

REPRESENTACIONES DE LA ANTIGUA CULTURA HELENÍSTICA EN LOS VIDEOJUEGOS CIVILIZATION (1991-2018)

Pedro Vázquez-Miraz, Camilo Matos y Gabriel Freire
Universidad Tecnológica de Bolívar. Colombia

Resumen: El presente artículo científico versa sobre las representaciones del antiguo mundo helénico que una saga de videojuegos (del género de estrategia por turnos) de enorme popularidad y trayectoria histórica como Civilization ha creado desde su aparición en el año 1991. Este producto cultural y de entretenimiento siempre ha destacado los elementos identitarios más icónicos y populares de las polis griegas, Macedonia, el reino ptolemaico y el imperio bizantino; enfatizando a personajes históricos de tal relieve como Alejandro Magno, Cleopatra VII o la emperatriz Teodora.

Palabras clave: videojuegos - civilización - Grecia - Macedonia - Egipto ptolemaico - Bizancio

REPRESENTATIONS OF ANCIENT HELLENIST CULTURE IN THE VIDEOGAMES CIVILIZATION (1991-2018)

Abstract: The present scientific article deals with the representations of the ancient Hellenic world that a saga of videogames (of the genre of turn-based strategy) of enormous popularity and historical trajectory as Civilization has created since its appearance in the year 1991. This cultural product and entertainment always has highlighted the most iconic and popular identity elements of the Greek polis, Ptolemaic kingdom, Macedonia and the Byzantine Empire; emphasizing historical figures of such relief as Alexander the Great, Cleopatra VII or Empress Theodora.

Keywords: video games - civilization - Greece - Macedonia - Ptolemaic Egypt - Byzantium

Recibido: 17.04.2019 - Aceptado: 31.01.2020

Correspondencia: Pedro Vázquez-Miraz

Email: pvasquez@utb.edu.co

Dirección institucional: Universidad Tecnológica de Bolívar, Campus Tecnológico, Departamento de Psicología, Edificio A1, Ternera, Turbaco (Bolívar, Colombia)

Pedro Vázquez-Miraz es Profesor del programa de Psicología de la Universidad Tecnológica de Bolívar; Camilo Matos es Profesor del área de Humanidades de la Universidad Tecnológica de Bolívar; Gabriel Freire es Investigador independiente

Introducción

Los estudios científicos del mundo helenístico y su relación con productos culturales y/o de ocio actuales no suelen ser frecuentes en el ámbito académico (Chapman, 2013), pues los historiadores y expertos de este específico campo de conocimiento, por lo general, suelen orientar sus líneas de investigación hacia el análisis directo del legado y patrimonio de estas culturas antiguas y en menor medida en el estudio de las representaciones actuales de esas mismas civilizaciones que la sociedad contemporánea lleva a cabo.

Uno de estos modernos elementos culturales son los videojuegos, definidos como “un programa informático interactivo destinado al entretenimiento, que puede funcionar desde diversos dispositivos [...] que integra audio y vídeo y permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, serían muy difíciles de reproducir en la realidad” (Quintanal, 2013, p. 413), los cuales han permitido abrir un campo propio de investigación (los denominados *game studies*), al quererse comprender científicamente las implicaciones culturales de este medio de comunicación y entretenimiento (Mäyrä, 2008).

Estos estudios estuvieron inicialmente centrados en las consecuencias psicológicas negativas (agresividad, niveles de arousal, adicciones) del consumo de videojuegos, si bien posteriormente se evaluarían estos mismos contenidos de manera más holística como transmisores comunicativos de cultura (Lucas & Sherry, 2004), habiendo una diversidad relevante de opiniones académicas acerca los impactos positivos de interactuar con los juegos digitales (Connolly et al., 2012).

La investigación acerca del uso de los videojuegos como herramientas didácticas que pueden mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje escolares (principalmente en el área de las ciencias sociales y la historia), se ha fortalecido durante las últimas dos décadas (Ibagón, 2018) pues a pesar de sus inherentes limitaciones e importantes carencias pedagógicas (Schut, 2007), los videojuegos tienen muchas aplicaciones educativas (Dondlinger, 2007; Connolly et al., 2012) pudiendo citarse (a modo de ejemplo) estudios relacionados con esta temática como los de Apperley (2010), Watson, Mong & Harris (2011), Quintanal (2013) o Maguth, List & Wunderle (2015) entre otros.

La saga Civilization también fue utilizada para la enseñanza de conceptos históricos (Squire, 2005; 2008; Lee & Probert, 2010; Pagnotti & Russell, 2012; Graham, 2014) al conseguir que los jugadores pudieran ampliar sus conocimientos en historia antigua y moderna además de entender la compleja red política, económica y social que regula el modelado de la historia (Shaffer et al., 2005). Si bien existe una controversia en la introducción de videojuegos en el ámbito de la enseñanza al ser estos componentes potenciales motivadores para el aprendizaje extracurricular, al mismo tiempo, son factores problemáticos como textos educativos (Metzger & Paxton, 2016); esta disyuntiva está errada por ser reduccionista ya que el videojuego requiere los conceptos históricos para enriquecer su escenario, pero la fiabilidad histórica tampoco debe interferir la jugabilidad del mismo (Metzger & Paxton, 2016).

Los vigentes videojuegos de estrategia (por tiempo real o por turnos) que se basan en conceptos históricos tales como la saga Civilization¹ [el primer intento de simular toda la historia humana en un videojuego; ideado por Sid Meier y desarrollado por la empresa Microprose en 1991 (Poblocki, 2002; Schut, 2007), el cual ha vendido entre todas sus entregas, más de 37 millones de copias en todo el mundo (Mol, Politopoulos & Ariese-Vandemeulebroucke, 2017)] u otras franquicias de enorme éxito actual como Age of Empires [creada en 1997 por Ensemble Studios (García-Martín, 2018)], Total War [desarrollada en el año 2000 por Creative Assembly (Schut, 2007)], Europa Universalis (2000) o Crusader Kings (2004) [ambas de Paradox (Spring, 2014)] que podrían describirse como videojuegos históricos, definiéndose tal categoría como la formada por productos

1 Civilization se podría definir como un videojuego de estrategia y gestión por turnos del subgénero 4X: *explore, expand, exploit, exterminate* (Ford, 2016).

digitales-virtuales que por medio de una mimesis referencial traen a la vida narrativa de los jugadores el pasado histórico, exigiéndoles a éstos tomar decisiones activas en ese mismo entorno (Chapman, 2013), permitiendo elegir objetivos y tácticas variables para ganar la partida (Apperley, 2010).

Este evidente interés no es sinónimo de homogeneidad y conformidad académica, pues en los estudios culturales en los estudios culturales, sobre el área de los videojuegos hay una gran diversidad teórica y metodológica, existiendo numerosos enfoques y conflictos que ponen incluso en duda la existencia de estas investigaciones en sí y sus objetivos fundamentales (Shaw, 2010).

De esta polémica no escaparían los productos más afamados de Sid Meier. Pues como afirma García-Martín (2018) los videojuegos, del mismo modo que otras industrias culturales reproducen la posición hegemónica de lo occidental y particularmente lo anglosajón, entendiendo Poblocki (2002) que Civilization es un videojuego que falsea la historia de la humanidad al enfatizar la importancia de la historia de Europa (clásica y moderna) y Norteamérica (moderna) tergiversando, subordinando u ocultando los aportes de las demás civilizaciones al imponer los valores culturales occidentales como un sinónimo imperialista de éxito y progreso².

A modo de síntesis, como afirma Sisler (2006; 2008) los videojuegos se han establecido como uno de los principales medios de comunicación de masas que por medio de la elaboración y transformación de diferentes representaciones van dando forma a nuestra propia comprensión y al entendimiento del mundo que nos rodea, al asumir el abstracto concepto de representación como el proceso de construcción de significados a través de símbolos e imágenes (Sisler, 2008). Un término que fácilmente puede asociarse con el vocablo mimesis, expresión frecuentemente utilizada por Platón y Aristóteles en sus reflexiones sobre la producción artística (Gutiérrez-Canales, 2016).

2 En opinión de Barkin (2002 citado en Shut, 2007) Civilization, a pesar de que permite jugar con numerosas civilizaciones, es un producto mono-cultural al tener que seguirse un patrón occidental económico, militar y científico de carácter único, considerando Voorhees (2009) esta crítica (y similares) como desafortunada al no asumirse que estos elementos estructurales son los que permiten crear un instrumento de entretenimiento como un videojuego.

Metodología

Por medio de un análisis descriptivo de la simbología que representa a las civilizaciones helénicas (Antigua Grecia, Macedonia, Egipto ptolemaico e Imperio Bizantino) en los videojuegos de Civilization se pretende plasmar la imagen global que difunde este moderno juego de ocio con lo relacionado con la cultura griega de la época antigua y del medievo.

Los elementos estudiados en el presente documento fueron los diversos líderes históricos, monumentos y unidades militares helenísticos presentes en los videojuegos de esta franquicia para computador: Civilization I, Civilization II, Civilization III, Civilization IV, Civilization V y Civilization VI³.

Resultados

La antigua Grecia en los videojuegos Civilization a través de sus líderes, monumentos y unidades militares específicas

Respecto los personajes históricos que Civilization presenta como líder de cada facción, Alejandro Magno fue uno de los pocos personajes históricos que siempre estuvo presente en todos los videojuegos de Civilization, siendo la imagen representativa de la denominada civilización griega o macedonia, teniendo este personaje continuas transformaciones físicas (Imagen 1).

³ Se incluyen en *Civilization III, IV y V* todas sus expansiones mientras que en *Civilization VI* solo fue analizada hasta su primera ampliación.



Imagen 1. Representaciones físicas de Alejandro Magno en los videojuegos *Civilization I, III, IV y V* (Meier & Shelley, 1991; Meier, 2001; 2005; 2010)

Si bien la vestimenta militar del hijo de Filipo II de Macedonia prácticamente se mantiene constante durante todo el tiempo con el uso de la tradicional coraza griega [presentando también túnica en los *Civilization III* y *Civilization V* y su famoso casco de león en *Civilization VI* (Bosworth & Baynham, 2000; Borman et al., 2004)], su fisonomía pasa por cambios de enorme trascendencia; de tener una larga melena rubia en el primer juego [similar imagen que mostraría la moderna película *Alexander*, protagonizada por Colin Farrel (Borman et al., 2004)⁴], un pelo oscuro en *Civilization III*, más acorde con la apariencia del joven rey macedonio exhibida en el mosaico de Issos (Cohen, 2000) a una cabellera de tonalidad castaña en el resto de videojuegos.

Con el paso del tiempo, los fondos de cada personaje histórico también se fueron personalizando y así también ocurriría con la cultura griega, pues si en el primer *Civilization* todos los responsables se situaban en un ambiente difuso y genérico, a partir del tercer producto cada figura

4 La misma asociación fue utilizada por Metzger & Paxton (2016) al comparar el conquistador macedonio en *Civilization: Revolution*, juego para videoconsolas de la misma saga, no analizado en este artículo.

histórica se situaría en un entorno más rico en detalles, presentándose este líder con elementos típicos del arte clásico griego como ánforas (Robertson, 1953) (*Civilization III*), edificaciones como el Partenón ateniense (*Civilization IV*) o montado desde un caballo al presentar el juego por primera vez en *Civilization V* a los jefes de facción de cuerpo entero, recordando con este elemento, la importancia en los éxitos militares del macedonio de los *hetairoi* (Brunt, 1963).

Un aspecto diferencial respecto la conceptualización del jefe de cada cultura en el segundo juego de la franquicia debe ser comentado. La representación de los líderes de cada facción no eran representaciones físicas de personajes históricos sino que se basaban en simples imágenes, iconos o fotografías de los mismos; pudiéndose, por única vez en toda la franquicia, elegir entre un varón o una mujer como portavoz de cada civilización. En el caso de la antigua Grecia, sus dirigentes fueron el irremplazable Alejandro Magno e Hipólita, la mítica reina de las amazonas (Walcot, 1984) (Imagen 2).



Imagen 2. Mosaicos representativos de la facción griega en *Civilization II* (Meier, 1996)

Civilization IV, a diferencia de sus antecesores (exceptuando la opción seleccionable del género del líder en *Civilization II*, un aspecto que no tenía ningún efecto en la jugabilidad) fue el primer producto que permitía elegir, dentro de una misma facción, a más de un líder con diferentes fortalezas y características intrínsecas de cada pueblo (militarista, comercial, religioso...), lo que el jugador puede potenciar específicamente y así ganar la partida.

Pericles, símbolo excelso de la sabiduría y de los valores republicanos clásicos (Burns, 2016) fue el personaje histórico que acompañaría a Alejandro Magno como símbolos de la Grecia clásica en *Civilization IV*, si bien éste se añadiría en una segunda expansión (*Civilization IV: Beyond the Sword*), repitiendo esta figura este mismo honor en el sexto juego pero esta vez acompañado de Gorgo, reina de Esparta y símbolo de independencia y empoderamiento femenino en la antigüedad (Millender, 1999; Tomasso, 2013), mientras que Alejandro sería por primera vez la figura que simbolizaría a Macedonia (Imagen 3). La selección de estos personajes históricos no sería algo baladí pues Pericles y Gorgo encarnan las dos polis griegas más relevantes de la antigüedad y sus modelos políticos y de gobernanza antagónicos: la democrática Atenas y la militarista Esparta (Millender, 1999; Burns, 2016).

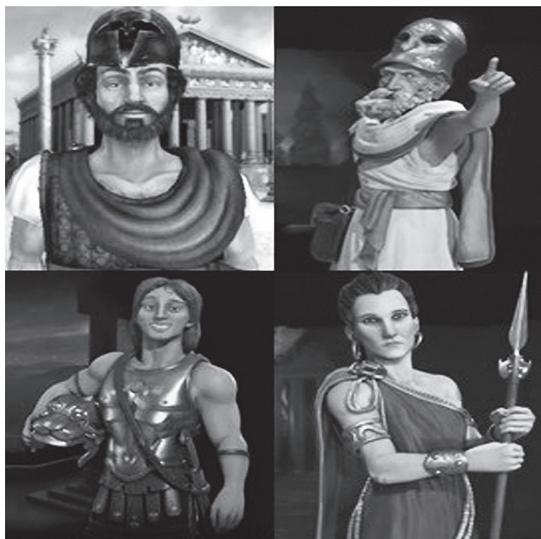


Imagen 3. Representaciones físicas de Pericles⁵ (*Civilization IV* y *V*), Alejandro Magno y Gorgo (*Civilization VI*) (Meier, 2007; 2016; 2018)

5 Obsérvese el parecido de las imágenes referidas de Pericles en ambos videojuegos con su célebre busto (copia romana) en el que lleva el casco echado hacia atrás sobre su cabeza (Pryce & Smith, 1892), una ingeniosa estratagema artística para disimular su cabeza asimétrica y sobredimensionada (Revermann, 1997).

Mención especial se debe hacer con la civilización egipcia, presente en la saga desde sus inicios, pues la popular reina Cleopatra VII, última reina de Egipto antes de su conquista romana (Cid-López, 2000) fue la representante de esta civilización en los juegos *Civilization II*, *III* y *VI* (Imagen 4); aunque sus rasgos helénicos, heredados de la dinastía ptolemaica a la que pertenecía se habían difuminado por completo en aras de la propia cultura del antiguo Egipto y sus elementos más conocidos.



Imagen 4. Representaciones físicas de Cleopatra VII (*Civilization II*, *III* y *VI*) (Meier, 1996; 2001; 2016)

Además de estos líderes históricos, el mundo antiguo griego también quedó representado a través de las denominadas maravillas, estructuras que pueden ser construidas por cualquier facción del juego (las cuales ofrecen al jugador diversas bonificaciones) pero exclusivamente la controla la civilización que primero la construye⁶ (o posteriormente conquista), siendo éste un elemento fuertemente competitivo presente desde el primer juego; pudiéndose crear maravillas desde el inicio del juego (edad antigua) hasta los tiempos más actuales (edad contemporánea).

⁶ Estas construcciones están condicionadas previamente a los avances científicos que tenga cada facción, pudiendo quedar sus bonificaciones obsoletas una vez avanzado el juego. Algunas de las maravillas también deben cumplir con determinadas condiciones (geográficas o materiales) similares a las que permitieron su construcción.

Las maravillas del mundo antiguo del videojuego evidentemente tienen un marcado sesgo helenístico⁷, pues fue esta civilización la que diseñó la famosa lista de *theamata* [cosas que ver] con base a los monumentos más espectaculares conocidos en su tiempo; término que se fue transformando paulatinamente en el concepto de *thaumata* [maravillarse] (Clayton & Price, 1988).

Sobre las unidades específicas de la antigua Grecia⁸, entendidas también como símbolos de esta civilización se debe explicar que es a partir de *Civilization III* cuando el videojuego proporciona a cada facción este tipo de elementos, una situación que da al jugador una momentánea ventaja por ser soldados exclusivos los cuales son de mayor fortaleza (hasta que quedan obsoletos por posteriores avances tecnológicos) o más económicos que sus pares estándar.

El juego y sus secuelas no presentan mucha variedad de este tipo de unidades asociándose siempre la facción griega con el hoplita, soldado de infantería armado con lanza [doru], escudo [hoplon] y organizado en formación de falange (Runciman, 1998) siendo las únicas excepciones la presencia adicional de la caballería de compañeros [Hetairoi] en *Civilization V* y *VI* y la específica tropa de infantería de hipaspistas (también denominados como argiráspides), el ejército de élite macedonio (Noguera, 1997) en *Civilization VI*.

La Grecia medieval en los videojuegos Civilization a través de sus líderes, monumentos y unidades específicas

El Imperio Romano de Oriente, denominado de forma peyorativa por la historiografía occidental como Imperio Bizantino (Cameron, 2010) y heredero de la tradición greco-romana de la época antigua, también estuvo representado por figuras sobresalientes del pasado en los videojuegos de

7 Además de las maravillas griegas del mundo antiguo como el Templo de Artemisa, la Estatua de Zeus, el Mausoleo de Halicarnaso, el Coloso de Rodas o el Faro de Alejandría (Clayton & Price, 1988) el jugador puede hacer otras construcciones tales como el Oráculo de Delfos, el Partenón o la Gran Biblioteca de Alejandría entre otros.

8 No se analizaron las unidades específicas de la civilización egipcia [Carro de guerra egipcio] al ser éstos elementos intrínsecos de la antigua cultura egipcia y por completo ajenos a la antigua Grecia.

Civilization. Si bien su relevancia fue mucho menor (tanto en función del número de veces que aparecía esta civilización en la saga como en la variedad de personajes) que la antigua Grecia ya comentada, los elementos icónicos de la cultura bizantina fueron utilizados en el juego a través de personajes históricos, mapas geográficos y unidades militares con los que el jugador puede interactuar.

La primera aparición de esta facción fue en *Civilization III*, pero a diferencia de Alejandro Magno, su creación no surgió en el juego inicial mismamente sino que fue elaborada para la segunda expansión del juego (*Civilization III: Conquests*), presentando además este producto, al igual que todos los *Civilization III*, a los diferentes líderes de toda cultura (de forma anacrónica) en las cuatro etapas históricas diferenciadas: edad antigua, edad media, edad industrial y edad contemporánea (Imagen 5).



Imagen 5. Representaciones físicas de Teodora en *Civilization III: Conquests* (Meier, 2003)

Digno de mención es que la representación temporal del medioevo de la emperatriz Teodora presenta un evidente paracronismo no intencionado (a diferencia de las imágenes relacionadas con la Revolución Industrial y los tiempos actuales), pues, aunque se aprecia perfectamente la iglesia de San Vital de Rávena, máximo representante de la arquitectura bizantina durante el reinado de Justiniano junto a la basílica de Santa Sofía (Bender, 2012), la propia Teodora lleva vestimentas más típicas de período posteriores (De Wald, 1944; Neil & Garland, 2013) que de su época (Alföldi-Rosenbaum, 1968), pudiéndose observar además una representación de pintura bizantina avanzada temporalmente en la que se presenta a un Jesucristo pantocrátor, imagen similar a las creadas en los interiores de la basílica de Santa Sofía (Teteriatnikov, 2013; 2015), enlazando estos elementos artísticos-religiosos una total comunión del concepto de sabiduría con el

mismo Jesucristo (Fiene, 1989).

La presencia de estos símbolos cristianos (Imagen 5) como una característica intrínseca y específica de la facción bizantina ni es azarosa ni es baladí, pues además de ser el mosaico bizantino un elemento decorativo que denota un gran poder económico debido a su costosa elaboración y manufactura (James, 2006), como afirma Soto (2013) la brecha que separaba el espacio político laico (encarnado por el emperador) del poder religioso y espiritual (representado por el patriarca de Constantinopla) era muy estrecho en el mundo bizantino pues tanto la Iglesia como el Estado sostenían fuertemente esa sociedad.

En la siguiente franquicia del juego, al igual que Pericles (el cual apareció en una segunda expansión de *Civilization IV*), también surge como facción seleccionable el Imperio Bizantino, pero en esta ocasión bajo el liderazgo del emperador Justiniano (esposo de Teodora) con una lograda representación (prácticamente idéntica) al de su celeberrimo retrato del mosaico de Rávena (Baldwin, 1981) (Imagen 6).

Justiniano representa el resplandor del Imperio Bizantino al alcanzar éste, en su reinado, su máxima extensión, pues fueron conquistados seguidamente el reino vándalo en África, el reino ostrogodo en Italia y el sur de la España visigoda; campañas de expansión militar todas ellas enfocadas en recuperar antiguos territorios del Imperio Romano de Occidente de manos de pueblos bárbaros, un proyecto global de carácter económico y social entendido por los términos *Recuperatio Imperii* o *Renovatio Imperii* (Vasiliev, 1950).



Imagen 6. Justiniano en *Civilization IV: Beyond the Sword* y detalle del mosaico de Rávena (Andreescu-Treadgold & Treadgold, 1997; Meier, 2007)

Teodora volvería a representar a la antigua Constantinopla nuevamente en *Civilization V: Gods & Kings* (primera expansión de este juego), presentando en esta ocasión una imagen más acorde con su época histórica, estando en segundo plano una fidedigna representación de Santa Sofía (Bender, 2012, p. 4) (Imagen 7).



Imagen 7. Representación física de Teodora en *Civilization V* (Meier, 2012)

A diferencia del período antiguo, Bizancio solamente cuenta con una maravilla en los juegos Civilization: Santa Sofía, monumento religioso presente desde el cuarto juego; si bien esta edificación también ha mantenido elementos paracrónicos no intencionados, pues en los juegos esta basílica no está representada en el momento de su construcción inicial y sí después de haber sido transformado en mezquita por los otomanos (Imagen 8). Dentro de los elementos arquitectónicos de esta maravilla, resalta la presencia de los cuatro minaretes alrededor de la basílica, los cuales fueron construidos durante un largo período temporal que va aproximadamente desde la conquista turca de Constantinopla en 1453 hasta el año 1576 (Emerson & Van Nice, 1950).

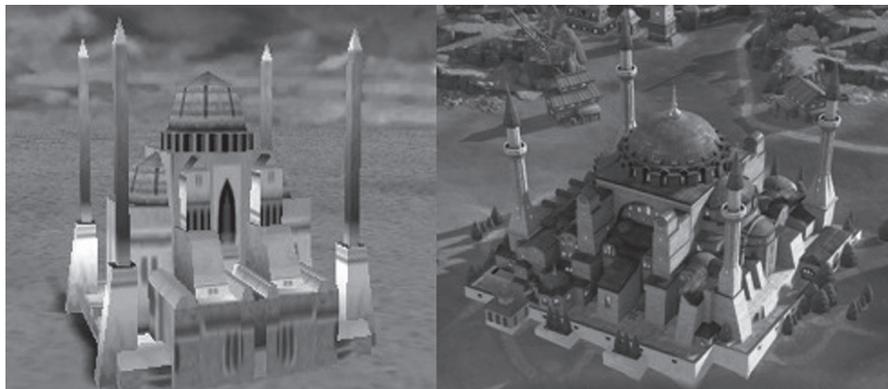


Imagen 8. Representación física de Santa Sofía en *Civilization IV* y *VI* (Meier, 2012; 2016)

De idéntico proceder que la antigua Grecia, las unidades militares especiales de los bizantinos apenas variaron con el paso del tiempo, siendo elegidos dos símbolos por excelencia del poderío militar bizantino en la alta edad media (Treadgold, 1995; Pryor & Jeffreys, 2006): el dromón⁹ (en *Civilization III* y *V*), y la catafracta¹⁰ en (*Civilization IV* y *V*).

Discusión de resultados y conclusiones

El reduccionismo estático y jerarquizado de *Civilization* se evidencia en su plenitud al analizar unidades representativas de la civilización griega como el soldado hoplita, pues como indican Metzger & Paxton (2016), aunque el juego asume (por medio de saltos tecnológicos abruptos) que en combate la falange griega era de inferior desempeño que la legión romana,

9 Embarcación bizantina de fondo plano equipada con un mástil y remos que sufrió múltiples evoluciones entre los siglos V y X (20 remeros en época de Justiniano I, un centenar en el reinado de León VI), la cual servía tanto como buque de guerra (usándose como armas productos inflamables como el célebre “fuego griego” u otros elementos similares desde el año 515) como barco mercante (Zuckerman, 2015).

10 Modalidad de caballería oriental (desarrollada en los imperios Parto y Sasánida) utilizada posteriormente por el Imperio Bizantino en la que jinete y montura estaban cubiertos completamente con cota de malla y armadura lamelar cuya finalidad básica en combate era el choque pesado, estando el soldado fuertemente armado (Ayton, 1999; Wheeler, 2011 citados en Scott, 2017).

en la realidad ni esas evoluciones fueron tan bruscas ni las unidades son genuinas completamente de cada civilización. De semejante forma ocurre con el resto de unidades específicas del juego referentes al mundo griego, tales como el *dromón*, palabra que “alcanza carta de naturaleza a comienzos del siglo VI y está en autores tan tardíos como Casiodoro o Fulgencio” (Rodríguez-Pantoja, 1975, p. 143) o la caballería catafracta.

De la misma manera sucede con las propias civilizaciones de Egipto, Grecia, Macedonia y Bizancio que nos muestra el videojuego como piezas estancas y totalmente separadas y diferenciadas unas culturas de otras cuando la realidad histórica es más compleja y la mezcla de sociedades es algo continuo. Valga de ejemplo el propio pueblo bizantino, el cual se denominaba a sí mismo como romano y era visto como un todo unitario frente a la visión histórica occidental que, por medio del uso de una tradicional lectura ecuménica cristiana, rechazaba tal gentilicio y entendía a Bizancio como una pieza multicultural de carácter universal (Kaldellis, 2018).

Paradójicamente aunque en los elementos analizados en este estudio (las civilizaciones griegas-macedonias y bizantinas) no se contemple al ser la Grecia moderna un país de relevancia pequeña y escaso poder, *Civilization* es un juego que presenta sesgos (pro-occidental-norteamericana y urbana) que realmente no trata de civilizaciones pues se asume equivocadamente que las naciones-estados actuales son la representación histórica de los pueblos del pasado histórico. *Civilization* es un juego que ha evolucionado y dotado de más características propias y precisión histórica a las diversas civilizaciones a lo largo de la saga, si bien en las fases avanzadas del juego la occidentalización es algo patente e inevitable. El propio Meier reconoce la inevitable transformación y la achaca a su nacionalidad y al proceso de globalización (Tharoor, 2016).

A pesar de las múltiples imprecisiones e incongruencias históricas que se desprenden de lo anteriormente expresado, los juegos de *Civilization* son una excelente forma de despertar interés por diversos conocimientos históricos. A diferencia de otros medios como el cine y la literatura, este tipo de videojuegos permite al jugador sentirse participe de los procesos históricos y el desarrollo mismo de la civilización que se encuentra liderando. Como afirma Schut (2007) al defender que los videojuegos históricos presentan una historia fuertemente masculina, es loable, por lo tanto, los mensajes tan actuales que la saga *Civilization* ha transmitido desde décadas; pues este juego ha pretendido impulsar un rol más activo

de la mujer en la sociedad (al sobre-representarse a féminas como líderes de facción), difundiendo también un mensaje ecologista al mantener en los productos de la franquicia la preocupación por el cambio climático.

Llama la atención la diversidad a lo largo de la saga de civilizaciones de carácter helénico y lo poco prolijo en lo que respecta al resto de la Europa antigua y medieval, África, Asia o la América precolombina; pudiéndose afirmar que la fascinación que generaba todo lo helénico en la antigua Roma es similar a la que genera todo lo greco-romano en los Estados Unidos. Una situación que se ha intentado solventar en las últimas expansiones de este juego a través de una mayor diversidad cultural representada en las civilizaciones seleccionables.

En definitiva, la influencia de la antigüedad griega en *Civilization* no solo se limita a las facciones analizadas, sus unidades o maravillas, si no que trasciende a la forma misma en la que se diseñó el videojuego. La existencia de pueblos originarios (denominados bárbaros y antagónicos a los pueblos civilizados) o la inclusión de las ciudades estado (a partir de *Civilization V*) evidencian que gran parte del juego ha sido construido sobre el canon histórico occidental, en el cual la antigua Grecia tiene una importancia clave, tal y como se ha expresado anteriormente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALFÖLDI-ROSENBAUM, E. (1968). Portrait Bust of a Young Lady of the Time of Justinian. *Metropolitan Museum Journal*, 1, 19-40.
DOI: <https://doi.org/10.2307/1512575>
- ANDREESCU-TREADGOLD, I. & TREADGOLD, W. (1997). Procopius and the Imperial Panels of S. Vitale. *The Art Bulletin*, 79(4), 708-723.
DOI: <https://doi.org/10.1080/00043079.1997.10786808>
- APPERLEY, T. (2010). What games studies can teach us about videogames in the English and Literacy classroom. *Australian Journal of Language and Literacy*, 33(1), 12-23.
- BALDWIN, B. (1981). Physical descriptions of byzantine emperors. *Byzantion*, 51(1), 8-21.
- BENDER, L. (2012). Regards sur Sainte-Sophie (fin XVIIe – début XIXe Siècle): prémices d'une histoire de l'architecture byzantine. *Byzantinische Zeitschrift*, 105(1), 1-28.
DOI: <https://doi.org/10.1515/bz-2012-0002>
- BORMAN, M., SCHÜHLY, T., KILIK, J., SMITH, I. (production) & STONE, O. (direction) (2004). *Alexander* [Film]. United States: Warner Bros Pictures.
- BOSWORTH, A.B. & BAYNHAM, E.J. (2000). *Alexander The Great in Fact and Fiction*. New York: Oxford University Press.
- BRUNT, P.A. (1963). Alexander's Macedonian Cavalry. *The Journal of Hellenic Studies*, 83, 27-46.
- BURNS, T.W. (2016). The Problematic Character of Periclean Athens. In G.C. Kellow & N. Leddy (Eds.). *On Civic Republicanism: ancient lessons for global politics* (pp. 15-40). Toronto: University of Toronto Press.
- CAMERON, A. (2010). *The Byzantines*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- CHAPMAN, A. (2013). Is Sid Meier's Civilization history? *Rethinking History*, 17(3), 312-332. DOI: <https://doi.org/10.1080/13642529.2013.774719>
- CID-LÓPEZ, R.M. (2000). Cleopatra: mitos e historia en torno a una reina. *Studia historica. Historia antigua*, 18, 119-141.
- CLYTON, P.A. & PRYCE, M.J. (1988). *The Seven Wonders of the Ancient World*. London: Routledge.
- COHEN, A. (2000). *The Alexander Mosaic: Stories of Victory and Defeat*. Cambridge: Cambridge University Press.
- CONNOLLY, T.M., BOYLE, E.A., MACARTHUR, E., HAINEY, T. & BOYLE, J.M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2), 661-686. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.004>
- DE WALD, E. (1944). The Comnenian Portraits in the Barberini Psalter. *Hesperia*, 13(1), 78-86. DOI: <https://doi.org/10.2307/146899>

- DONDLINGER, M.J. (2007). Educational video game design: A review of the literature. *Journal of Applied Educational Technology*, 4, 21-31.
- EMERSON, W. & VAN NICE, R. (1950). Hagia Sophia and the First Minaret Erected after the Conquest of Constantinople. *American Journal of Archaeology*, 54(1), 28-40. DOI: <https://doi.org/10.2307/500639>
- FIENE, D.M. (1989). What is the Appearance of Divine Sophia? *Slavic Review*, 48(3), 449-476. DOI: <https://doi.org/10.2307/2498998>
- FORD, D. (2016). “eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate”: Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V. Game Studies. *The International Journal of Computer Game Research*, 16(2).
- GARCÍA-MARTÍN, R. (2018). Videojuegos y subalternidad, una introducción. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7(1), 304-334.
- GRAHAM, S. (2014). Rolling your own: On modding commercial games for educational goals. In K. Kee (Ed.). *Pastplay: Teaching and learning history with technology* (pp. 214-227). Ann Arbor: University of Michigan Press.
- GUTIÉRREZ-CANALES, G. (2016). Sobre el concepto de mimesis en la antigua Grecia. *Byzantion Nea Hellás*, 35, 97-106.
- IBAGÓN, N.J. (2018). Videojuegos y enseñanza-aprendizaje de la historia. Análisis desde la producción investigativa. *Educación y Ciudad*, 35, 125-136.
- JAMES, L. (2006). Byzantine glass mosaic tesserae: some material considerations. *Byzantine and Modern Greek Studies*, 30(01), 29-47. DOI: <https://doi.org/10.1017/s0307013100015032>
- KALDELLIS, A. (2018). Shay Eshel. The concept of the elect nation in Byzantium. *Byzantinische Zeitschrift*, 111(3), 809-812. DOI: <https://doi.org/10.1515/bz-2018-0023>
- LEE, J.K. & PROBERT, J. (2010). Civilization and whole-class play in high school social studies. *Journal of Social Studies Research*, 34, 1-28.
- LUCAS, K. & SHERRY, J.L. (2004). Sex Differences in Video Game Play: A Communication-Based Explanation. *Communication Research*, 31(5), 499-523. DOI: <https://doi.org/10.1177/0093650204267930>
- MAGUTH, B.M., LIST, J.S. & WUNDERLE, M. (2015) Teaching Social Studies with Video Games. *The Social Studies*, 106(1), 32-36. DOI: <https://doi.org/10.1080/00377996.2014.961996>
- MÄYRÄ, F. (2008). *An Introduction to Game Studies*. Londres: Sage Publications.
- METZGER, S.A., & PAXTON, R.J. (2016). Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past. *Theory & Research in Social Education*, 44(4), 532-564. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/00933104.2016.1208596>

- MILLENDER, E. (1999). Athenian ideology and the empowered spartan woman. In S. Hodkinson & A. Powell (Eds.). *Sparta. News perspectives* (pp. 355-392). Bristol: The Classical Press of Wales.
- MOL, A.A., POLITOPOULOS, A. & ARIESE-VANDEMEULEBROUCKE, C.E. (2017). “From the Stone Age to the Information Age.” *Advances in Archaeological Practice*, 5(2), 214-219.
DOI: <http://dx.doi.org/10.1017/aap.2017.9>
- NEIL, B. & GARLAND, L. (2013). *Questions of Gender in Byzantine Society*. London: Routledge.
- NOGUERA, A. (1997). *La Falange Macedonia desde sus orígenes hasta los primeros sucesores de Alejandro Magno*. Tesis Doctoral: Universidad de Valencia.
- PAGNOTTI, J. & RUSSELL, W.B. (2012). Using Civilization IV to Engage Students in World History Content. *The Social Studies*, 103(1), 39-48.
DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/00377996.2011.558940>
- POBLOCKI, K. (2002). Becoming-state. The bio-cultural imperialism of Sid Meier’s Civilization. *Focaal-European Journal of Anthropology*, 39, 163-177.
- PRYCE, F.N. & SMITH, A.H. (1892). *Catalogue of Greek Sculpture in the British Museum, I-III*. London: British Musseum Press.
- PRYOR, J. & JEFFREYS, E.M. (2006). *The Age of the ΔΡΟΜΩΝ. The Byzantine Navy ca 500-1204*. Leiden: Brill.
- QUINTANAL, F. (2013). Aplicación de minijuegos en Física y Química de Bachillerato. *Historia y Comunicación Social*, 18(Esp.), 411-420.
DOI: http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.43976
- REVERMANN, M. (1997). Cratinus’ Διονυσιαλέξανδρος and the head of Pericles. *The Journal of Hellenic Studies*, 117, 197-200.
DOI: <http://dx.doi.org/10.2307/632559>
- ROBERTSON, M. (1953). The Place of Vase-Painting in Greek Art. *The Annual of the British School at Athens*, 46, 151-159.
DOI: <https://doi.org/10.1017/S0068245400018426>
- RODRÍGUEZ-PANTOJA, M. (1975). En torno al vocabulario marino en latín: los catálogos de naves. *Habis*, 6, 135-152.
- RUNCIMAN, W.G. (1998). Greek Hoplites, Warrior Culture, and Indirect Bias. *The Journal of the Royal Anthropological Institute*, 4(4), 731-751.
DOI: <https://doi.org/10.2307/3034830>
- SCHUT, K. (2007). Strategic Simulations and Our Past. *Games and Culture*, 2(3), 213-235. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412007306202>
- SCOTT, E. (2017). The Changing Role of the Cataphract in the Byzantine Army. *The Student Researcher*, 4(1), 19-30.

- SHAFFER, D.W., SQUIRE, K.R., HALVERSON, R. & GEE, J.P. (2005). Video Games and the Future of Learning. *Phi Delta Kappan*, 87(2), 105-111. DOI: <https://doi.org/10.1177/003172170508700205>
- SHAW, A. (2010). What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture*, 5(4), 403-424.
DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412009360414>
- SISLER, V. (2006). Representation and Self-Representation: Arabs and Muslims in Digital Games. In M. Santorineos, N. Dimitriadi & A. Fournos (Eds.). *Gaming Realities: A Challenge for Digital Culture* (pp. 85-92). Atenas: Fournos.
- (2008). Digital Arabs: Representation in video games. *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 203-220.
DOI: <https://doi.org/10.1177/1367549407088333>
- SOTO, R.A. (2013). Cristianismo y teoría política bizantina. *Byzantion Nea Hellás*, 32, 207-224.
- SPRING, D. (2014). Gaming history: computer and video games as historical scholarship. *Rethinking History*, 19(2), 207-221.
DOI: <https://doi.org/10.1080/13642529.2014.973714>
- SQUIRE, K. (2005). Changing the Game: What Happens when Video Games Enter the Classroom? *Innovate: Journal of Online Education*, 1(6).
- (2008). Video game-based learning: An emerging paradigm for instruction. *Performance Improvement Quarterly*, 21(2), 7-36.
DOI: <https://doi.org/10.1002/piq.20020>
- TETERIATNIKOV, N.B. (2013). The Mosaics of the Eastern Arch of Hagia Sophia in Constantinople: Program and Liturgy. *Gesta*, 52(1), 61-84.
DOI: <https://doi.org/10.1086/669685>
- (2015). The Last Palaiologan Mosaic Program of Hagia: The Dome and Pendentives. *Dumbarton Oaks Papers*, 69, 273-296.
- THAROOR, K. (2016). *Playing with History: What Sid Meier's Video Game Empire Got Right and Wrong about 'Civilization'*. <https://longreads.com/2016/10/26/what-sid-meiers-video-game-empire-got-right-and-wrong-about-civilization/>
- TOMASSO V. (2013) Gorgo at the Limits of Liberation in Zack Snyder's *300* (2007). In: M.S. Cyrino M.S. (Eds.). *Screening Love and Sex in the Ancient World* (pp. 113-126). New York: Palgrave Macmillan.
- TREADGOLD, W. (1995). *Byzantium and Its Army, 284-1081*. Stanford: Stanford University Press.
- VASILIEV, A.A. (1950). *Justin the First, An Introduction to the Epoch of Justinian the Great*. Cambridge: Harvard University Press.
- VOORHEES, G.A. (2009). I Play Therefore I Am. *Games and Culture*, 4(3), 254-275. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412009339728>

- WALCOT, P. (1984). Greek Attitudes Towards Women: The Mythological Evidence. *Greece & Rome*, 31, 37-47.
DOI: <https://doi.org/10.1017/S001738350002787X>
- WATSON, W.R., MONG, C.J. & HARRIS, C.A. (2011). A case study of the in-class use of a video game for teaching high school history. *Computers & Education*, 56(2), 466-474.
DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.09.007>
- ZUCKERMAN, C. (2015). On the Byzantine Dromon (with a Special Regard to De cerim. II, 44-45). *Revue des Études Byzantines*, 73, 57-98.
DOI: <https://doi.org/10.2143/REB.73.0.3132043>

Ludografía

- MEIER, S. (1996). *Sid Meier's Civilization II* [Videojuego en computador]. Hunt Valley: Microprose.
- (2001). *Sid Meier's Civilization III* [Videojuego en computador]. Hunt Valley: Firaxis Games.
- (2002). *Sid Meier's Civilization III: Play the World* [Videojuego en computador]. Hunt Valley: Firaxis Games.
- (2003). *Sid Meier's Civilization III: Conquests* [Videojuego en computador]. Hunt Valley: Firaxis Games.
- (2005). *Sid Meier's Civilization IV* [Videojuego en computador]. Hunt Valley: Firaxis Games.
- (2006). *Sid Meier's Civilization IV: Warlords* [Videojuego en computador]. Hunt Valley: Firaxis Games.
- (2007). *Sid Meier's Civilization IV: Beyond the Sword* [Videojuego en computador]. Hunt Valley: Firaxis Games.
- (2010). *Sid Meier's Civilization V* [Videojuego en computador]. Hunt Valley: Firaxis Games
- (2012). *Sid Meier's Civilization V: Gods & Kings* [Videojuego en computador]. Hunt Valley: Firaxis Games
- (2013). *Sid Meier's Civilization V: Brave New World* [Videojuego en computador]. Hunt Valley: Firaxis Games
- (2016). *Sid Meier's Civilization VI* [Videojuego en computador]. Hunt Valley: Firaxis Games
- (2018). *Sid Meier's Civilization VI: Rise and Fall* [Videojuego en computador]. Hunt Valley: Firaxis Games
- MEIER, S. & SHELLEY, B. (1991). *Sid Meier's Civilization* [Videojuego en computador]. Hunt Valley: Microprose