. Tener ciudades poderosas, bien situadas y en continuo desarrollo es una condición necesaria –aunque no suficiente- para ganar. La división del trabajo es también imprescindible, aunque ya viene dada desde el inicio: existen colonos, trabajadores, exploradores, guerreros, misioneros, etc. Por el contrario, la autoridad racional y la burocracia son principios que el jugador, en función de su estrategia, puede decidir o no adoptar, y que no son determinantes para la victoria.

textos del siglo XVII que relatan la experiencia de los primeros colonos en el territorio de lo que luego serían los Estados Unidos.

¹⁰ Por ejemplo, en el juego se nos dice que una tecnología “lleva” a la otra: el politeísmo lleva al sacerdocio, al monoteísmo y a la literatura; el acero lleva al ferrocarril y la artillería, etc.

Partiendo de estas observaciones supuestamente empíricas ya señaladas –y también otras-, Fukuyama extrae conclusiones normativas: la democracia liberal y el mercado libre son las mejores formas de organización social dentro de todas las posibles, ya que satisfacen la mayoría de los anhelos básicos de la humanidad. Según Fukuyama, esto es así porque, de lo contrario, la democracia liberal no habría demostrado su factibilidad convirtiéndose en la forma más durable de gobierno ni extendiéndose paulatinamente por todo el mundo, especialmente después de la caída del muro de Berlín, como ningún otro régimen lo ha hecho hasta ahora.

Con estas premisas, Fukuyama proclama “el fin de la Historia” para ilustrar el hecho de que la humanidad ha alcanzado su grado máximo de evolución y bienestar. En este sentido, es significativo como el árbol de las tecnologías se adentra en el futuro en el campo de la ciencia (ciencia futura, viajes espaciales a Alpha Centauri), pero en cambio, no encontramos la misma imaginación en relación a la cultura, la política y la economía. Se desprende de ello que la ciencia avanzará, pero no se puede avanzar ya más en los temas políticos y económicos, puesto que hemos llegado al máximo desarrollo posible. Sólo queda esperar que el resto del mundo llegue también.

Todos estos planteamientos se ven reflejados especialmente en dos de las condiciones posibles de victoria en *Civilization IV*: la diplomática y la de la carrera espacial. Para alcanzar una victoria diplomática existe un proceso previo por el cual el secretario general de las Naciones Unidas propone la aprobación de diversas resoluciones sobre la aplicación de ciertos principios en todo el mundo. Se trata de principios como el libre mercado o el sufragio universal. Esto da a entender que la evolución histórica que conduce al final del juego pasa necesariamente por la adopción universal de ciertos principios similares a los que Fukuyama define como los característicos de una situación de fin de la Historia.

Por otro lado, la victoria por carrera espacial (construir una nave y llegar con ella a Alpha Centauri) requiere un desarrollo tecnológico imposible de alcanzar sin tecnologías como el método científico o el industrialismo. Y en cierto modo, también la victoria por puntos (consistente en que si nadie ha alcanzado antes otro tipo de victoria, gana quien en 2050 tiene más puntos) tiene que ver con el fin de la Historia. No sólo porque literalmente implica llegar a una fecha final, sino porque los puntos que obtiene una civilización dependen mayormente de su avance tecnológico, social y económico en términos occidentales.

Pero hay más. Si asumimos, tal y como han hecho los numerosos críticos de la teoría de Fukuyama, que la visión del fin de la Historia justifica un *status quo* basado en el modelo de organización social capitalista desarrollado en las sociedades occidentales e impuesto, en muchos casos, a través de la colonización y posteriormente la globalización, llegamos a la conclusión de que la teoría del fin de la Historia concibe y justifica la viabilidad de un mundo en constante crecimiento exponencial y sin límites, sin marcha atrás. Obviamente, esto es puesto en duda por los planteamientos ecologistas, que destacan el agotamiento de recursos y la explotación del planeta como factores que acabarán por frenar el crecimiento. Pero en *Civilization IV* sí es posible una sociedad así: los recursos son siempre inagotables y, en consecuencia, se puede crecer infinitamente. De este modo, puede afirmarse que el juego presenta un mundo ideal para el modelo de desarrollo capitalista, basado en el crecimiento

constante. Los pozos de petróleo, las minas o la tierra son fuentes inagotables de provisión de recursos con las que siempre puede contar una civilización¹¹.

Una vez más, en la victoria por carrera espacial encontramos la máxima expresión de estos principios, ya que es posible conquistar otros planetas y aplicar también allí el modelo de desarrollo exponencial ya practicado en la Tierra.

2.4. Cultura y globalización: inalterabilidad esencialista y homogeneización

Nos adentramos en un tema complejo y que pocas veces ha sido analizado: las relaciones que se establecen en *Civilization IV* entre civilización e identidad cultural.

En el juego, cada civilización tiene sus particularidades que la diferencian de las otras (es decir, la diferencia no se limita a una bandera distinta o a unos trajes tradicionales diferentes). En primer lugar, cada civilización tiene unas tecnologías iniciales que no necesita investigar (por ejemplo, los árabes el misticismo y la rueda; los franceses, la rueda y la agricultura...) y unas unidades especiales militares (los estadounidenses, los marines; los japoneses, samuráis...). Pero lo más interesante son los dos atributos que caracterizan a cada civilización y que ésta adopta de su líder. Estos atributos tienen que ver con la personalidad y el carácter: pueden ser agresivas, diligentes, filosóficas, comunicativas, espirituales, organizadas, creativas o financieras. Cada característica llevará consigo unas ventajas (por ejemplo, a las civilizaciones agresivas les será más fácil ascender a sus unidades militares, las civilizaciones diligentes construirán las maravillas más rápidamente y las creativas tendrán ciudades con más valor cultural y construirán más rápidamente teatros y coliseos). Así pues, cada civilización favorecerá determinadas estrategias y formas de victoria (aunque no las determinará totalmente).

La caracterización de las diferentes civilizaciones responden a una combinación de estereotipo (no podemos dejar de recalcar el hecho que, por ejemplo, la India sea la única civilización cuya unidad especial no es un militar sino un trabajador más rápido) y la necesidad de equilibrio entre ellas.

En un primer nivel, esta simplificación, como ya se ha dicho, es inherente a toda simulación. Pero en un segundo nivel, se podría relacionar con lo que se conoce como Teoría Implícita o teoría ingenua¹², término que se refiere al conjunto de creencias

¹¹ Aunque en *Civilization IV* es posible adoptar como principio económico el ecologismo, esto no tiene consecuencias a nivel de gestión de los recursos. Simplemente aumenta la salud de la población y también la felicidad si se dispone de casillas con bosque o selva o se construye un centro de reciclaje en las ciudades contaminadas: se puede reducir la polución, pero nunca el consumo.

¹² Un concepto afín al de teoría implícita es el de *representaciones sociales*, que puede ser definido como aquellos esquemas de conocimiento compartidos acerca de la realidad social que orientan la conducta de las personas de un grupo social. La representación social es un concepto más amplio que el de teoría implícita ya que involucra una serie de procesos tales como la difusión y asimilación de conocimientos, el desarrollo individual y colectivo, la definición de la identidad personal, la expresión de grupo y las transformaciones sociales. Ambos conceptos son comparables en que poseen cargas motivacionales y afectivas que incitan a la acción (Rodrigo, 1994, citado en Estrada; Oyarzún; Yzerbyt, 2007).

que un individuo tiene acerca de cómo son los grupos sociales y que permite organizar la realidad social y las identidades a través de la simplificación y la estereotipación. (Estrada; Oyarzún; Yzerbyt, 2007).

Aquello que resulta más interesante de la adscripción de un determinado carácter a cada civilización es que éste se mantiene durante todo el juego. Aunque esto pueda parecer algo irrelevante, si recordamos que en numerosos juegos las habilidades de un personaje pueden evolucionar y cambiar a lo largo de la partida (pensemos, por ejemplo, en *Final Fantasy*, *Oblivion* o *Fallout* para citar sólo algunos), veremos que es un elemento que no se puede dar por supuesto. Así pues, el juego transmite una visión esencialista de las identidades culturales (ver Estrada, 2003 y Estrada; Oyarzún; Yzerbyt, 2007), ya que las civilizaciones se representan como homogéneas y de carácter inmutable.

Es decir, por un lado se transmite la idea que todos los miembros de una civilización comparten unas cualidades comunes e inherentes,¹³ “*el grupo es percibido como una entidad, una unidad que comparte un destino común*” (Estrada; Oyarzún; Yzerbyt, 2007). De hecho, en el juego los ciudadanos, trabajadores, colonos, militares... son representados como totalmente homogéneos. Puesto que el carácter de cada civilización determina, en parte, su evolución y guía la *gameplay* del jugador, se forma una estructura tautológica en la que “*los comportamientos, las actitudes, los sentimientos, las normas, etc., son expresiones de la esencia del grupo*” (Estrada: 2003). Por ejemplo, la civilización francesa liderada por Luís XIV es diligente (construye maravillas del mundo más rápidamente) y creativa (sus ciudades tienen más valor cultural y construye teatros más rápidamente), consecuentemente, en sus ciudades habrá más maravillas y tendrán más cultura, de forma que, a su vez, esto justificará que se etiquete a la civilización francesa como diligente y creativa.

Por otro lado, a pesar de que las acciones que el jugador realice con una civilización sean opuestas a sus características esenciales, esto no implicará un cambio: no es posible transformarse en *agresivo* por el hecho de haber destruido una civilización vecina a través de acciones militares. Así, los atributos característicos de cada una de las civilizaciones permanecen “inalterables”.

No obstante, el que cada una de las civilizaciones posea unas cualidades y características distintivas no influye en el equilibrio entre todas ellas, es decir, todas poseen las mismas posibilidades de desarrollarse y ganar el juego. Además, todas parten de un mismo punto inicial, de manera que se desprende la idea de que el vencedor lo es gracias a sus méritos. De esta forma, se transmiten los valores de meritocracia, tan presentes en la concepción norteamericana de las sociedades.

Puesto que *Civilization IV* representa un mundo ocupado por distintas civilizaciones homogéneas e inalterables, resulta interesante preguntarse qué tipo de relaciones se establecen entre ellas. Más aún cuando la *gameplay* es expansionista. Esta expansión se puede hacer a través de los territorios despoblados u ocupando territorios de otra

¹³ Esto se puede relacionar con la Teoría Implícita ya que “*la creencia en la existencia de una esencia sería el resultado del "principio del menor esfuerzo", según el cual los observadores perciben al grupo social como dotado de componentes comunes a todos sus miembros*” (Allport, 1954, citado en Estrada; Oyarzún; Yzerbyt, 2007).

civilización ya sea de forma militar (capturando ciudades) o culturalmente (ya hemos visto que la cultura de las ciudades expande las fronteras). Puesto que las civilizaciones son homogéneas, es decir, “*mientras uno pertenece a un grupo no podrá pertenecer a otro*” (Estrada; Oyarzún; Yzerbyt, 2007), las formas de expansión militar y cultural conllevan necesariamente un proceso de conversión y asimilación cultural.

En el juego, los territorios y ciudades anexionados pierden su propia identidad y pasan a ser irremediamente iguales al resto de la civilización de la que forman parte. Esto nos remite al concepto de asimilacionismo, que no entiende la diversidad cultural como enriquecedora para las culturas y ve en las diferencias entre ellas el problema (ver Cianciardo, 2007). Así, la interculturalidad no está valorada dentro del juego.¹⁴ Haciendo esto, se transmite la idea que solamente es posible solucionar el problema de la integración a través de compartir una cultura nacional (Neumannova, 2007).¹⁵

Pero hay otra forma de homogeneización que se representa en el juego y que tiene que ver con la adopción paulatina de unos mismos principios políticos, religiosos, económicos... por parte de todas las civilizaciones (homogeneización a la que nos hemos referido en relación al fin de la Historia defendido por Fukuyama). Según E. Fernández, “*el asimilacionismo consiste en la primacía, el predominio o la imposición de una cultura sobre las demás. Esto puede acontecer en el interior de una comunidad política particular y también en el ámbito de las relaciones internacionales. En este último por obra, primero, del colonialismo y, después, del neocolonialismo y la globalización*”, es decir, que esta homogeneización también es una forma de asimilacionismo, aunque en el juego no se representa a sí ya que estos elementos son presentados como “neutros” culturalmente.

Las tecnologías y principios (democracia, liberalismo, sufragio universal, libre mercado...) que aparecen en el juego y que acaban siendo adoptados por todas las civilizaciones, no pertenecen a ninguna, sino que tienen una existencia desligada de un contexto concreto (cuando en realidad son fruto de contextos políticos, económicos... muy concretos). De esta forma la homogeneización occidental que se representa en el juego pasa desapercibida.

Finalmente, en el juego además se privilegia una Historia que avanza inexorablemente hacia la globalización: establecer relaciones con las civilizaciones vecinas reporta siempre beneficios: se pueden intercambiar tecnologías, bienes, establecer vías comerciales que aumenten la variedad de materias que llegan a nuestro territorio...

¹⁴ De todas formas, este tipo de representaciones se pueden relacionar otra vez con la necesidad de simplificación, puesto que si se introdujera la posibilidad de interculturalidad dentro de cada civilización, la complejidad del juego crecería exponencialmente.

¹⁵ Esto remite al modelo colonial francés (asimilacionista y distinto del modelo británico), ver Bleich (2005).

3. Conclusiones

Este artículo se sitúa en el ámbito estricto del análisis de texto. Es decir, en ningún caso se puede hacer una transferencia directa entre aquello que se ha detectado a través de nuestro análisis y las motivaciones de los creadores del juego por un lado, y las interpretaciones o efectos en el jugador “empírico” por el otro. Por lo tanto, no se debe interpretar a partir de este artículo que los diseñadores de *Civilization IV* tengan una voluntad persuasiva ni que haya una correlación causal entre la visión del mundo que se desprende del juego y la visión del mundo que un jugador tiene después de haber jugado a éste.

Aunque en el proceso de decodificación de un texto (en este caso, el juego) el receptor tenga un poder de negociación sobre el significado, esto no disminuye la importancia de los análisis textuales. Toda interpretación se basa en el texto y responde a las instrucciones de lectura propuestas por éste (Eco, 1992, 1995) que pretenden limitar su polisemia. Así pues, el análisis de los significados vehiculados por un videojuego es imprescindible para una mejor comprensión de éste.

Asimismo, los valores y desviaciones ideológicas detectados en *Civilization IV* son consecuencia de su condición de juego, del hecho de que necesariamente tiene que simplificar su referente, introducir condiciones de victoria y derrota, elementos que aumenten la variabilidad y jugabilidad de las partidas, etc. De hecho, formalmente *Civilization IV* es un juego muy complejo y bien articulado (por ejemplo, es interesante como las reglas de juego impiden al jugador seguir una estrategia puramente militar y le obligan a tener en cuenta una gran variedad de elementos en su partida).

Ahora bien, puesto que consideramos que los videojuegos son objetos culturales que reflejan e influyen en los imaginarios sociales, el análisis del juego no puede limitarse a sus aspectos formales, sino que también tiene que contemplar los valores vehiculados y la visión del mundo que representa.

Para hacer este análisis, por un lado se han estudiado las reglas de juego y la *gameplay* y, por el otro, aspectos de la representación, un elemento importante para la experiencia de juego y la significación y que en el caso de *Civilization IV* sirve para reforzar la visión del mundo que emerge de la estructura profunda del juego.

La *gameplay* de *Civilization IV* favorece la competición entre civilizaciones, el expansionismo, la rapidez en la consecución de objetivos y la excelencia como virtudes que son recompensadas. En primer lugar, la expansión de las civilizaciones es vital para su supervivencia, ya que les permite obtener los recursos necesarios para hacerlas sostenibles. Además, el juego exige de cada una de las civilizaciones un progreso rápido, porque existen maravillas que sólo puede construir uno de los jugadores (dejando sin utilidad los esfuerzos del resto para conseguirlas). Por otro lado, una civilización que se retrasa en su progreso a través del árbol de las tecnologías deviene extremadamente vulnerable respecto a las otras. Por último, cada una de las civilizaciones es la única responsable de sus méritos o fracasos, es decir, el juego tiene un sistema de recompensas claramente meritocrático que apela a la excelencia. Combinando el objetivo del juego (dominar el mundo), la idea de meritocracia y una representación de la Historia unidireccional y occidental,

Civilization IV acaba legitimando el dominio de los Estados Unidos, siendo éstos los que han llegado a ser más grandes, más rápidos y mejores.

De hecho, muchos investigadores han resaltado que *Civilization IV* representa la Historia desde un punto de vista occidental, subrayando la causalidad y predeterminación que se desprende de la *gameplay* del juego. En este artículo se ha tratado de profundizar en esta idea. Nuestro interés en la significación y valores transmitidos por el juego nos ha llevado a relacionar *Civilization IV* con conceptos tradicionalmente poco utilizados en estos análisis, como el utilitarismo, el fin de la Historia, el esencialismo y la meritocracia, enriqueciendo así los estudios hechos hasta la fecha.

Recapitulando, el juego transmite una visión del mundo coherente con la teoría del Fin de la Historia: la Historia de la humanidad sigue una única línea de progreso continuo hasta llegar al capitalismo y la democracia liberal, el sistema más avanzado posible y, por tanto, el mejor. Esto implica que el desarrollo histórico presente en *Civilization IV* es necesariamente homogeneizador: todas las culturas tienden a adoptar los mismos principios y tecnologías, aquellos propios de las sociedades occidentales, para ganar el juego. Aunque en el videojuego las distintas civilizaciones responden a identidades particulares, finalmente las diferencias entre ellas se van difuminando en la medida que todas siguen un camino similar de desarrollo (marcado por el árbol de las tecnologías).

Por otro lado, el mundo de *Civilization IV* está globalizado desde el principio: todas las civilizaciones tienen a su disposición las mismas tecnologías, edificios, maravillas... para desarrollar. Ninguna civilización tiene el monopolio de una línea de evolución porque las tecnologías, principios y recursos existen globalmente y para todo el mundo, desligados de cualquier adscripción cultural. Esta idea de globalización, además, aumenta a medida que se avanza en el juego porque éste favorece una *gameplay* ligada a un intercambio cultural y económico entre civilizaciones que responde al concepto de libre mercado. Sin apertura de fronteras y libre circulación de mercancías es muy difícil que una civilización pueda desarrollar todo su potencial, con lo que la globalización económica y cultural se hace claramente patente. También cabe destacar que la integración de ciudades extranjeras en una civilización responde siempre a la lógica del asimilacionismo, es decir, que, a pesar de los procesos de homogeneización descritos, no es posible la mezcla cultural entre civilizaciones.

Por último, queremos resaltar la relevancia de conceptos como utilitarismo y esencialismo. En el primer caso, se trata de llamar la atención sobre la ausencia de valoraciones morales universales sobre los elementos que configuran *Civilization IV*, ya que éstas dependen única y exclusivamente de la utilidad que, en cada situación, les atribuye el jugador en coherencia con su estrategia. Finalmente, el esencialismo nos permite comprender la representación que *Civilization IV* hace de las civilizaciones como comunidades claramente delimitadas, esencialmente inmutables y, en consecuencia, irónicamente ahistóricas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARNSPERGER, Christian y VAN PARIJS, Philippe (2002): *Ética económica y social*. Barcelona, Paidós.
- BITZ, Bako (2002): “The culture of *Civilization III*” *Joystick 101*, enero de 2002. Disponible en Internet (21.04.2008): <http://www.joystick101.org/?op=displaystory;sid=2002/1/12/222013/422>.
- BLEICH, Erik (2005): “The Legacies of History?: Colonization and Inmigrant Integration in Britain and France”. *Theory and Society*, vol. 34, N° 2, pp. 171-195.
- BOGOST, Ian (2005): “Procedural Literacy: Problem Solving with Programming, Systems, & Play”. *Telemidium*, Vol. 52, N° 1-2, pp. 32-36
- BOGOST, Ian (2006): *Persuasive games*. Cambridge, Londres, MIT Press.
- CARR, Diane (2007): “The Trouble with *Civilization*”, en ATKINS, B. y KRZYWINSKA, T. (eds.) *Videogame, Player, Text*. Manchester, Manchester University Press, pp. 222-236.
- CHEN, Ken (2004): “*Civilization* and its Disk Contents: two Essays on *Civilization* and *Civilization*”. Disponible en Internet (21.04.2008): <http://www.kenchen.org/writing/civ.htm>.
- CIANCIARDO, Juan (2007): “Universalismo de derechos y Asimilacionismo”. *Prudentia iuris: revista de la Facultad de Derecho de la Pontificia Católica Argentina*, n° 62-63, pp. 207-216.
- DOLEZEL, Lubomir (1999): *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*. Madrid, Arco Libros.
- DOUGLAS, Christopher (2002): ““You Have Unleashed a Horde of Barbarians!”: Fighting Indians, Playing Games, Forming Disciplines”. *Postmodern Culture*, vol. 13, N° 1.
- ECO, Umberto (1981): *Lector in fabula*. Barcelona, Ed. Lumen
- ECO, Umberto (1992): *Los límites de la interpretación*. Barcelona, Ed. Lumen
- ECO, Umberto (1995): *Interpretación y sobreinterpretación*. Cambridge, Cambridge University Press.
- EGENFELDT-NIELSEN, Simon et al. (2008): *Understanding Video Games*. Londres, Routledge.
- ESTRADA, C., OYARZÚN, M., e YZERBYT, V. (2007): “Teorías implícitas y Esencialismo Psicológico: Herramientas conceptuales para el Estudio de las Relaciones Entre y Dentro de los Grupos”, en *Psykhe*, vol 16, n° 1, pp. 111-121.
- FRASCA, Gonzalo (2001): *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. Tesis de Máster presentada al Georgia Institute of Technology (no publicada). Disponible en Internet (16.07.09): <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>.

- FRASCA, Gonzalo (2003): "Simulation versus narrative: introduction to ludology", En: WOLF, M.J.P. y PERRON, B. (eds.), *The video game theory reader*. Londres, Routledge, pp. 221-236
- FRIEDMAN, Ted (1999): "Civilization and its Discontents: simulation, subjectivity, and space", en: SMITH, G. M. (ed.) *On a Silver Platter: CD-ROMS and the promises of a new technology*. Nueva York, New York University Press, pp. 132-150.
- FUKUYAMA, Francis (1995): "Reflections on the end of history, five years later". *History and Theory*, vol. 34, nº 2, pp. 27-43.
- GILBERT, Nigel (1998): "The simulation of social processes". Transcripción de una conferencia impartida en SMAGET. Disponible en Internet (21.04.2008): http://www.soc.surrey.ac.uk/staff/ngilbert/ngpub/paper137_NG.pdf.
- JUUL, Jesper (2005): *Half-Real: Videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Londres, MIT Press.
- NEUMANNOVA, Radka (2007): "Multiculturalism and cultural diversity in modern nation state", *paper* presentado en SGIR Turin Conference 2007. Disponible en Internet (30.11.2009): <http://archive.sgir.eu/uploads/Neumannova-Multiculturalism%20and%20cultural%20diversity%20in%20modern%20nation%20state.pdf>.
- PÉREZ, Oliver (2008): "L'amor segons Fumito Ueda: una anàlisi de regles cosmològiques sobre *Shadow of the Colossus*". En: SCOLARI, C. A. (ed.) *L'homo Videoludens: videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. Vic: Eumo, pp. 117-133.
- PÉREZ, O., OLIVA, M., GUERRERO, F., y CIAURRIZ, F. (2008): "Jugar a científicos: videojuegos y divulgación científica". *Quaderns del CAC*, nº30, pp. 27-30. Disponible en Internet (26.1.2009): http://www.cac.cat/pfw_files/cma/recerca/quaderns_cac/Q30_Ciaurriz_Guerrero_Perez_Oliva_ES.pdf.
- SALEN, Katie y ZIMMERMAN, Eric (2003): *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Londres, MIT Press.
- SCHUT, Kevin (2007): "Strategic Simulations and Our Past: The Bias of Computer Games in the Presentation of History", en *Games and Culture*, vol. 2, nº 3, pp. 213-235.
- SEN, Amartya (2007): *Identidad y violencia*. Madrid, Katz.
- SICART, Miguel (2003): "Family values: ideology, computer games & *The Sims*". Paper presentado en Digital Games Research Conference (DIGRA) 2003, Universidad de Utrecht. Disponible en Internet (06.11.2009): <http://www.digra.org/dl/db/05150.09529.pdf>.
- SQUIRE, Kurt D. (2004): *Replaying History: Learning World History Through Playing Civilization III*. Tesis Doctoral defendida en la Universidad de Indiana (no publicada). Disponible en Internet (21.04.2008): <http://website.education.wisc.edu/kdsquire/dissertation.html>.

WHICKER, Marcia L.; SIGELMAN, Lee (1991): *Computer Simulation Applications: an introduction*. Londres, SAGE Publications.

VIDEOJUEGOS CITADOS

Bethesda (2006): *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. 2K Games

Black Isle (1997): *Fallout*. Interplay

Firaxis (2001): *Civilization III*. Infogrames

Firaxis (2005): *Civilization IV*. 2K Games

Maxis (2000): *Los Sims*. Electronic Arts

MicroProse (1991): *Civilization*. MicroProse

Square (1987): *Final Fantasy*. Square/Nintendo