
This is the **published version** of the bachelor thesis:

Lopera Toledo, Aitor; Martí Escayol, Maria Antònia, dir. Emperador : Anàlisi de un videojuego històric sobre la China premoderna. 2017. (823 Grau d'Estudis de l'Àsia Oriental)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/189537>

under the terms of the  **CC BY** COPYRIGHT license

FACULTAT DE TRADUCCIÓ I D'INTERPRETACIÓ

GRAU D'ESTUDIS D'ASIA ORIENTAL

TREBALL DE FI DE GRAU

Curs 2016-2017

Emperor

**Análisis de un videojuego histórico sobre la China
premoderna**

Aitor Lopera Toledo

1276453

TUTOR/A

M^a Antonia Martí Escayol

Barcelona, 2 de Juny de 2017

UAB

**Universitat Autònoma
de Barcelona**

Dades del TFG

Títol: *Emperor*: Anàlisi d'un videojoc històric sobre la Xina premoderna

Título: *Emperor*: Análisis de un videojuego histórico sobre la China premoderna

Title: *Emperor*: Analysis of a historical video game on pre-modern China

Autor/a: Aitor Lopera Toledo

Tutor: M^o Antonia Martí Escayol

Centre: Facultat de Traducció i Interpretació, Universitat Autònoma de Barcelona

Estudis: Grau d'Estudis d'Àsia Oriental

Curs acadèmic: 2016/2017

Paraules clau

Emperador, videojocs, eina, coneixements, història, Xina.

Emperador, videojuegos, herramienta, conocimientos, historia, China.

Emperor, video games, tool, knowledge, history, China.

Resum del TFG

El videojoc és un producte d'entreteniment que ha anat guanyant presència en la societat moderna d'una manera sorprenent. Degut a la creixent influència que tenen sobre la societat es genera una necessitat d'esbrinar si un videojoc és capaç d'aportar coneixements als consumidors, afectant, d'aquesta manera, a la consciència o comprensió del jugador sobre els temes presents en el joc. El cas del videojoc com a objecte d'anàlisi acadèmica no és únic; altres productes de la indústria cultural o d'entreteniment ja han estat utilitzats d'aquesta forma en el passat (Cinema, Literatura, Art). En aquest projecte, en concret, s'analitza el discurs històric del joc *Emperador: El Nacimiento de China* contrastant-lo amb la versió d'alguns dels més importants experts del segle XX en història xinesa, com Fairbank, Goldman y Gernet. L'anàlisi es divideix en dos grans apartats: el primer tracta de l'especificitat del videojoc com a medi per a transmetre coneixements i les limitacions que això implica. El segon comprèn la descripció de la narrativa històrica del videojoc i la posterior comparació amb les versions dels autors en els que em baso, tenint en compte tant la informació textual que ens aporta el joc com la que trobem imbuïda dins de les seves mecàniques.

Los videojuegos son un producto de entretenimiento que ha ido ganando presencia en la sociedad moderna de una manera sorprendente. Debido a la creciente influencia que tienen sobre la sociedad, se genera una necesidad de averiguar si un videojuego es capaz de aportar conocimientos a los consumidores, afectando, de esta forma, a la consciencia o comprensión del jugador sobre los temas presentes en el juego. El caso del videojuego como objeto de análisis académico no es único; otros productos de la industria cultural o del entretenimiento ya han sido utilizados de esta forma en el pasado (Cine, Literatura, Arte). En este proyecto, en concreto, se analiza el discurso histórico del juego *Emperador: El Nacimiento de China* contrastándolo con la versión de algunos de los más importantes expertos del siglo XX en historia china, como Fairbank, Goldman y Gernet. El análisis se divide en dos grandes apartados: el primero trata de la especificidad del videojuego como medio para transmitir conocimientos y las limitaciones que ello conlleva. El segundo comprende la descripción de la narrativa histórica del videojuego y la posterior comparación con las versiones de los autores en los que me baso, teniendo en cuenta tanto la información textual que nos aporta el juego como la que encontramos imbuida dentro de sus mecánicas.

Video games are an entertainment product that unexpectedly have had a growing role in modern society. Due to the increasing influence they are having on society, a need has appeared to find out if these video games are able to teach new concepts to consumers, affecting, in a way, the understanding that the player has of the topics present in the game. The concept of a video game as an object of study isn't unique. Other products of the cultural industry (cinema, literature, art) have been subject to such studies in the past. In this project, the historical discourse of the game "*Emperor: Rise of the Middle Kingdom*" is studied and contrasted with the version of events according to important experts on Chinese 20th-century history like Fairbank, Goldman and Gernet. This analysis is divided into two big sections: the first one is about the specificity of the video game as a means of knowledge transmission and the limitations that it entails. The second one comprises a description of the historical narrative of the video game and the posterior comparison with the version of events according to the aforementioned authors keeping in mind both the textual information that appears in the game and the information imbued into its mechanics.

Avis legal

© Aitor Lopera Toledo, Barcelona, 2017. Tots els drets reservats.

Cap contingut d'aquest treball pot ésser objecte de reproducció, comunicació pública, difusió i/o transformació, de forma parcial o total, sense el permís o l'autorització del seu autor/de la seva autora.

Aviso legal

© Aitor Lopera Toledo, Barcelona, 2017. Todos los derechos reservados.

Ningún contenido de este trabajo puede ser objeto de reproducción, comunicación pública, difusión y/o transformación, de forma parcial o total, sin el permiso o la autorización de su autor/a.

Legal notice

© Aitor Lopera Toledo, Barcelona, 2017. All rights reserved.

None of the content of this academic work may be reproduced, distributed, broadcast and/or transformed, either in whole or in part, without the express permission or authorization of the author.

Índice

1. Introducción.....	1
1.1. Objetivos y planteamiento del proyecto	1
1.2. S. XX, de “Industria Cultural” a “Industria del Entretenimiento”	1
1.3. El videojuego como medio de transmisión de conocimientos.....	5
2. Análisis del juego	10
2.1. Particularidades del videojuego como objeto de análisis	10
2.1.1. Ficha técnica del videojuego objeto de análisis	13
2.1.2. Descripción del juego, el género y sus mecánicas internas.....	14
2.1.3. El género “city builder”	14
2.1.4. Mecánicas del juego.....	17
2.1.5. Modos de Juego.....	18
2.2. Campaña histórica.....	19
2.2.1. Dinastía Xia (tutorial del juego).....	20
2.2.2. Dinastía Shang	25
2.2.3. Dinastía Zhou.....	26
2.2.4. Dinastía Qin.....	31
2.2.5. Dinastía Han	32
2.2.6. Dinastías Sui-Tang.....	36
2.2.7. Dinastías Song-Jin	41
3. Conclusiones	45
4. Bibliografía.....	49
4.1. Artículos académicos.....	49
4.2. Libros	50
4.3. Tesis y trabajos	50
4.4. Artículos en la web.....	51
4.5. Películas documentales	51

1. Introducción

1.1. Objetivos y planteamiento del proyecto

El objetivo principal de este proyecto es analizar el contenido histórico del videojuego titulado *Emperor: Rise of the Middle Kingdom* (2002), ambientado en la historia de la China pre-moderna. Para ello, en primer lugar, expondré algunas de las características del videojuego como producto cultural. A primera vista, el videojuego, como cualquier otro tipo de producto de entretenimiento, podría parecer un objeto excesivamente trivial desde el punto de vista académico. No obstante, a mi parecer, como vector del conocimiento sí que puede tener importancia, y dedicaré un apartado del trabajo a demostrarlo.

En segundo lugar, haré una breve descripción del juego y de su género o categoría dentro de los videojuegos, ya que la forma de presentar la información varía de una a otra (no es lo mismo un juego de acción tipo *shooter* como *Call of Duty*, en el que el jugador ve todo en primera persona y su única interacción con el mundo es disparar, que un juego de estrategia en tiempo real como *Age of Empires*, en el que el jugador ve todo desde una perspectiva “desde arriba” y tiene que gestionar unos recursos y unidades para ganar al enemigo).

Por último, procederé a hacer un análisis de la narrativa histórica de la campaña de *Emperor: Rise of the Middle Kingdom*, en la que también analizaré la información intrínseca imbuida en las mecánicas del juego y las exigencias y condicionantes del mismo que derivan en una “modificación”, “adaptación” y, en definitiva, una “re-escritura” de la historia.

1.2. S. XX, de “Industria Cultural” a “Industria del Entretenimiento”

Desde la antigüedad, el ocio y el entretenimiento, en diferentes formatos y con distintos objetivos, han formado parte de la sociedad y han evolucionado y variado adaptándose a las necesidades y particularidades de cada momento. En las últimas décadas del siglo XX, cuando la clase media de los países más avanzados gozaba ya de mucho más tiempo libre que en épocas pasadas, los medios de

entretenimiento cobraron una importancia inédita hasta ese momento. Esto, unido al surgimiento de las nuevas tecnologías, hizo que evolucionaran como nunca antes lo habían hecho, dando lugar a la aparición de los videojuegos.

Para entender mejor el papel que tiene la industria del entretenimiento en la actualidad, deberíamos de analizar de manera minuciosa la evolución de ésta desde principios del siglo XX. Según explican Theodor Adorno y Max Horkheimer en su libro *Dialéctica de la Ilustración* (1944), la producción cultural (de arte, literatura, música...), que hasta la fecha era artesanal o manuscrita, sufrió la misma transformación que la producción textil o automovilística, pasó a un sistema de producción en cadena. En la teoría de Adorno y Horkheimer en realidad se critica el rumbo en el que se encaminaba la producción cultural de su época. Así, según estos autores la cultura pasó a ser un producto más, un artículo cuya creación era planificada y sistematizada según la demanda de los consumidores. Esta demanda podía, además, ser manipulada por los mismos grandes poderes económicos productores, para, mediante herramientas como el marketing, hacer que los consumidores desearan lo que los productores quisieran vender. Adorno y Horkheimer llamaron a este sistema Industria Cultural, un sistema de producción en el cual un producto cultural, como una camiseta hecha en cadena en una fábrica, acababa luciendo exactamente igual a tantos otros.

De este modo, para los dos filósofos alemanes, en esta época podíamos distinguir entre dos tipos de arte: el arte serio y el arte ligero (Adorno y Horkheimer, 2002: 107-108). Cuya diferencia nos explica Manuel Silva Rodríguez en este párrafo:

Y si el arte serio lo encarnan la música y la literatura modernas, el arte ligero lo representan el cine, la televisión y la música que se reproduce en la radio. A diferencia del arte serio, para Adorno las películas, las series de televisión, los programas radiofónicos y las canciones que se pasan por la radio no son autónomos, son solo negocio e instrumentos útiles a la reproducción de la ideología capitalista. Arte y diversión, para Adorno, son irreconciliables (...).

Manuel Silva Rodríguez (2013): 184.

Esta dicotomía entre el arte serio y el arte ligero evoca, irremediabilmente, a los conceptos, también dicotómicos, de alta cultura (*high culture*) y cultura popular (*popular culture*), que utiliza John Storey en una de sus definiciones de cultura popular. La definición reza así: “La cultura popular es lo que sobra una vez hemos decidido qué es lo que se puede clasificar como alta cultura. La cultura popular es aquello que no cumple los requisitos y estándares de la alta cultura; es inferior” (Storey, 2009: 5-6). Como Storey explica, esta definición puede ser ambigua en ciertas situaciones, ya que podría haber productos culturales que pese a pertenecer a la cultura popular, sean considerados también alta cultura.

Es interesante ver como esta definición de cultura popular de Storey guarda cierta similitud con lo propuesto en *Apocalípticos e Integrados* de Umberto Eco. Eco, a diferencia de Storey, parte de la cultura de masas, o popular, y lo que divide es el público y los creadores de ésta en dos grupos enfrentados. La cultura de masas a la que Eco se refiere, es una cultura creada en una sociedad en la que las diferencias de clase son menores o inexistentes y la gran parte de la población puede acceder y participar de la cultura, por lo tanto, la cultura es creada por y para las masas (Eco, 1984: 23-24).

Es en el contexto de una cultura industrializada y con el apogeo de la cultura de masas dónde los dos grupos enfrentados, los Apocalípticos y los Integrados batallan con sus argumentos. Por un lado, los Apocalípticos son los defensores de una cultura elitista, en la que no todo el mundo debe de poder participar. De hecho, muchas de las críticas que esgrimen contra la cultura de masas coinciden con varios de los puntos de la teoría de Adorno y Horkheimer. Un ejemplo de ello sería la concepción de que la cultura de masas (o en el caso de Adorno y Horkheimer la Industria Cultural) es un sistema subyugado a los intereses económicos, dónde se pierde la originalidad y se manipula al público. Contrariamente, los Integrados, aquellos que son apologetas de la cultura de masas, defienden que ésta ha logrado que la cultura llegue a muchas más personas que antes, por cuestión de clase social no podían acceder a ella, esto unido al acceso a más información sobre el presente da la oportunidad de sensibilizar y formar a personas de categorías sociales anteriormente apartadas de estos privilegios. La cultura de masas según los integrados, también permite satisfacer la necesidad de entretenimiento.

En la actualidad, en las sociedades que se consideran más avanzadas, las jornadas laborales son mucho más cortas que a principios del siglo XX y la mayoría de trabajadores tienen más tiempo libre. Buena parte de estas horas libres son ocupadas por entretenimiento. No es de extrañar, que pese a que la cultura, siempre ha sido utilizada, en parte, como un modo de entretenimiento, por ejemplo, los dramas griegos cumplían este propósito, a lo largo del siglo XX y lo que llevamos del XXI, el uso de la cultura como entretenimiento se ha llevado al extremo, como dice Jorge Alberto Hidalgo Toledo en el artículo *El dilema de la dimensión antropológica en la industria del entretenimiento*: “Hoy todo es entretenimiento. Entretener, suspender, colocar por encima de o fuera de, es la condición existencial de la sociedad centrada en la información y los servicios.” (Hidalgo, 2009).

Los medios de entretenimiento, según Hidalgo, son más influyentes en la sociedad que instituciones como la iglesia o el estado. Esto es aún más evidente en las generaciones más jóvenes, que se exponen constantemente a estos medios, ya sea mediante la TV, la radio o el internet. Cuando el nivel de influencia es tan alto como el que tienen los medios, lo que se produce es un fenómeno en el que los jóvenes crecen modelados por el bombardeo mediático que sufren. Es decir, los medios hoy en día tienen más efecto en la educación de las personas que cualquier institución como pudiera ser la escuela o la iglesia. Ahora bien, como apunta Hidalgo en su artículo, esto no tiene que ser malo *per se*, lo que puede ser bueno o malo es el uso que se haga de estos medios para influir a las personas. Dicho de otra manera, se puede utilizar los medios para imbuir unos valores o conocimientos en las personas. Ahora, nos quedamos con esta idea, y recuperamos el hecho de que los videojuegos son una de las industrias que forman parte de la gran Industria de los Medios de Entretenimiento, esto nos lleva a preguntarnos si se podrían utilizar los videojuegos como vector de conocimientos o valores, pregunta a la que pretendo dar respuesta en el siguiente apartado.

1.3. El videojuego como medio de transmisión de conocimientos

Desde sus inicios, a principios de la década de los 80, la industria del videojuego ha ido creciendo inexorablemente, a medida que también crecía el número de consumidores.

En la actualidad los videojuegos gozan de un gran protagonismo en la industria del entretenimiento. Esta importancia queda resumida en este párrafo del trabajo de investigación de Grau de Pablos:

(...) diversos estudios han confirmado que el número de consumidores no ha dejado de aumentar desde los años ochenta, ampliándose desde los grupos de jóvenes de entre ocho a quince años hasta abarcar un rango de edades mucho mayor (Bloom 1982 cit. en Williams 2002: 2; Buchman y Funk, 1996, cit. en Williams, 2002: 2). Actualmente, su volumen alcanza los veinticinco mil millones de dólares al año aproximadamente (ESA, 2010), y ha superado el ingreso anual que producen la música y el cine (Díez, 2008).

Tomás Grau de Pablos (2012): 20-21.

Así pues, hoy en día el videojuego es un producto que llega a una parte considerable de la población mundial, aunque, en su mayor parte, los consumidores de videojuegos residen en los países más ricos. Es desde después de la Segunda Guerra Mundial, cuando la perspectiva del campo de investigación de los estudios culturales permitirá que muchos productos integrantes de la industria cultural sean objeto de estudio académico (Lozano, 2016). Para exponer solo algunos casos recientes que abordan el análisis cultural de la industria del entretenimiento, citamos por ejemplo la película documental *The Pervert's Guide to Cinema* (2006). Este es un proyecto dirigido por Sophie Fiennes y protagonizado y presentado por el filósofo Slavoj Žižek, en el que el narrador, Žižek, analiza grandes clásicos del cine mediante el psicoanálisis teórico. Otro ejemplo, en este caso centrado en la literatura de entretenimiento japonesa, es la compilación de artículos que realizó Roman Rosenbaum titulada *Manga and the Representation of Japanese History* (2013). En este trabajo, Rosenbaum y otros diez compañeros analizan qué mecanismos utilizan algunos escritores de manga para transportar la

historia japonesa a la actualidad y presentarla en los tomos. Todos estos proyectos han sido realizados bajo la premisa de que en la mayoría de productos de la industria del entretenimiento o la cultura popular se puede hallar un reflejo de una parte concreta de la realidad, que ha sido moldeado para adecuarlo al medio en el que se encuentra (no es lo mismo explicar un hecho a través de una película que mediante un cómic).

Los estudios culturales empezarán a interesarse por el videojuego en últimas décadas del siglo XX. Será en ese momento cuando empezarán a ser analizados y estudiados como vector del conocimiento, como herramienta para transmitir conocimientos (Lozano, 2016), o como lo nombra en el título de su artículo James Paul Gee: "*Videogames as learning machines*" (Gee, 2004), tres ejemplos de estas obras son *Les enfants de l'ordinateur* (1984) de Sherry Turkle, *Mediated messages: Gender class, and cosmos in home video games* (1993) de Christine Ward Gailey o *The cultural study of games: More than just games* (2001) de Matthew Southern. Hasta la década de los 90, y sobre todo a partir del año 2000, la influencia de los videojuegos en las sociedades de muchos países fue creciendo de manera inesperada, en el sentido en que cada vez un mayor número de personas los consumía, hecho que movió a académicos como Kurt Squire, en un artículo publicado en *The international journal of computer game*, a proclamar la necesidad de estudiar los videojuegos como una forma de "*edutainment*", un medio nuevo para la educación, reconociendo además que "*(...)to date, there has been very little disciplined study of gaming.*" (Squire, 2002). Poco más tarde, hacia la mitad de la primera década del 2000, varios académicos intentaron dar respuesta a esta necesidad y empezaron a estudiar seriamente los juegos como una vía para la transmisión de conocimientos, pasando así del término "*edutainment*", usado por Squire, al de "*serious game*".

Según Cristian López Raventós el concepto de "*serious game*" consiste en "crear entornos de aprendizaje que permitan experimentar con problemas reales a través de videojuegos." (López Raventós, 2016), un ejemplo de esto serían los juegos o simulaciones que utilizan en el adiestramiento militar del ejército estadounidense. Estos "juegos serios" han sido utilizados en ámbitos muy diferentes con el mismo objetivo, transmitir conocimientos. En este sentido,

encontramos proyectos como el de Catherine y Larry Lawson o el de Thomas Connolly, Mark Stansfield y Thomas Hainey. El primero, *Adventures in Learning: Creating Role Playing Videogames to Teach and Learn Economics*, es un proyecto en el que Catherine y Larry Lawson crean un juego basándose tanto en los juegos “lúdicos”, cuyo principal propósito es el entretenimiento y que suelen gozar de mucho más éxito comercial, como en los “serious” (Lawson y Lawson, 2010: 93-94) con el fin de demostrar que es posible crear, y posteriormente utilizar, juegos “serios” y entretenidos para enseñar diversos aspectos de Economía. El segundo proyecto, *An application of games-based learning within software engineering* (2007), intenta explicar cómo diseñar un juego para ayudar en el aprendizaje de Ingeniería de Software. Lo que tienen en común ambos, es que parten de la creencia de que es posible utilizar los juegos en la enseñanza de materias de nivel universitario, y así lo demuestran, aunque unos con más éxito que otros.

No sólo se ha intentado demostrar la valía de los videojuegos en la enseñanza a nivel universitario, por ejemplo, el artículo de Lucia Pannese y Maria Carlesi, defiende que, para la mejora de competencias y complementación de conocimientos en empresas que dependen de las capacidades intelectuales de su personal, podrían ser un kit de herramientas mucho más útil que los métodos tradicionales (Pannese y Carlesi, 2007: 438). También hay otros estudios que proponen el uso de videojuegos, pero a un nivel de enseñanza primaria o secundaria, como el trabajo del profesor Kardan de la Universidad de Hawaii, *Computer Role-Playing Games as a Vehicle for Teaching History, Culture, and Language*, en el cual demuestra en diversas ocasiones, que se puede utilizar los videojuegos como una herramienta más en el aula, un añadido que ayude a los profesores a enseñar haciendo la experiencia más atractiva para los alumnos. Otro ejemplo de este tipo de estudios es la tesis doctoral de Benjamín García Gigante, *Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares*, en el que, como evidencia el título, defiende el uso de videojuegos “serios” en las matemáticas de nivel escolar.

Ahora bien, los ejemplos de los proyectos de García Gigante o del profesor Kardan no son lo mejor para este caso, ya que, en el suyo el juego en concreto era un “juego educacional”, es decir, un juego diseñado para ser utilizado como

herramienta en la enseñanza. Este tipo de juegos, como bien explica en la conclusión de su trabajo Kardan, suelen tener una mala recepción (Kardan, 2006: 93), y esto es debido a que el juego no está orientado a cumplir la función intrínseca que debería tener cualquier tipo de entretenimiento, que es la diversión, al contrario, el objetivo principal es el transmitir un conocimiento concreto al consumidor, y el juego se desarrolla alrededor de esa máxima. En el caso de este trabajo, el objeto de análisis es un videojuego lúdico, diseñado con fines de entretenimiento, pero esto no mina su potencial educativo.

Un artículo muy interesante en el que se estudia el potencial de transmitir conocimientos de los videojuegos, y que habla tanto de los videojuegos “educacionales”, o “*serious game*”, como de los “lúdicos” es el de los profesores Henry Jenkins y Kurt Squire, titulado *Harnessing the power of games in education*. En el artículo analizan la novela del escritor estadounidense Orson S. Card *Ender's game* (1985) donde, bajo la amenaza de una raza alienígena se funda una academia internacional para adoctrinar a los cerebros más brillantes del mundo mediante videojuegos, con el objetivo de convertirlos en mandos militares perfectos. En su artículo Jenkins y Squire se preguntan cómo encajarían los videojuegos (no educacionales) en un contexto educacional (Jenkins y Squire, 2003: 10). Para encontrar una respuesta, presentan cinco “escenarios” diferentes, de los cuales explicaré el primero, para dar una idea de en qué consisten.

En ese escenario, durante un año, Squire estudió que tipo de conocimientos relacionado con los “social studies” adquirieron unos sujetos a los que se les hizo jugar al juego *Civilization III*¹ en un ambiente escolar (Jenkins y Squire, 2003: 13). El resultado del estudio se puede resumir en dos citas:

Playing Civilization III seems to be a powerful way of introducing students to concepts such as monotheism or monarchy, but it may be an even better way of helping them tie together the disparate periods of history. A challenge of teaching world history is how to present students with thousands of years of developments across all civilizations without

¹ *Civilization III* es un juego de estrategia por turnos para PC desarrollado por Firaxis Games. En él el jugador dirige una civilización desde el año 4000 a.e.c. hasta un futuro próximo, para ello tiene que buscar recursos, administrar la economía, planear el crecimiento de su civilización y lidiar con la diplomacia con las demás civilizaciones (Jenkins i Squire, 2003: 12).

being Western-centric. Civilization III's scope extends well beyond the Greco-Roman realm and thus invites us to take a global perspective on historical developments.

Games are not simply problems or puzzles; they are microworlds, and in such environments students develop a much firmer sense of how specific social processes and practices are interwoven, and how different bodies of knowledge relate to each other.

Henry Jenkins y Kurt Squire (2003): 13 y 15.

Así, para Jenkins y Squire los videojuegos son “micro mundos” que aportan información y presentan, a la vez, problemas al jugador, y éste utiliza la información proporcionada por el juego para resolver esos problemas o puzzles. Entonces, controlando la información que aporta el juego, puede transmitirse a los jugadores parte del conocimiento que el desarrollador imbuja en el juego. No es de extrañar, pues, que Jenkins y Squire coincidan con la idea de James Paul Gee “When kids play video games they experience a much more powerful form of learning than when they’re in the classroom.” (Gee, 2003).

La conclusión a la que quiero llegar es la siguiente: los videojuegos “lúdicos”, pese a no ser desarrollados con el mismo bagaje educacional que los “educativos”, pueden llegar a ser más eficaces que éstos como vectores del conocimiento. Esto es así debido a dos factores. En primer lugar, los videojuegos “educacionales”, en su mayoría, solo son usados en ambientes escolares, mientras que los no “educacionales” tienen una aceptación muchísimo mayor entre los consumidores privados, por lo que su rango de influencia es ampliamente superior. Actualmente, este nivel de influencia es tan grande como para superar, como cita Grau de Pablos, las industrias de la música y el cine. En segundo lugar, tal y como consideran Jenkins y Squire, si los videojuegos son micro mundos, éstos deben de ser contruidos mediante información (que puede ser ficción o conocimientos reales), entonces, los jugadores al interactuar con este mundo, quieran o no, son susceptibles de absorber parte de esta información o conocimientos.

Por último, debemos tener en cuenta que, fuera del mundo académico y fuera de la esfera de influencia inmediata de China, pocas personas, y aquí generalizo cuando digo esto, tienen conocimientos sobre la historia de este país, y si los tienen, éstos son mínimos y corren el riesgo de ser conocimientos sesgados por el etnocentrismo. Por lo tanto, en el momento en el que un ítem de

entretenimiento interactivo, como lo es un videojuego, pese a no ser educativo, te sumerge en un mundo que aparenta ser, en este caso, la China antigua, esos mínimos conocimientos, o incluso la ignorancia del jugador se ven substituidos o complementados por la información que te transmite el micro mundo del juego. De esta forma, analizando la información imbuida en el juego, podemos llegar a dilucidar si la información transmitida a los consumidores por el videojuego está politizada o sesgada por alguna corriente historiográfica.

2. Análisis del juego

2.1. Particularidades del videojuego como objeto de análisis

Después de legitimar nuestro objeto de estudio y antes de empezar con el cuerpo principal de este proyecto, el análisis del discurso historiográfico, creo necesario hacer un pequeño apunte sobre aquellas circunstancias que, por la naturaleza del medio que nos ocupa, hemos de tener en cuenta antes de analizarlo.

Los factores principales que condicionan las características del videojuego que, considero, hemos de tener muy en cuenta al realizar el análisis y que los diferencian de los objetos convencionales de análisis académico son dos: la finalidad de la producción y las limitaciones de producción y de reproducción del medio que nos ocupa.

Hay que tener en cuenta que el juego que tenemos entre manos no se trata de un *“serious game”*, ni tampoco un artículo o un documental. No olvidemos que un videojuego no es más que un producto de entretenimiento que, cómo una película, ha de ser competitivo y generar beneficios, con lo cual el énfasis en el momento de desarrollarlo siempre estará puesto en la diversión, el entretenimiento y el goce del consumidor. Es decir, una empresa que decida hacer un videojuego de temática histórica, como es el caso del videojuego que nos ocupa, cuando se encuentre en situaciones en las que se tiene que elegir entre beneficiar la experiencia de juego del consumidor o la veracidad o exactitud histórica del contenido, siempre priorizará lo primero por encima de lo segundo.

Por ejemplo, imaginemos que estamos creando un videojuego de estrategia en tiempo real de la Segunda Guerra Mundial. En el momento de hacer una interfaz para el apartado de diplomacia entre nuestra nación y las demás nos hallamos con el problema de que, históricamente, las vías de acción eran tantas como pudieran imaginar los distintos actores políticos de la época. El problema estriba en que no se puede reflejar esta diversidad de opciones en la interfaz, de hacerlo, el jugador encontraría demasiado tedioso el tener que navegar entre cientos de opciones, algunas de las cuales sólo variarían en pequeños matices, y dar con la más parecida a lo que inicialmente buscaba. Esto llevaría a que, al final, el jugador medio elegiría opciones al azar para no tener que perder tanto tiempo, o incluso acabaría obviando por completo este apartado diplomático de nuestro juego, perjudicando enormemente su experiencia de inmersión en el momento histórico y en el contexto que propone, y deteriorando, a su vez, la experiencia de juego del consumidor. Ante situaciones similares, la solución por la que suelen optar la mayoría de empresas desarrolladoras es reducir significativamente la cantidad de opciones diplomáticas a las más importantes o más características de la época en cuestión, reduciendo la inmersión histórica, pero haciendo la interfaz mucho más atractiva e intuitiva, generando, de este modo, una mejor experiencia de juego para el consumidor.

La otra gran particularidad, las limitaciones de la producción y reproducción del videojuego, hace referencia a las limitaciones de los componentes físicos y que se utilizan a la hora de producir y reproducir los videojuegos, es decir del *hardware* y *software*² necesarios para la producción y después la utilización de los juegos por parte de los consumidores. Es decir, la capacidad de desarrollo de un videojuego depende de la tecnología disponible. Cabe decir que, aunque el nivel tecnológico del que disponen los desarrolladores de videojuegos es bastante alto, éstos siempre intentan hacer compatible sus productos con el nivel tecnológico medio del *hardware* del que dispone el consumidor medio.

² Por *hardware* se entiende a todos los dispositivos y aparatos electrónicos que se construyen a partir de un soporte físico, con la intención de ser vendidos sea en piezas completas, sea en piezas separadas. (...) también se designan como *hardware* elementos como el mando de control, los adaptadores de pantalla o los cartuchos/discos ópticos donde se inserta la información del videojuego. Por otro lado, *software* alude únicamente a la información digital y a los programas que constituyen la estructura del videojuego, que se elabora y se distribuye a través del *hardware* (Grau de Pablos, 2012: 12).

Aunque a primera vista no lo parezca, este factor es un gran obstáculo cuando se quiere conseguir la máxima fidelidad a la temática de cada videojuego, en nuestro caso, la historia antigua china. Esto es porque la capacidad de procesamiento del *hardware* es limitada y depende directamente del nivel tecnológico. ¿Cómo afecta esto a nuestro análisis? Pues bien, tendremos que tener en cuenta, que nuestro objeto de análisis es un videojuego que salió a la venta el año 2002 y que fue desarrollado durante los años anteriores. La tecnología del *hardware* de entonces estaba mucho menos desarrollada, por lo que a la hora de jugar nos encontraremos con limitaciones como poca variación de modelos de unidades, estructuras o paisajes, cantidad limitada de unidades autónomas, inteligencia artificial deficiente, entre otras, entraremos más profundamente en estas limitaciones durante el análisis del videojuego.

No es mi intención excusar algunas de las incongruencias o posibles errores que encontremos en el análisis del discurso historiográfico del videojuego al compararlo con los oficiales o más aceptados en el mundo académico. Al contrario, el comprender que algunos de las discordancias pueden ser efecto de estas limitaciones dará cabida al debate de hasta qué punto éstas son errores en la narrativa del juego o son fruto de las limitaciones del medio, hecho que nos ayudará a llevar a cabo un análisis más completo.

2.1.1. Ficha técnica del videojuego objeto de análisis³

Nombre del videojuego:

Emperor: Rise of the Middle Kingdom

Nombre de la traducción al español:

Emperador: El Nacimiento de China

Fecha de lanzamiento: 10/09/2002

Plataforma: PC

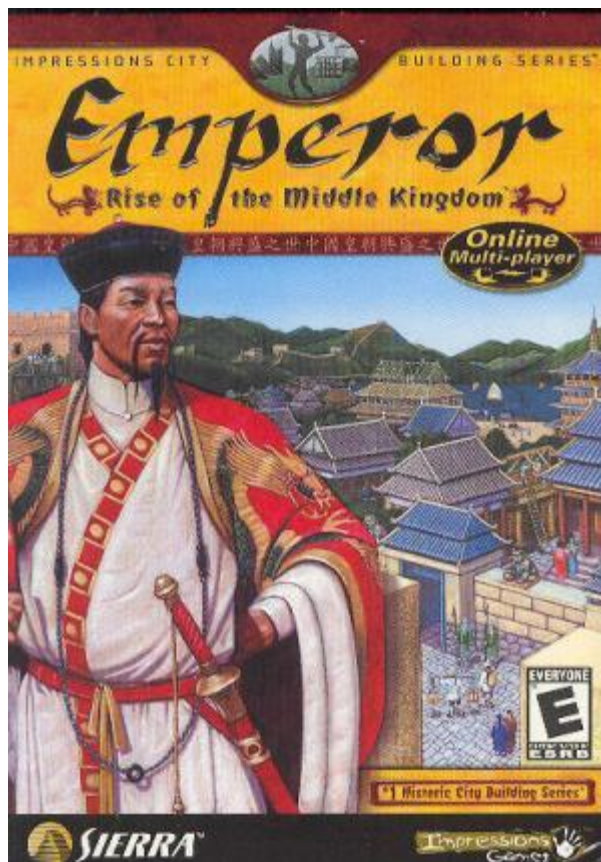
Género:

Estrategia en tiempo real (RTS)/

Simulador estratégico

Tema:

Histórico (China antigua)



Desarrolladores:

Impressions Games (Reino Unido) y

BreakAway Games (Estados Unidos)

Distribuidor/Editor:

Sierra Entertainment (Estados Unidos)

³ Datos extraídos de las siguientes fuentes: ModDB.com (accesible en: <http://www.moddb.com/games/emperor-rise-of-the-middle-kingdom>), IgDB.com (accesible en: <https://www.igdb.com/games/emperor-rise-of-the-middle-kingdom>) y TheGamesDB.com (accesible en <http://thegamesdb.net/game/10038>).

2.1.2. Descripción del juego, el género y sus mecánicas internas

Emperor: Rise of the Middle Kingdom es un videojuego de estrategia en tiempo real (ETR) para PC ambientado en la antigua China. Salió a la venta en el año 2002 de mano de la distribuidora estadounidense Sierra Entertainment y fue desarrollado por la británica Impressions Games y la estadounidense BreakAway Games.

Este juego pertenece a una serie de Impressions Games llamada “*city builder*”. En los juegos de esta serie nos ponemos en la piel de gobernadores o reyes de la antigüedad y nuestro objetivo es gestionar una ciudad (histórica) a lo largo de la vida de la civilización a la que perteneció. La serie empezó en 1992 con el juego *Caesar* (juego muy similar al que nos ocupa en sus mecánicas, salvando la distancia temporal y obviamente tecnológica, ambientado en la Roma imperial) y terminó con el propio *Emperor*. A lo largo de esta serie visitamos las civilizaciones antiguas más populares: Roma (*Caesar I, II y III*), antiguo Egipto (*Pharaoh* y *Cleopatra: Queen of the Nile*), Grecia (*Zeus Master of Olympus* y *Poseidon Master of Atlantis*) y China. Hay quien considera la serie “*city builder*” un subgénero del género ETR, ya que se distingue por mezclar características de ETR con características de juegos de simulación o gestión de ciudades.

2.1.3. El género “*city builder*”

El género de un videojuego es, como apunta Kusiak, “una división reconocida entre los videojuegos dónde diferencias visuales, de normas de juego o de mecánica de juego son suficientemente distintas para garantizar una separación. La mecánica o mecánicas de juego son las vías en las que el jugador puede interactuar con el mundo del juego.” (Kusiak, 2002: 11)

Ahora bien, Kusiak afirmó esto en el año 2002, período en el que la mayoría de juegos aún se mantenían “puros” en cuestión de género. El problema es que estas divisiones, aun cuando eran claras desde un principio, se han ido difuminando con el paso del tiempo. Tal y como concluye Pérez Latorre en su artículo sobre los géneros de los juegos y videojuegos, el clasificarlos en géneros se ha ido haciendo cada vez más difícil, ya que la mayoría (sobre todo los más

modernos) suelen tomar características de varios géneros (Pérez Latorre, 2011: 143), esta afirmación se ve apoyado por otros autores que han estudiado la categorización de los juegos en géneros, como Apperley, que proclama la necesidad de un replanteamiento de la categoría de género, y que, añade, es mucho más compleja de lo aceptado por la audiencia y la industria hasta entonces (Apperley, 2006: 9). En cualquier caso, creo que es necesario explicar un poco los géneros a los que se adscribe por sus características el juego que tenemos entre manos, esto ayudará a entender mejor la manera en la que se narra la historia y así podremos llevar a cabo un análisis más exhaustivo.

Según Pérez Latorre, los videojuegos de estrategia en tiempo real son juegos orientados al reto competitivo de victoria/derrota en el que el jugador tiene libertad de decisión sobre la vía a tomar para solucionar los problemas propuestos por el juego o conseguir los objetivos marcados (Pérez Latorre, 2011: 137). Normalmente se caracterizan por presentar el escenario de juego desde un punto de vista “desde arriba” isométrico (aunque cada vez más se utilizan gráficos en 3D) ya que de esta manera se puede reunir información sobre el escenario más eficientemente (Kusiak, 2002: 33). Es decir, el objetivo principal de este tipo de videojuegos es ganar a un contrincante (o varios) utilizando los recursos que hay en el escenario y siguiendo las normas intrínsecas del juego.

Los videojuegos de simulación están orientados a la comprensión sobre el funcionamiento de un sistema a través de la experimentación (Pérez Latorre, 2011: 138). En ellos el jugador tiene libertad de decisión sobre la vía a tomar para solucionar los problemas propuestos por el juego o conseguir los objetivos marcados. Se incluyen juegos de simulación de deportes (juegos de las sagas *Fifa*, *Pro Evolution Soccer*, *NHL*, *NBA Live*, *NBA2k*, *Top Spin*), de vuelo (*X-plane*, *IL-2 Sturmovik*, *Microsoft Flight Simulator*, *Ace Combat*), de conducción o carreras (saga *Need for Speed*, *Driver*, saga *Gran Turismo*) y juegos que simulan las dinámicas de pueblos, ciudades y pequeñas comunidades (*The Sims*, *Zeus Master of Olympus*, *SimCity 2000*, *Cities: Skylines...*) (Apperley, 2006: 11).

En *Emperor: Rise of the Middle Kingdom* se le da al jugador un escenario con unos recursos naturales limitados, que éste ha de gestionar para crear un asentamiento, mantenerlo, hacerlo prosperar y defenderlo de las posibles

amenazas. He aquí el primer punto de unión entre géneros; mientras que administrar los recursos de un asentamiento es una de las mecánicas de juego claves de los juegos de simulación, la recolección de recursos para la obtención de la victoria sobre un oponente lo es de los juegos de ETR. Es decir, la gestión del asentamiento sería la parte de simulación mientras que las decisiones o planes de división de recursos entre la economía y la defensa, y más tarde organizar dicha defensa para que sea efectiva corresponderían a la parte estratégica del juego.

Lo cierto es que los juegos de la saga “*city builder*” se podrían adscribir al género de “Simulador de ecosistemas” nombrado por Kusiak en su tesis:

The user takes on the role of a god-like character that macro and micro manages many aspects of a simulated world over a period of time lasting longer than a single life span. Although called god games, they rarely put the user into the role of deity--a more appropriate description would be “benevolent yet immortal ruler” games. A god game focuses on unit evolution while an ecosystem simulation, like SimCity, focuses on the evolution of an environment, but both bestow god-like powers onto the gamer. (...) Ecosystem simulations, which are simplified environments, tend to be in a highly modifiable real time (very slow to fast). The objective of these games varies. Balancing resources and building the best (not necessarily the biggest) simulated community (anything from a farm to a whole civilization) are the overriding characteristics.

Usually, a gamer will start out with a single or few units with an embryonic amount of resources. This category borrows heavily from wargames because god games contain heavy doses of strategy and conflict. But in god games, one has to deal with non-combative units, and because of that element, conflict with an opponent can sometimes be avoided or ignored. Since the objective is to harness and manage resources, many god games require that the gamer protect or expand his or her available resources through force, diplomacy, business acumen, and/or subterfuge.

God games and ecosystem simulations are the ultimate “what if” engines where the game designer creates a foundation algorithm that simulates the evolution of a historical process measured by material means in an eerily Marxist way. Where RTS and turned-based wargames focus on accuracy and re-creation of defined time frames, historical god games focus on historical processes and creating new histories.

Frank J. Kusiak (2002): 38 y 39.

2.1.4. Mecánicas del juego

La gestión de los asentamientos de este juego es la parte más compleja y en la que se profundiza más. En resumen, el jugador empieza con una cantidad de dinero suficiente para empezar a construir. Primero de todo tenemos que demarcar zonas residenciales para atraer la inmigración, acto seguido se han de establecer las industrias básicas para satisfacer las necesidades de los nuevos ciudadanos. Estas necesidades son muchas y su número crece a medida que avanzan de estatus los ciudadanos y que las partidas están situadas en momentos de la historia más tardíos. Así a los ciudadanos se les tiene que procurar alimento, agua, seguridad, acceso a algún tipo de religión, entretenimiento, artículos básicos, artículos de lujo, entre otros que explicaré más adelante cuando hable de los recursos y su disposición histórica. Una vez se procuran las necesidades básicas (alimento, agua y seguridad, al principio), nuestros ciudadanos suben de estatus y mejoran sus viviendas, surgiéndoles además nuevas necesidades. Mientras, hemos de buscar la manera de mantener nuestros servicios e industrias funcionando, para ello necesitamos trabajadores y dinero. Dos tercios de nuestra población en el asentamiento son ciudadanos con edad y capacidad de trabajar, así que lo harán siempre buscando los lugares de trabajo más cercanos a sus viviendas. En cuanto al dinero, hay tres formas activas de conseguirlo, mediante los impuestos a nuestros ciudadanos, acuñando la moneda o exportando el excedente de cualquier producto a otros asentamientos.

En el juego hay dos mapas, el primero es el de nuestra ciudad, un territorio limitado dónde llevamos a cabo la mayor parte de acciones del juego. El segundo mapa es un mapa regional, que varía dependiendo de la partida, pero normalmente comprende la extensión actual de China, en él aparecen los otros asentamientos o tribus de la partida, controlados por la IA, y en el cuál llevaremos a cabo todas las acciones diplomáticas y relativas a movimientos de nuestro ejército fuera del territorio de nuestra ciudad.

2.1.5. Modos de Juego

Al empezar a jugar hemos de crear nuestro perfil, poniendo un nombre de nuestra preferencia o eligiendo uno de entre la lista de nombres históricos que nos proporciona el juego, podemos escoger además cuál queremos que sea nuestro animal del zodíaco chino. Una vez creado el perfil, podemos elegir entre dos modos de juego, sin contar el modo multijugador, “*open play*” o juego abierto y “*historical campaign*” o campaña histórica. En el primer modo nosotros elegimos el emplazamiento y el nombre de la ciudad, así como el período histórico dónde queremos jugar, los recursos disponibles y la situación regional, por lo que este modo no nos será muy útil para nuestro análisis; el modo que utilizaremos será el segundo.

En el modo de campaña histórica podemos elegir entre 7 aventuras diferentes, cada una corresponde al inicio de un período histórico y comprende varias misiones. Éstas son:

1. Dinastía Xia (tutorial del juego) (6 misiones)
2. Dinastía Shang (7 misiones)
3. Dinastía Zhou (7 misiones)
4. Dinastía Qin (5 misiones)
5. Dinastía Han (8 misiones)
6. Dinastías Sui y Tang (8 misiones)
7. Dinastías Song y Jin (7 misiones)

En general cada misión corresponde al inicio de un asentamiento “histórico”, aunque en algunas misiones se vuelve a ciudades que ya habíamos desarrollado en alguna misión anterior para llevar a cabo algún objetivo nuevo (normalmente la construcción de templos o mausoleos), en estos casos empezamos la nueva misión en la ciudad tal y como la dejamos al completar la primera misión en aquel lugar.

La premisa del juego es sencilla, se pone al jugador en la piel de un gobernador ficticio que lleva a cabo las órdenes de sus superiores de crear nuevos asentamientos, o lograr algo concreto en ciudades ya establecidas. En realidad, este personaje no es importante, ya que no se ve en ningún momento, y llega a parecer inmortal, aunque lo cierto es que en cada partida es un miembro indistinto de la

misma dinastía de gobernadores, que parecen, curiosamente, leales a cada dinastía de emperadores.

Al empezar cada misión nos encontramos con un cuadro de texto que hace un pequeño resumen del objetivo de ésta y el contexto histórico. Los objetivos de las misiones son variados, pueden consistir en desde conseguir una cantidad concreta de un producto en nuestros almacenes a enviar algún tipo de recurso exclusivo a la capital, pasando por la conquista de otras ciudades, lograr que los ciudadanos suban de estatus o construir un gran monumento en nuestra ciudad.

Una vez alcanzado el objetivo que se le da al jugador en cada misión, aparece otro cuadro de texto en el que se resume la hazaña lograda o las consecuencias que tuvo esta y se da paso a la siguiente misión de la campaña.

2.2. Campaña histórica

El objetivo de este proyecto es analizar la narración histórica que compone el contenido de *Emperor*. Cabe tener en cuenta que el juego está diseñado en un ámbito anglosajón y su contenido es la historia de China. Por esta razón, al analizar el contenido histórico del mismo nuestro objetivo es contribuir al estudio de la percepción que desde “occidente” se tiene de la China como ente histórico (Martínez-Robles, 2008).

Antes de proseguir, es necesario distinguir entre dos tipos de información diferentes, la teórica, que es la que nos da directamente el juego en forma de texto y la de las mecánicas del juego, que es la información que extraemos del funcionamiento del mundo ficticio del juego. Es decir, no es lo mismo leer en un cuadro de texto que durante la dinastía Xia se llevaban a cabo sacrificios a los ancestros que, al jugar, tener que sacrificar periódicamente parte de nuestros productos (alimentos, sedas, bronces...) para que los ancestros estén satisfechos y no castiguen nuestro asentamiento con sequías, inundaciones, terremotos u otro tipo de calamidad. En este apartado analizaremos el primer tipo de información que nos ofrece el juego, el que a partir de textos nos sitúa histórica y geográficamente y que complementa a la información inherente a las mecánicas,

que podríamos decir que son los conocimientos que los desarrolladores han imbuido en el videojuego, que estudiaremos a posteriori.

Debido a que la configuración de las partidas abiertas depende por completo del jugador, podemos elegir el mapa a jugar, en qué período, la densidad de población de las ciudades de la partida y nuestra relación con ellas, este modo no nos será útil a la hora de llevar a cabo el análisis del discurso historiográfico. La campaña histórica, en cambio, cuenta con unos cuadros informativos tanto al empezar como al finalizar todas las campañas, así como al iniciar y concluir cada misión, que nos proporcionan una breve introducción al momento histórico y el lugar donde se sitúa cada cual. Estos cuadros, cuyo objetivo, aparte de explicarnos las circunstancias del contexto en el que se dan las misiones, también nos exponen los objetivos a cumplir, contienen gran parte de la información histórica teórica, por lo que serán el principal objeto de análisis de este apartado.

Los cuadros históricos tienen, desgraciadamente, un problema, no todos ofrecen información histórica sobre el contexto de la misión. En algunas misiones, debido a que hay poca o casi nada de información sobre el asentamiento concreto o el período, el contenido del cuadro de introducción se resume en dos o tres líneas y a veces sólo se limita a exponer los objetivos a cumplir. Aun así, esto sólo pasa en una minoría de las misiones, muchas de ellas correspondientes a las dinastías más antiguas (sobre todo la dinastía Xia) o a los asentamientos menos conocidos. Por ello analizaré los textos de dinastía en dinastía, haciendo hincapié sólo en las misiones con más información o que corresponden a momentos importantes de la historia china (la fundación de capitales como Xiangyang, Chang'an o Luoyang, construcción de grandes obras como secciones de la Gran Muralla o del Gran Canal o conflictos importantes como los del período de los Reinos Combatientes, las luchas contra los xiongnu o la invasión de los Jürchen (o ruzhen, que más tarde fundarían la dinastía Jin).

2.2.1. Dinastía Xia (tutorial del juego)

La campaña de la dinastía Xia comprende 6 misiones que suceden en 2 localizaciones diferentes. Esta campaña es, a la vez, el tutorial del juego, tratándose

de una serie de misiones que nos presentan los controles del juego, su interfaz, las mecánicas básicas, etc...

Dentro del mundo académico siempre ha habido un gran debate alrededor de la dinastía Xia, centrado en tratar de determinar si es una dinastía histórica o mítica, inventada para apoyar la teoría del mandato divino, legitimando, así, el ascenso al poder de las dinastías posteriores (a partir de la dinastía Zhou). El problema estriba en que lo que conocemos sobre esta dinastía viene dado por escritos mucho más tardíos, el *Shiji* (literalmente: memorias/registros históricos) de Sima Qian y unos escritos encontrados en los restos de la última capital Shang: Yin. Según el *Shiji*, la dinastía Xia empezaría después de que Yu lograra, tras 13 años de trabajo, dominar la gran crecida del río, la cual su padre 9 años antes no pudo controlar, convirtiéndose así en el primer rey de la dinastía Xia (Wu, Qinglong, Liu, et al., 2016: 582). La historiografía tradicional acepta la existencia de la dinastía Xia. Así, por ejemplo, Jacques Gernet acepta la lista de soberanos Xia que proporciona Sima Qian en el *Shiji* (Gernet, 1996, 37; Gernet, 2005: 51-52). Sin embargo, otros historiadores argumentan que “no hay ninguna evidencia escrita contemporánea que confirme los posteriores registros históricos de los Xia” (Allan, 2007: 462) y que, por lo tanto, piensan que podría tratarse de una dinastía legendaria o mítica.

Tal y como explica Gernet en *El Mundo Chino*, la cronología tradicional fecha a las tres dinastías de la edad del bronce de la siguiente manera: Xia (2207-1766), Shang (1766-1122) y los Zhou (1121-1256). Estas fechas, sin embargo, después de los muchos descubrimientos arqueológicos a lo largo del siglo XX, no son las que la mayoría de arqueólogos toman por buenas (Gernet, 2005: 51).

Uno de los hallazgos arqueológicos más importantes en relación a la dinastía Xia es el de Erlitou, descubierto en 1959 por Xu Xusheng (Liu y Xu, 2007: 894). La cultura de Erlitou, que data de entre 1900 a. C. y 1500 a. C., es para muchos historiadores la pieza que faltaba para dar categoría histórica y no mitológica a la dinastía Xia. Esto se debe a que, por coincidencias en su situación en la zona del loess (noroeste de Henan y sur de Shanxi), la misma que ocupaba la cultura anterior de Longshan, y su ubicación temporal se identifica, cada vez más, a la cultura de Erlitou con la dinastía Xia (Folch, 2002: 65; Fairbank, y Goldman,

2006: 34-35). Pese a esto, aún hay historiadores que discrepan con esta relación Xia-Erlitou y un ejemplo de esto es la conclusión de Sarah Allan en su artículo de 2007:

Because Erlitou culture corresponds, at least roughly, to the Xia period in the historical texts, many archaeologists take Erlitou culture or some of its phases as representing the Xia. As I have argued previously, much of the material in the traditional historical texts is mythical in character and thus unreliable as the basis of historical reconstruction. Moreover, there is no contemporaneous written evidence to confirm this identification, so this question cannot, as yet, be resolved.

Sarah Allan, 2007: 489.

Hasta hace poco la fecha de inicio “oficial” de la discutida dinastía Xia era el año 2070 a. C. que postulaba el controvertido “Proyecto Xia-Shang-Zhou”, impulsado por el gobierno chino.

En 2015 un grupo de arqueólogos descubrieron los restos de una gran inundación del Huang He ocasionada por un corrimiento de tierras fruto de un terremoto que data del año 1920 a. C. y creen que podría ser la misma inundación o crecida que logró controlar el mítico primer soberano de los Xia, Yu. Si esto fuera cierto, la fecha de inicio de la dinastía Xia sería alrededor del año 1900 a. C. coincidiendo así con el período temporal que ocupó la cultura de Erlitou (Wu, Zhao, Liu, et al., 2016: 581). Pese a cambiar las concepciones de los historiadores sobre el período Xia, tampoco se trata de una prueba definitiva, con lo que el debate seguirá abierto; pero sí que hace mucho más probable la realidad de la existencia de la dinastía Xia. En todo caso, ya que este descubrimiento sucedió una década después de la creación del videojuego, tenemos que tener en cuenta que en aquel momento esta información era desconocida, a la hora de realizar el análisis.

Ahora sí, volviendo a la campaña tutorial de la dinastía Xia en *Emperor*, y para empezar el análisis, vamos a desgranar esta campaña en dos secciones: la primera corresponde a las cuatro primeras misiones que se ubican en el asentamiento de Banpo, mientras que la segunda corresponde a las dos últimas, ubicadas, a su vez, en el asentamiento de Erlitou.

Las misiones del primer grupo se centran más en explicarnos el juego que en hacernos una introducción histórica. Es decir, no nos proporcionan ningún tipo de información histórica sobre ese momento concreto. En la primera de ellas, se nos da el objetivo de fundar una ciudad a orillas del río Wei llamada Banpo. Este asentamiento es, según Folch, el asentamiento mejor estudiado de la cultura de Yangshao (4.000 a. C. – 3.000 a. C.) (Folch, 2002: 49; Fairbank y Goldman, 2006: 32). Estas fechas difieren con la que nos da el juego, ya que iniciamos la primera misión en el año 2038 a. C. Esto quizás es debido a la poca información que tenemos sobre la dinastía Xia y la necesidad de alargar ese período y ampliarlo a culturas previas como la de Yangshao con el objetivo de mejorar la experiencia de juego aumentando la variedad de ubicaciones. Fuera de esto, los demás detalles del período, en este caso relacionados con las mecánicas internas, son bastante acertados, hemos de alimentar a nuestro pueblo con caza, mijo y cereales, cultivamos cáñamo para proporcionarles algo con lo que vestirse, hemos de crear cerámica para almacenar alimentos (Fairbank y Goldman, 2006: 32), y por último satisfacer la necesidad de culto a los ancestros, aunque este último punto no está bien representado en el juego, pero hablaremos de ello en otro apartado. Quizás uno de los errores más grandes en la precisión histórica del juego sea la falta de la domesticación de los animales, en especial la del cerdo, uno de los alimentos más importantes durante toda la historia china y cuya domesticación también data de la cultura de Yangshao (Loewe y Shaughnessy, 1999: 52; Fairbank y Goldman, 2006: 32).

En las dos últimas misiones se nos da la misión de crear un nuevo asentamiento, que sirva de capital para los Xia, a orillas del Huang He. Estas misiones tienen el año 1897 a. C. como punto de inicio, fecha que curiosamente es muy cercana a la que dan Wu, Zhao, Liu y sus demás compañeros en su artículo sobre la gran inundación del año 1920 a. C. Imagino que los creadores se ciñeron al período temporal comprendido por la cultura de Erlitou. Las dos últimas misiones tienen como objetivo acabarnos de enseñar todas las mecánicas del juego, algunas de ellas cuadran con el período histórico, como la aparición de una elite dentro de la sociedad o el cultivo de la seda (Fairbank y Goldman, 2006: 33), pero otras generan una discordancia con el discurso académico.

Uno de estos puntos de divergencia es el uso del bronce, en el período de la dinastía Xia y la Shang, aparte de para la forja de armas (Fairbank y Goldman, 2006: 37, 38), el bronce era usado mayoritariamente para su uso en los sacrificios a los ancestros, en cambio en el juego se nos explica que “las nubes de guerra se acercan” y que por lo tanto hemos de armar un ejército para defender nuestra ciudad, en cambio no se explica la necesidad de honrar a los ancestros con sacrificios y la necesidad derivada de objetos de bronce, sino que simplemente sabes que tus ciudadanos por alguna razón te piden objetos de bronce. El otro punto de discordancia es la aparición de un sistema administrativo y burocrático y la implantación de impuestos, presentes de aquí en adelante en todas las partidas del juego, cuando según Gernet, las primeras formas de fiscalización agraria se implementan en el siglo VI a. C., durante el período de los Zhou (Gernet, 2005: 67). Por otro lado, la burocratización del estado no se lleva a cabo hasta las reformas de Shang Yang que llevó a cabo Qin Shi Huangdi (Fairbank y Goldman, 2006: 54-55; Gernet, 2005: 83-84). En cualquier caso, es muy probable que estos factores en los que difieren el discurso del juego con el del académico, estén ahí debido a la naturaleza de tutorial de estas misiones, que nos enseñan aspectos necesarios para avanzar en el juego (aprender a manejar el ejército y a ganar dinero a través de los impuestos).

Por lo que se refiere a los impuestos, un motivo de su aparición tan temprana en la historia del juego es que es una mecánica imprescindible para avanzar ya que, desde el principio, el juego utiliza dinero para cualquier tipo de acción relacionada con nuestra ciudad y la construcción o el trabajo de nuestros trabajadores. Es decir, al empezar una partida tenemos una cantidad de dinero concreta que utilizamos para construir los edificios y derruirlos, para mantenerlos y para pagar a los trabajadores. Esta dependencia del dinero independientemente del momento histórico es ciertamente paradójica si tenemos en cuenta que no podemos acuñar monedas hasta bastante más adelante en la historia del juego. El hecho de que el juego no tenga otro sistema de pago para el período previo al uso del dinero para las actividades que he nombrado anteriormente, seguramente, sea debido a la dificultad y gasto de recursos y tiempo que implicaría desarrollar un nuevo marco de mecánicas para las partidas que cubren dicho período.

2.2.2. Dinastía Shang

A diferencia de los Xia, a partir del período tardío de la dinastía Shang y sobre todo la Zhou, los registros y textos históricos, así como las evidencias arqueológicas son mucho más numerosas con lo que se conoce sobre ellas es mucho más claro y conciso. La campaña de la dinastía Shang es la segunda y corresponde a 7 misiones entre el 1606 a. C. y el 1250 a. C.

Durante las primeras 3 misiones de los Shang que se extienden entre 1606 a. C. y 1559 a. C. llevamos a cabo una política de colonización de nuevos territorios por orden del soberano Shang, estas medidas eran usadas frecuentemente durante este periodo (Fairbank y Goldman, 2006: 38) debido a la necesidad de recursos de los que no disponían o quizás del agotamiento de los recursos locales o las inundaciones, esto queda en evidencia en los 6 cambios de capital a lo largo del período Shang (Gernet, 2005: 52).

En la cuarta misión en el año 1501 a. C., hemos de construir la nueva capital de los Shang, Zhengzhou. Esta nueva ciudad ha de ser rodeada de una muralla para poder defendernos de los bárbaros. En la década de 1950 se descubrió cerca de la población de Zhengzhou restos de una de las capitales de los Shang. La breve descripción que nos da el juego coincide con la del yacimiento encontrado, ya que se encontró también los restos de una muralla alrededor del poblado, y el yacimiento data de entre los años 1500 a. C. y 1300 a. C. (Gernet, 2005: 52).

En la quinta misión, que se inicia el 1384 a. C., se nos explica que los depósitos de cobre de Zhengzhou se agotaron y que era necesario encontrar una nueva situación para la capital de los Shang, así que hemos de fundar el asentamiento de Yin. Este nuevo asentamiento, también llamado Anyang (ya que es el nombre de la población actual más cercana), resultará ser la última capital Shang, ya que con una misión intermediaria (la sexta) en la que fundamos un nuevo poblado a orillas del Yangzi para la explotación de arroz, la séptima y última misión también sucede en Ying. En esta última misión, hemos de empezar a usar una nueva máquina de guerra: el carro de combate. Además, se nos ordena construir un túmulo para lady Hao, consorte del rey Wu Ding, muerta recientemente. Durante esta misión podemos observar la costumbre de enterrar a

las personas importantes en grandes tumbas rodeados de objetos de bronce, seda y cerámicas.

La verdad es que todos los hechos de estas últimas misiones de Ying coinciden con la versión de los académicos. Según estos, Ying fue la última capital de los Shang, fundada tras abandonar Zhengzhou, probablemente debido al agotamiento de las fuentes de cobre (Folch, 2002: 67-68). En ella podemos encontrar la tumba de Fu Hao, una de las consortes de Wu Ding (Folch, 2002: 68-70). Según Fairbank y Goldman, el uso de los carros de combate empezó a partir los alrededores del año 1200 a. C (Fairbank y Goldman, 2006: 38), fecha que coincide con la de la última misión en Ying, que empieza en 1250 a. C., si tenemos en cuenta que los carros no los empezamos a construir al empezar la partida, sino que lleva su tiempo, y que, además, la fecha proporcionada por Fairbank es aproximada.

Uno de los elementos de los que nos damos cuenta en esta campaña es de la falta de evolución de la sociedad y el gobierno de nuestros asentamientos dentro del juego, mientras que como nos explica Dolors Folch, el de la dinastía Shang “es en realidad un largo período evolutivo en el que se pasa de un caudillaje teocrático que cubre amplios territorios a un nódulo estatal consolidado y restringido, que mantiene relaciones con los otros estados que proliferan en el ámbito chino” (Folch, 2002: 86), en el juego la sociedad que vemos ya está organizada bajo un “nódulo estatal consolidado y restringido”, y además, como he escrito en el apartado anterior, cuenta con una burocracia y una organización administrativa que no aparecen hasta las dinastías Qin y Han.

2.2.3. Dinastía Zhou

La etapa que ocupa la dinastía Zhou (desde 1040 a. C. aproximadamente, hasta el 221 a. C.) es una de las más importantes en la historia china, debido a que fue durante este lapso de tiempo en el que el sistema de legitimación de los soberanos, llamado el mandato divino, o el mandato del cielo, fue acuñado, empezando a consolidar el modelo de estado centralizado que llegaría a su culmen con los Qin; además, fue también en este periodo en el que hubiera una gran

revolución en el pensamiento y la filosofía, dando lugar a la creación de 3 de los clásicos canónicos: *Shijing*, *Yijing*, y *Shujing* (Folch, 2002: 113), esto fue acompañado, también, de importantes avances en casi todos los ámbitos, pero sobre todo la agricultura y la guerra, gracias al uso del hierro.

Podemos dividir esta etapa en dos fases (Gernet, 2005: 62): la primera, llamada periodo de los Zhou Occidentales, corresponde a la época en la que la capital de los Zhou estaba en Hao, de 1040 a. C. hasta 771 a. C., ubicada en la zona donde más adelante se fundaría la legendaria Chang'an, a orillas del río Wei. Esta fase comprende el período que va desde la caída de los Shang hasta la decadencia de los Zhou en 771 a. C., cuando los ataques de los xiongnu (una confederación de tribus del norte) obligaron a los Zhou a trasladar su capital hasta Luoyang, más al este. La segunda fase, llamada de los Zhou Orientales, corresponde con el período de decadencia de los Zhou y su paulatina pérdida de poder, durante este tiempo, de 770 a. C. hasta el 221 a. C., la capital de los Zhou estaría situada en Luoyang. Es durante este lapso de tiempo cuando tenemos dos de los períodos históricos que más influyeron en la evolución de China: Primavera y Otoños o *Chunqiu* (722 a. C. - 481 a. C.) y Reinos Combatientes o *Zhanguo* (402 a. C. - 221 a. C.).

Durante el período de más esplendor de la dinastía Zhou y debido a la expansión territorial de éstos, el estado empezó a cambiar hacia un modelo más centralizado, en el que la principal figura de poder era el rey Zhou, y todos los territorios que se iban incorporando eran otorgados a familias nobles o grandes oficiales que actuaban como representantes del rey. Fue también en esta etapa cuando se empezó a burocratizar el sistema gubernamental y aparecieron los primeros hombres de estado, o funcionarios.

Con la decadencia de los Zhou, el poder y la influencia fueron descentralizándose y esto hizo que en la etapa de Primavera y Otoños hubieran más de 170 estados, centrados en sus capitales amuralladas (Fairbank y Goldman, 2006: 49), estos estados lucharon entre ellos por el poder, forjando y rompiendo alianzas y coaliciones, defendiéndose y conquistando a sus vecinos y rivales. Esta época, además, atestiguó la aparición de no pocas corrientes filosóficas y de pensamiento como la confuciana, la daoísta, la legista, y la del maestro Mozi; eran tantas que más tarde fueron llamadas Las Cien Escuelas del Pensamiento. Para los

tiempos de los Reinos Combatientes ya sólo quedaban 7 estados principales que competían por la supremacía.

Debido a que es “bajo el gobierno del rei Li (878-828 a. C.), cuando la casa real de los Zhou entra en su período de decadencia cuando empezamos a disponer de una historia fechada con precisión y exactitud: la primera fecha de la historia de China corresponde al año 841 a. C.” (Gernet, 2005: 62), a partir de esta campaña, en el juego, los datos que se dan sobre hechos o personajes concretos son todos muy precisos y parecen estar contrastados con fuentes fidedignas. Por lo tanto, en adelante, a no ser que encuentre alguna discrepancia, intentaré centrarme en analizar cómo y qué historia nos explica el juego, más que corroborar hechos concretos como que el rey Wu fuera el primer rey de los Zhou (primera misión de la campaña Zhou), habiendo vencido a los Shang.

Las 3 primeras misiones de la campaña corresponden al período de los Zhou Occidentales, en ellas hemos de: primero, apaciguar los pocos aliados que quedan de los derrocados Shang; segundo: expandirnos mediante la colonización y la conquista; y tercero: establecer un puesto de defensa en la región del desierto de Ordos para defendernos de los ataques de los xiongnu. La primera de estas misiones empieza en el 1051 a. C. con la victoria sobre los Shang, esta fecha está ubicada entre las que dan los expertos: entre 1050 y 1025 a. C. (Gernet, 2005: 61) o aproximadamente hacia 1040 a. C. (Fairbank y Goldman, 2006: 39). La tercera de estas misiones, que se inicia en 823 a. C., corresponde al período en el que el poder de las tribus del norte se vio reforzado, iniciando poco más tarde una serie de incursiones contra ciudades del territorio Zhou (Gernet, 2005: 66), hechos que corresponden con nuestra tarea en dicha misión.

La cuarta misión de la campaña empieza en el año 771 en Luoyang (o Luoyi), dónde hemos de establecer la nueva capital de los Zhou tras haber sido expulsados de Hao por los xiongnu. Es aquí donde se insinúa vagamente el estado de división del reino ya que hemos de hacer frente en la partida a varias ciudades “rebeldes”, hecho que da a entender la entrada al período de Primaveras y Otoños y se alude a los grandes avances tecnológicos que están teniendo lugar, poniendo como ejemplo la ballesta, arma que a partir de esta partida tenemos disponible para

armar a nuestros soldados, y que será una de las más importantes en la historia china.

Es en las tres últimas misiones de la campaña, donde se aclara que el reino está en una situación de guerra interna. Y durante estas misiones ya no estamos bajo las órdenes del soberano de los Zhou sino que cambiamos a los estados de Zhao y de Zhongshan. Bajo estos nuevos líderes somos testigos de la aparición del confucianismo y el daoísmo (misión que se inicia en 488 a. C.) del inicio del uso del hierro para fabricar armas y herramientas (353 a. C.), y tendremos que amurallar la ciudad de Handan (353 a. C.) para defendernos de los ataques de las tribus del norte.

Este último grupo de misiones coincide con lo explicado por Jacques Gernet respecto la importancia del uso del hierro entre los siglos IV y III, que supuso un gran impulso para la economía y una mejora armamentística (Gernet 1996: 138; Gernet, 2005: 74-75), también sabemos, como he explicado anteriormente que los ataques de los xiongnu eran cada vez más frecuentes, y por lo tanto los estados norteños, cuyas fronteras estaban amenazadas solían construir murallas como las que hemos de construir en el juego en Handan; para ello, hemos de adaptarnos a las nuevas técnicas de combate de los bárbaros y hacerlas nuestras, como el uso de caballería sin carro de combate que según Fairbank y Goldman, sucedió en esta época pre-Qin (Fairbank y Goldman, 2006: 51). Ahora bien, pese a que Confucio vivió entre los siglos VI y V a. C., no fue hasta que sus seguidores pusieran sus enseñanzas por escrito en el *Lunyu* y otros escritos posteriores (del siglo III a. C.) que su pensamiento empezó a ser influyente; pero fue sobre todo, durante el gobierno de los Han y más tarde los Song, cuando su influencia llegó a tal punto que incluso el propio estado se articulaba entorno a sus enseñanzas.

En el juego se añade el confucianismo como una religión más: aunque en la descripción que nos aporta el juego explica que es una escuela de pensamiento y no una religión, las mecánicas que sigue son exactamente iguales que las del culto a los ancestros y el budismo (que vendrá después) y lo que es más, para construir la academia confuciana hemos de entrar en la interfaz de religión. Su propósito en el juego es la de satisfacer la necesidad religiosa de los ciudadanos de élite, hecho que no deja de tener cierto sentido si entendemos que el confucianismo no es una

religión, sino más bien una filosofía, una corriente o escuela de pensamiento; en todo caso el confucianismo nació como una escuela para las clases altas de cómo debería ser el *junzi*, concepto difícil de traducir, pero podría significar persona ideal, hidalgo, caballero, noble... En definitiva, Confucio creía que, si las clases gobernantes se comportaran siguiendo unos ideales concretos, las personas que estuvieran por debajo de ellos en las jerarquías lo tomarían de ejemplo, según su modelo ideal de piedad filial. Todo esto hace del confucianismo una doctrina hecha para que las élites la sigan y se conviertan en buenos gobernantes, príncipes, oficiales... Aun así, que aparezca tan pronto como algo necesario en las élites de todas las ciudades que gobernamos es, ciertamente, un anacronismo, como ya he apuntado antes.

A diferencia del confucianismo, el daoísmo es una corriente filosófica que en algunos aspectos raya la categoría de religión. Mientras que “el confucianismo cubre los aspectos político y social de las inquietudes humanas, el daoísmo se centra en el deseo de felicidad personal y en los esfuerzos por librarse de un orden establecido, lleno de normas y restricciones.” (Folch, 2002: 177). Es una corriente filosófica que bebe directamente de las tradiciones populares, las prácticas mágico-religiosas y el chamanismo (Fairbank y Goldman, 2006: 53; Folch, 2002: 176-177), siendo así la corriente filosófica más cercana a la gente común. Como es una corriente más popular, sus orígenes son mucho más borrosos, e incluso aún no se sabe si Laozi, el supuesto autor del libro principal de esta corriente, el *Daodejing*, existió en realidad. Lo cierto es que este libro se cree que fue escrito hacia el siglo IV a. C., igual que el *Zhuangzi*, la recopilación más importante de apólogos, historietas simbólicas y discusiones daoísta (Gernet, 2005: 96).

En el juego, el daoísmo es, como el confucianismo, otra religión, aunque en este caso, cubre las necesidades religiosas de la gente común. Se pueden construir templos y santuarios de los que aparecen periódicamente sacerdotes que recorren los barrios de nuestra ciudad satisfaciendo la necesidad de religión daoísta. En este caso resulta un poco difícil discernir si corresponde o no con la versión académica de la historia, ya que en el caso del daoísmo, tiene tanto una faceta filosófica como otra más religiosa, que es la popular, en la que se mezcla la filosofía daoísta con las tradiciones y prácticas mágicas o chamanísticas populares. Tampoco sabemos en

qué se basa el videojuego para dar la fecha aproximada de 488 a. C. para determinar su aparición. En cualquier caso, debido a que el *Zhuangzi* es una recopilación, tiene que haber existido un cierto tiempo antes de su escritura, por lo que la fecha dada por el juego no es descabellada.

2.2.4. Dinastía Qin

La dinastía Qin es una de las más cortas, pero a la vez más importantes de la historia china (221 - 206 a. C.). En este corto período, el antes rey de Qin sube al poder como Emperador de Qin, el primer imperio unificado que hubiera en el territorio chino, llevando a cabo numerosas reformas, a la vez que una política de expansión activa.

En esta dinastía las misiones se dividen en dos partes. En la primera parte hay una misión, la única que se ubica en el tiempo anterior a 221 a. C. Y en la segunda parte hay 4 misiones, que ocurren ya en el año de la unificación del Imperio Qin, y los siguientes. Lo cierto es que la victoria del reino de Qin fue gracias, en parte, a las reformas que se llevaron a cabo siguiendo las ideas del legista Shang Yang. Estas eran reformas centralizadoras que drenaban poder de los nobles terratenientes mediante el impulso de la burocracia y usando divisiones administrativas en sus territorios. Además, se le permitió a la gente común comprar y vender tierras. Se promulgaron una serie de leyes para castigar severamente crímenes, así como un sistema de responsabilidad de grupo que impulsó la fracturación de la confianza en pequeñas comunidades o familias, cosa que hacía más fuerte el estado (Fairbank y Goldman, 2006: 54).

Esta serie de leyes, unido a otros factores, como la fácil defensa de Qin debido a su situación geográfica, reforzaron el poder del reino de Qin que bajo el mando del rey Zheng de Qin, venció al último de sus rivales en 221 a. C., pasando a la historia como el primer emperador de Qin y de China o Qin Shi Huangdi. La importancia de estas reformas para la victoria de Qin sobre sus rivales no queda patente en el juego, en el que ni siquiera se nombran. En el juego, Qin simplemente venció a los demás reinos, sin importar el cómo o el porqué.

Las siguientes cuatro misiones son de dos tipos. En el primer tipo incluimos la primera misión y última, en las que respectivamente, fundamos la capital de Qin

en Xianyang y preparamos la tumba de Qin Shi Huangdi. En el segundo tipo incluimos las dos misiones del medio, en las que fundamos asentamientos para expandir el área de influencia de nuestro Imperio. La segunda misión nos envía al sur y la tercera misión, en cambio, nos envía al norte, a Badaling, donde, debemos construir una sección de la Gran Muralla para frenar los ataques xiongnu. Lo cierto es que la construcción de la Gran Muralla en los confines septentrionales formaba parte de un amplio plan de grandes obras públicas, entre los que también se encontraban la construcción de una red de carreteras imperiales y de canales de irrigación (Gernet, 2005: 109).

En la quinta y última misión de la dinastía Qin, se nos comenta brevemente la estandarización de la moneda y la simplificación del alfabeto impulsadas por el emperador. De todos modos, estos hechos no tienen ningún efecto directo en el juego, ya que como comenté en el apartado sobre la campaña de la dinastía Xia, el dinero sigue una mecánica inmutable desde el principio del juego. En cambio, no se nos habla del malestar popular que habían generado las estrictas leyes y las políticas como la de unificación del pensamiento que llevaron a grandes quemas de libros (213 a. C.) (Gernet, 2005: 109), factor que sumado al gran coste tanto humano como de recursos del imperio haría que después de Qin Shi Huangdi la dinastía Qin perdiese el poder.

2.2.5. Dinastía Han

Qin Shi Huangdi murió el año 210 a. C. a la edad de 49 años (Fairbank y Goldman, 2006: 57). Inmediatamente después estallarían las primeras revueltas (tanto de campesinos como de la antigua nobleza a la que se le había quitado gran parte del poder) y el imperio no tardaría en desintegrarse. Uno de los líderes de los rebeldes, Liu Bang, conocido por su nombre de emperador Gaozu, consiguió derrotar en 206 a. C. al ejército Qin y eliminar, más tarde, a sus otros rivales insurgentes, proclamándose poco después emperador y fundando la dinastía Han (206 a. C. - 220 d. C.).

La etapa del imperio Han fue un periodo de expansión territorial y de apertura hacia el exterior; se descubrió el camino de la ruta de la seda, el budismo llegó a China a través de estas rutas comerciales y se llevó a cabo una nueva

política diplomática con los vecinos del imperio. Este lapso de tiempo, de unos 400 años, se puede dividir en 2 fases: la de los Han Anterior (206 a. C. - 9 d. C.) y la de los Han posterior (25 d. C. - 220 d. C.), con un interregno en el que el usurpador Wang Mang intentó fundar su propia dinastía, que denominó Xin.

En la campaña Han, las 5 primeras misiones corresponden a los Han Anterior y las 3 últimas a los Han posterior. En las primeras misiones hemos de ayudar al emperador Gaodi (o Gaozu) a construir la nueva capital: Chang'an; seguimos teniendo problemas con los xiongnu, y establecemos asentamientos en nuestras fronteras para seguir expandiendo nuestra influencia a lo largo de la ruta de la seda para protegerla.

Al llegar al poder, los Han mantuvieron gran parte de la estructura del estado Qin, la organización política y administrativa era la misma (Gernet, 2005: 110), como sus antecesores Qin, los Han siguieron con la política de grandes obras públicas, como la construcción de canales, las murallas de Chang'an, la nueva capital, o la expansión de la Gran Muralla.

La relación con los xiongnu durante la mayoría de misiones de esta campaña es siempre la misma, nos exigen unos tributos y si no aceptamos intentan atacarnos. Esto es parecido a lo que sucedía en realidad, pero no del todo cierto. Durante las insurrecciones del final de los Qin se constituyó en las estepas una gran confederación de tribus nómadas dirigida por los xiongnu (Gernet, 2005: 117) y se reanudaron las incursiones en el norte de China. La postura diplomática de los Han hacia los xiongnu durante el reinado del primer emperador fue agresiva, hecho que concuerda con lo expuesto en la primera misión (202 a. C.). Ahora bien, después de este primer acercamiento agresivo, que fracasó debido a la superioridad de la confederación de tribus, el gobierno Han decidió adoptar una política basada en regalos y matrimonios de estado (mandando princesas chinas a los jefes de las tribus) (Folch, 2002: 252) hecho no representado en el juego.

Esta política de regalos continuó hasta que el emperador Wudi llegó al poder (141 - 87 a. C.) y, debido al coste excesivo de los regalos, decidió romper ese statu quo. Para vencer a los xiongnu envió una serie de expediciones diplomáticas para trazar alianzas con los enemigos de la confederación tribal, uno de ellos fueron los yuezhi. Zhang Qian fue el enviado a establecer contacto con este pueblo

de la actual Xinjiang, pero al llegar allí encontró que los xiongnu ya los habían expulsado. Inició, así, una aventura de más de 20 años en la que no consiguió ningún aliado, pero descubrió que más allá de la cuenca del Pamir, en las regiones de Dzungaria y Fhergana, había una demanda muy grande de productos chinos, y en especial de seda, hecho que al volver explicó al emperador; a partir de ese momento se intentaría controlar las rutas que se empezaron a establecer al noroeste de China que bordeaban el desierto del Takla Makan, este fue el inicio de la ruta de la seda (Folch, 2002: 252). De este modo se lanzaron una serie de campañas a Mongolia entre 124 y 115 a. C., que pacificaron a los xiongnu y acabaron con la supremacía de la confederación tribal (Gernet, 2005: 119).

Bajo el gobierno de Wudi, el Imperio Han disfrutó de una época de expansión militar sin precedentes (Gernet, 2005: 115) extendiendo sus fronteras desde Corea hasta Dunhuang, Yunnan y Vietnam. Como explica Gernet:

Pero no cabe imaginar que los Han consiguieran instalar en todas partes una administración regular: en muchos sitios se trata tan solo de una simple penetración china, asegurada por guarniciones que controlan las rutas y puntos de paso en medio de poblaciones de alianza a menudo precaria.

Jacques Gernet, 2005: 119.

Esto se ve representado en el juego en las misiones 2, en la que se establece un puesto militar avanzado en el sur cerca de Vietnam; 4, en la que hacemos lo propio en las tierras de Koguryo, Corea; y 5, en la que establecemos un puesto avanzado en el Takla Makan para controlar el camino a Kashgar, en la ruta de la seda.

El primer declive de la dinastía Han se empieza a gestar justo después de la muerte del emperador Wudi, cuando se suceden una serie de malos gobiernos debido al nepotismo y a las intrigas de palacio entre los eunucos y las familias de las emperatrices (que en aquella época eran las que decidían qué miembro de la familia Liu (la familia imperial) sería el heredero al trono (Fairbank y Goldman, 2006: 58)). Sería una de estas familias de las emperatrices quien lograría sentar en el trono a uno de los suyos, Wang Mang, que gobernó del 9 hasta el 25 d. C. (Gernet,

2005: 139). Paralelamente había entre el campesinado una tensión social creciente debido a la concentración de tierras de los ricos y unas dificultades económicas que el gobierno de Wang Mang no pudo remediar (Gernet, 2005: 139). De este pequeño lapso, como de la mayoría de interregnos de la historia china, no vemos representación alguna en el juego, salvo por una pequeña mención en la primera misión de los Han posteriores, en la que nos explican que tras unas trágicas inundaciones y la hambruna derivada de esto y la mala gestión del usurpador Wang Mang, Guangwudi, el nuevo emperador que restaura la dinastía Han, nos ordena construir la nueva capital en Luoyang.

Según Gernet, en efecto, durante el gobierno de Wang Mang hubo una serie de inundaciones en la cuenca inferior del río amarillo que junto a la agitación y las sublevaciones acabaron por hacer colapsar su reinado (Gernet, 2005: 140). Tras su caída, los Han posteriores se apoyaron en las grandes familias terratenientes de la llanura central, que los llevaron al poder; el desplazamiento de la capital a Luoyang se debe a este cambio y por el desarrollo económico de la región (Gernet, 2005: 140). Durante este periodo los grandes propietarios y los altos funcionarios ganan poder paulatinamente. Se retiran las líneas de defensa del norte y noroeste y se instalan tribus de pastores nómadas en el interior de las Grandes Murallas (Gernet, 2005: 141), vuelve a haber conflicto con estas tribus.

En las dos últimas misiones hemos de asegurar la ruta de la seda de los renovados ataques de los xiongnu y asistimos a la propagación del budismo (146 d. C.) así como a la invención del papel. A partir de ahora en el juego, los administradores y recaudadores de impuestos ya no necesitarán madera o bambú para escribir en tablillas sino papel.

El poder de los xiongnu desde su división después de las campañas del emperador Wudi fue poco a poco menguando. Pese a esto, al ver un vacío de poder en las regiones del norte de China al inicio del Imperio Han posterior aprovecharon para volver a realizar incursiones y esta vez centrarse en la próspera ruta de la seda. Estos ataques vieron su fin cuando a finales del siglo I unas ofensivas lanzadas por los Han acabaron con la amenaza. Paralelamente, mientras la ruta de la seda seguía prosperando aportando riquezas al imperio, el

budismo llegó a China hacia mediados del siglo I d. C. (Fairbank y Goldman, 2006: 72) y se empezó a esparcir y fundir con las tradiciones locales.

A partir de ahora, en el juego podremos construir santuarios, templos y pagodas budistas en nuestras ciudades. Las mecánicas del budismo son iguales que las de las otras religiones, los edificios budistas generan periódicamente sacerdotes que satisfacen las necesidades de la religión budista allá donde pasan; en el juego, el budismo cubre la necesidad religiosa de todas las clases sociales. Que pese a ser una incongruencia temporal, ya que al principio influyó mucho más a las clases bajas, tiene sentido más tarde cuando llegan los Sui y los Tang, bajo el gobierno de los cuales, el budismo pasó a convertirse en la religión del estado.

Durante la dinastía Han se promovió la educación de las nuevas clases altas, los oficiales y funcionarios mediante una mezcla del legalismo Qin y de la filosofía Confuciana. Esto llevó a crear la Academia Imperial fomentando así la creación de una clase de eruditos y funcionarios altamente educados sentando así las bases para el sistema de funcionariado de los Tang. Otro hecho que vale la pena mencionar es la aparición por primera vez de facciones dentro de la corte imperial que luchan “entre bambalinas” por el poder, como los eunucos. Ni esto, ni un suceso tan importante como la rebelión de los turbantes amarillos (184 d. C.), que deja mortalmente herido al Imperio Tang, aparecen en modo alguno, siendo todos hechos importantes para comprender los acontecimientos que aún están por venir en los siglos siguientes.

2.2.6. Dinastías Sui-Tang

Después de la caída de los Han el imperio no tarda en desmembrarse:

Mientras la China del norte, la parte más rica y más poblada del mundo chino en esa época, se divide a principios del siglo IV entre varios reinos cuyas clases dirigentes son de origen bárbaro, una potente aristocracia, celosa de sus privilegios, se constituye en el valle del Yangzi e impone su voluntad al poder central.

Jacques Gernet, 2005: 159.

Entre 220 d. C. y 589, en el lapso de tiempo que se extiende desde el fin de los Han y el principio de los Sui, encontramos en el juego un hueco narrativo del que solo se comenta que fueron 300 años de división y luchas internas en la primera misión de esta campaña. Este periodo de tiempo, además de ser conocido por estas guerras, es uno de los más brillantes en el terreno de las letras, las artes y el pensamiento (Gernet, 2005: 159) y fue testigo de la rápida expansión del budismo a lo ancho del territorio chino (Fairbank y Goldman, 2006: 73), que influenció la cultura china de esa y posteriores épocas. Este es un periodo complejo tanto para el análisis desde el punto de vista documental como para su interpretación ideológica. Es un periodo con constantes movimientos de fronteras, de desunión territorial, cosmopolitismo, migraciones y alianzas, que muchos definen como caótico y que conlleva plantearse la definición de la línea entre lo que es “China” y lo que “no es China” (Holcombe, 2017: 109). La ausencia del periodo de desunión en el videojuego es muy significativo y no es casual, como tampoco lo es que en la influyente obra impulsada por Fairbank a finales de los setenta, *The Cambridge History of China*, sea el segundo volumen, el que tendría que estar dedicado a este periodo, el que precisamente aún no exista.

La campaña del juego dedicada a los Sui y Tang comprende 8 misiones de las que 4 pertenecen al periodo de la dinastía Sui y 4 al de la dinastía Tang. El que ambas dinastías compartan campaña guarda cierto sentido ya que entre estas dos dinastías existió una gran continuidad política (Gernet, 2005: 212). Para facilitar el análisis separaremos las misiones según las dinastías.

En la primera misión de la campaña, y de los Sui, nos explican que el emperador Wendi, primero de los Sui, ha reunido China de nuevo y hemos de reconstruir Chang'an para establecer allí la capital. Esta misión empieza en el año 581 d. C. pero según Gernet, esta fecha fue el momento en el que Yang Jian, quien más tarde sería el emperador Wendi, fundó la dinastía Sui y no sería hasta el año 589 d. C. que lograría reunificar China (Gernet, 2005: 212).

En las misiones que siguen hemos de ayudar a la economía agrícola, ya que el período de guerras internas dejó al campo muy empobrecido, y hemos de hacer frente a la amenaza tibetana que se hace fuerte al noroeste (594 d. C.). Hemos de supervisar la construcción de una sección del gran canal en uno de sus puntos al

sur, en Yangzhou, bajo las órdenes del nuevo emperador Yangdi (604 d. C.) y por último apoyaremos la guerra en Koguryo (609 d. C.).

Después del vacío de poder que dejó la caída de la confederación xiongnu, los tangut, una tribu de origen tibetano, se hicieron fuertes al noroeste y empezaron a realizar incursiones a lo largo de la ruta de la seda (Fairbank y Goldman, 2006: 85; Gernet, 2005: 224), continuarían dando problemas hasta la época de los Tang.

Al finalizar la última misión de la dinastía Sui el juego nos explica que debido a las numerosas obras de gran dimensión y a la necesidad de una cantidad ingente de mano de obra de manera intensiva llevó a grandes dificultades económicas y el descontento empezó a crecer irremediablemente entre la población.

La caída de la dinastía Sui fue parecida a la Qin, ya que llevaron a cabo la misma política de grandes obras públicas y expansión militar. Un ejemplo de esto es el Gran Canal que unió los valles del Huang He y el río Wei con el del bajo Yangzi, en Yangzhou (Fairbank y Goldman: 77-78), y de allí hasta Hangzhou (Gernet, 2005: 214). Además, también organizaron numerosas expediciones marítimas para expandir su influencia, una de estas campañas fue contra el reino de Koguryo en 598. Bajo el reinado de Yangdi, el segundo emperador Sui, estos factores unidos a las dificultades que generó la inundación del Huang He en 611, llevó a diversas sublevaciones campesinas y al colapso de la dinastía (Gernet, 2005: 212, 213).

La quinta misión de la campaña, la primera de los Tang, nos sitúa en Niya, en el año 661, bajo las órdenes de Taizong, hijo del fundador de la dinastía Tang y primer emperador Gaozu, cuya sede está situada en Chang'an. Tras la victoria sobre las tribus bárbaras del noroeste hemos de afianzar el control sobre la cuenca del Tarim reconstruyendo esta antigua ciudad situada en la ruta de la seda, pero tenemos que tener cuidado con los ataques tibetanos.

Antes de la llegada al poder de los Tang y al principio de su mandato, China estaba rodeada de diversas tribus que realizaban incursiones y saqueaban sobre todo las zonas fronterizas. Estos eran los tibetanos de la región de Qinghai, los tangur de Sichuan, turcos y otros nómadas de Mongolia y Dzungaria, los kitan de Mongolia Oriental y la cuenca del río Liao y coreanos del reino de Koguryo (Gernet, 2005: 225).

Una vez en el poder, tras la represión de los disturbios y la consolidación interior del nuevo Imperio Tang, llevado a cabo primero por Gaozu (618 - 626) y después por su hijo, el Imperio Tang inició la que sería una de las mayores expansiones militares de la historia de China entre 626 y 683. En ese periodo conquistaron Mongolia oriental, la región de Turfán, la cuenca del Tarim y Transoxania; derrotando a los turcos en el valle del Ili y abriendo y controlando las rutas de los oasis (Gernet, 2005: 213). Es en estas regiones recién conquistadas dónde se situaban los restos de Niya, una ciudad cerca del oasis de Khotan fundada durante los Han posteriores (Gernet, 2005: 130).

En la siguiente misión, la sexta, el juego nos pone en Luoyang en el año 692. Al parecer, después de haber sido la regente de varios hijos del anterior emperador Gaozong, Wu Zetian sube al trono tras la abdicación de su hijo Ruizong. Nuestra misión: construir otra capital al este, en Luoyang.

La historia de Wu Zetian es, sin duda, una de las más singulares de la historia china, tratándose de la única mujer que llegó a ser emperatriz. Fue concubina de los emperadores Taizong y Gaozong (649-683), y ya durante el reinado de este último manejaba los hilos del poder imperial (Fairbank y Goldman, 2006: 81). Tras la muerte de Gaozong apartó a su heredero del poder y se colocó ella en el trono, gobernando hasta el año 705. Bajo Wu Zetian, el Imperio Tang se caracterizó por la corrupción y la dejadez administrativa en la corte; ahora bien, también tuvo otros efectos como la promoción del budismo como religión estatal y la creación de los primeros exámenes imperiales, de los que saldrían los altos cargos y el funcionariado del país, haciendo que el poder de la aristocracia se viera perjudicado (Gernet, 2005: 229-230).

En cuanto a la construcción de Luoyang, es punto en el que pudiera haber una incongruencia histórica. El problema está en que, según tanto Gernet como Fairbank y Goldman, la dinastía Tang heredó de los Sui las capitales de Chang'an y Luoyang (Fairbank, 2006: 78), que fueron reconstruidas hacia el año 600 por los Sui (Gernet, 2005: 214); en cambio, en el juego nos envían a "construir la ciudad", explicando que estará cerca de donde habían estado las anteriores, así que podría querer decir que la misión es reformar la ya existente ciudad. En todo caso, una vez dentro de esta misión, vemos que hemos de empezar de cero la construcción de la

ciudad, dejando claro que su intención era construirla de nuevo, con lo que choca con la versión de los historiadores.

En las dos últimas misiones de la campaña asistimos a la restauración de la dinastía por parte de Xuanzong y a la caída a su muerte. El juego nos explica que tras el nombramiento de Xuanzong como nuevo emperador, éste establece un gobierno mucho más humano, deshaciéndose a la vez de las intrigas palaciegas que habían infestado la corte desde los tiempos de Wu Zetian. Durante su reinado hemos de devolver el esplendor perdido a Chang'an (722 d. C.). Al terminar esta misión, nos explican que, al acercarse sus últimos años, el emperador Xuanzong se volvió cada vez más descuidado porque cayó enamorado de Yang Guifei, mujer de uno de sus hijos, y ésta correspondió, dándonos a entender que tenía un plan en mente.

En la última misión nos explican que la rebelión de An Lushan, hijo adoptivo de la consorte imperial Yang Guifei, sacudió la China de los Tang de tal manera, que nunca más se llegarían a recuperar, iniciando, así, el fin de la dinastía. Los rebeldes de An Lushan saquearon Luoyang y Chang'an, mientras tanto el imperio se vio obligado a retirarse de las zonas que habían conquistado anteriormente, hecho que permitió a los tibetanos atacar y hacerse con los territorios perdidos. Ahora bajo las órdenes del emperador Suzong hemos de intentar recuperar uno de los puestos que vigilan la ruta de la seda en Dunhuang.

Durante el mandato del emperador Xuanzong (710-755), hijo de Ruizong (el heredero que apartó Wu Zetian para hacerse con el poder), la China Tang alcanzó su culmen de prosperidad y grandeza (Fairbank y Goldman, 2006: 81-82), Chang'an se convirtió en el "centro de una civilización cosmopolita en la que se entremezclaban influencias de Asia Central, de India y de Irán. La poesía clásica y los estudios budistas brillan con sus mejores destellos." (Gernet, 2005: 230). Sin embargo, paralelamente, y debido a la sobre-expansión, los costes de mantenimiento de los destacamentos en las zonas fronterizas se estaba volviendo inasumible, a la vez que el imperio fue derrotado varias veces por los árabes y los bárbaros reanudaron sus ataques en las zonas que se empezaban a abandonar forzando al imperio a ceder mucho territorio al noroeste y el norte.

La situación se ve aún más perjudicada porque al final de su reinado el emperador Xuanzong pierde el interés en la gestión del estado, y bajo la influencia de Yang Guifei, otorga puestos importantes a los miembros de su familia. Fue en esa época cuando An Lushan, al no haber conseguido un puesto de ministro que le fue concedido a otro, decide rebelarse en 755. Éste controlaba tres regiones militares por lo que no tuvo difícil conquistar Luoyang y Chang'an entre 755 y 756. En 757 muere An Lushan y lo sucede Shi Shiming que no es capaz de vencer el ejército de Tang Suzong, que intenta restaurar su dinastía y que contaba con ayuda de tibetanos y mongoles (Gernet, 2005: 232-233). En el año 907 los Tang ya habían perdido el control real de su imperio, hecho que da paso a un nuevo periodo de interregno y luchas internas.

2.2.7. Dinastías Song-Jin

La séptima y última campaña histórica del juego comprende el período que se extiende desde el 960 hasta el 1279. Ésta empieza en 960 d. C., con una explicación sobre los 53 años de desgobierno en China que han pasado desde los Tang. En ella nos expone la situación de división del territorio chino: en el norte 5 dinastías diferentes se han ido sucediendo sin éxito mientras que el sur se encuentra dividido en 10 reinos. Zhao Kuangyin es puesto en el trono por sus compañeros oficiales y se propone reunificar China. Para ello tiene que vencer a los Jiangnan en Jiangling, los Hunan en Tanzhou, los Shu en Chengdu, los Han del sur en Guangzhou y a los Tang del sur en Yuzhang.

Tras la caída de los Tang, 5 dinastías se han sucedido en Kaifeng sin éxito controlando el territorio norte de lo que queda de lo que fuera el Imperio Tang, mientras que en el sur 10 reinos se reparten el resto (Gernet, 2005: 243). Uno de los generales al mando de la última dinastía de Kaifeng, Zhao Kuangyin es en 960 elevado al trono por sus tropas, fundando así la nueva dinastía Song, convirtiéndose él en el emperador Taizu. En veinte años logra reunificar China bajo su mando, venciendo a los diferentes estados, por orden: Chu, Shu, Han del sur, Jiangnan, Wu-yue y Han del norte. A los Tang del sur ya los habían vencido con

anterioridad durante el mandato de la dinastía Zhao la última de las 5 de Kaifeng (Gernet, 2005: 271-272).

En las 3 misiones siguientes se nos expone la situación general de la política exterior de la dinastía Song. A diferencia de las anteriores dinastías chinas, la dinastía Song estaba rodeada de imperios bárbaros sinizados cuyo poder era mayor a la de ellos, por lo que a lo largo de estas misiones hemos de luchar con los kitan y el imperio Xixia. En la tercera misión (1000 d. C.) incluso, hemos de asentar la corte en Chengdu, Sichuan, porque los Khitan han asaltado Kaifeng y por lo tanto hemos de intentar recuperarla. En la cuarta misión (1085 d. C.) recuperaremos Kaifeng y tendremos que reconstruirla.

Estas misiones resumen muy bien las dificultades que tuvieron los Song al lidiar con los imperios bárbaros sinizados de sus fronteras, que además de los kitan en Mongolia y los Xixia al noroeste, también estaba el imperio de Dali (en la actual Yunnan). Ahora bien, el hecho que los Song fueran menos poderosos militarmente que sus vecinos norteños no está del todo claro puesto que hay quien cree, como Fairbank y Goldman argumentan, que debido a lo avanzado de su tecnología militar (acero de gran calidad y uso de la pólvora) no era que fueran menos poderosos, sino que carecían de la determinación para actuar de manera activa (Fairbank, Goldman, 2006: 114).

Una de las características más importantes del periodo de los Song y que sólo se comenta brevemente es el siglo XI fue la etapa de mayor creatividad de la historia china (Fairbank y Goldman, 2006: 88), resulta curioso que siendo un imperio que estaba rodeado de enemigos, y cuyo poder era menor que el de sus antecesores, el énfasis político siempre fue puesto en los ámbitos civiles antes que los militares. Ésta fue la “época de los grandes ensayos de reforma del sistema político y social” (Gernet, 2005: 274), la época de máximo desarrollo del sistema de exámenes imperiales de acceso al funcionariado. Otra es el gran desarrollo económico y demográfico de la región del Yangzi.

Lo cierto es que no he podido confirmar que Kaifeng fuera asaltada a los alrededores del año 1000 como nos explican en el juego, pero sí que es verdad que 4 o 5 años después de esa época empezaron a pagar tributos a los kitan para que no los atacaran (Fairbank y Goldman, 2006: 114; Gernet, 2005: 272).

La dinastía Jin empieza en la quinta misión en el año 1127, en ella nos explican que la gran ciudad de Kaifeng creció y prosperó durante un largo tiempo. Esto fue así hasta que los Song se aliaron con los jürchen, un pueblo proto-manchú para atacar a los kitan. El ataque falló y los jürchen se volvieron contra los Song atacándolos. En poco tiempo todo el norte de China fue invadido, incluida la capital, Kaifeng. La familia imperial fue hecha prisionera y enviada a las tierras de los jürchen. Los Jin son los nuevos líderes de China. Hemos de establecer la nueva capital en la ciudad de Zhongdu (que más adelante sería llamada Beijing) a orillas del río Yongling para los Jin.

Los jürchen son tribus originales de la actual Heilongjiang y que serían los antepasados de los manchúes que más tarde formarían el Imperio Qing. Éstos invadieron a los Liao (el reino kitan) en 1125 y al día siguiente rompieron el tratado de amistad con los Song y ocuparon todo el norte de China, tomando Kaifeng en 1126 llevándose con ellos al emperador Huizong, al príncipe heredero y a más miembros de la familia imperial (Gernet, 2005: 273, 320).

Tal y como nos lo expone el juego, parece que la dinastía Song haya llegado a su fin, pero en realidad no fue así. El heredero de los Song logró huir y reavivó la dinastía estableciéndose en una rica ciudad del sureste, Lin'an (Hangzhou), en 1138 (Gernet, 2005: 321). A partir de aquí la relación diplomática entre los Song y los Jin fue pacífica, aunque condicionado al pago anual de un tributo por parte de los Song a los Jin, e incluso establecieron las fronteras entre ambos estados con un tratado. La presentación de la quinta misión de esta campaña y primera de los Jin presenta un problema a la hora de ambientar al jugador en el contexto histórico, ya cuando nos explica la caída de los Song, lo hace desde una perspectiva de “nosotros fuimos vencidos” y cuando habla, en el mismo texto de la Jin lo hace de la misma manera: “tenemos que construir una nueva capital”. Lo que genera esto es una laguna en la capacidad de ambientación de la narrativa del juego que hace que al jugador no le quede claro si la nueva capital es para los Jin o para los Song que se salvaron milagrosamente.

Un último apunte entorno a esta misión es que en el juego nos explican que en 1127 se empieza a construir la nueva capital en Zhongdu (Beijing), mientras

que según Gernet o Fairbank y Goldman no fue trasladada de Harbin a Beijing hasta el año 1153 (Gernet, 2005: 321; Fairbank y Goldman, 2006: 117-118).

En las dos últimas misiones de la campaña, y del juego, asistimos al ascenso al poder de los mongoles de Gengis Kan y su conquista, tras haber vencido a otros imperios sino-bárbaros como el de los Xixia, de primero la China dominada por los Jin (1234) (Gernet, 2005: 321) y más tarde la de los Song al sur (1279) (Fairbank y Goldman, 2006: 92).

El contexto de estas misiones es histórico, pero su desenlace no, ya que tenemos la posibilidad de organizar en Beijing una defensa suficientemente fuerte como para ganar a los mongoles, y si lo hacemos se abre un texto felicitándonos por haber salvado a China de los invasores. Está claro que en un juego como este todas las partidas tienen un final abierto ya que es la base de los juegos de simulación estratégica o de gestión de ciudades, el caso es que lo que diferencia a estas últimas misiones de todas las demás es que, a pesar de haber vencido, en las otras, los hechos acontecidos siempre seguían la narrativa histórica del juego, por lo que aunque venciéramos en la última misión de la dinastía Han, ésta cayó igualmente más tarde, dando paso a la siguiente campaña. En la última misión, en cambio, al no haber más campañas detrás, convierte en el final en un hipotético ¿qué pasaría si...? Pregunta, que por otra parte es la base de este género de videojuegos, que empezando con situaciones o contextos reales, actuales o históricos, intenta, siguiendo unas mecánicas establecidas teniendo en cuenta las circunstancias en las que se da/o dio la situación concreta, simular que hubiera ocurrido si se actuase de manera diferente o si algún factor hubiera cambiado.

3. Conclusiones

El objetivo de nuestro proyecto ha sido demostrar que la importancia creciente de los videojuegos en nuestra sociedad debería de crear una necesidad para determinar su influencia cultural; cultura entendida como el conjunto de conocimientos que permite a una persona desarrollar un juicio crítico. Extrapolando esto a el caso de *Emperor: the Rise of the Middle Kingdom*, mi intención ha sido discernir qué tipo de conocimientos o, mejor dicho, cuán válidos son los conocimientos que transmite este juego mediante su narrativa y aquellos imbuidos en las mecánicas internas de juego.

Después de haber investigado sobre la potencialidad de usar los videojuegos como un vector para transmitir unos conocimientos concretos, no puedo sino reafirmarme en mi idea inicial de que en efecto éstos pueden ser usados para difundir información, conocimientos o ideas. De todas maneras, el que sea posible no lo hace fácil. Los juegos, y en particular los videojuegos tienen unas especificaciones que limitan la cantidad y calidad de la información que su creador imbuje en él.

Una de estas limitaciones, y a mi parecer la más importante, es el objetivo de la producción de un videojuego. Los videojuegos en sentido general, y a diferencia de los “*serious games*”, están creados para entretener y como productos de entretenimiento, tienen un objetivo comercial. Así pues, el creador tiene que tener en cuenta por encima de todo, que su producto se tiene que vender bien, limitando la cantidad y calidad de la información que se puede incluir en el juego. Un ejemplo de esto lo tenemos en las numerosas ocasiones que en *Emperor* se ha omitido información como los diferentes interregnos entre dinastías (e.g. entre los Han y los Sui), los cambios sociales ocurridos en cada período como el paso de la vieja aristocracia Tang al “hombre nuevo” en Song (Gernet, 2005: 244) o la explicación en profundidad del funcionamiento de la corte imperial desde los Han con las luchas entre las diferentes facciones de eunucos, altos funcionarios y grandes propietarios. Este último ejemplo podría haberse implementado fácilmente mediante una mecánica de influencia dentro del juego, en la que cualquier decisión que tomáramos cambiaría el equilibrio de poder, esto es un

ejemplo, pero seguramente no se hizo debido a otra limitación: el hardware y software.

Al desarrollar un juego los creadores han de tener en cuenta que los consumidores tienen una variedad inefable de ordenadores, cada uno con sus especificaciones, por lo que no pueden poner más mecánicas de las que el ordenador puede soportar o mecánicas demasiado complejas. Una cuestión que se podría solucionar actualmente, pasados quince años desde la publicación del juego, cuando la tecnología en este aspecto ha evolucionado sobremanera.

Así, entendemos también que decidieran dejar el confucianismo como una religión más; que los edificios cambiasen según el periodo histórico y la ubicación geográfica podría ser otro cambio, ya que los molinos (que en el juego se usan como almacén para los alimentos) de la dinastía Xia son exactamente igual a los de la dinastía Tang o los de la Jin, hecho que genera algunas grietas en la ambientación histórica del juego. Volvemos a toparnos con el problema de las limitaciones, el hacer los modelos de los edificios fieles a las versiones de la historiografía académica tendríamos varios obstáculos, el primero es que la organización de los asentamientos y las ciudades ha cambiado mucho desde la dinastía Xia, mientras que entonces los edificios se organizaban alrededor de túmulos o mercados centrales, en la dinastía Tang tenemos el ejemplo de la gran capital de Chang'an que fue una ciudad enorme con influencias de culturas extranjeras; cubrir esta miríada de modelos diferentes de edificios llevaría un largo trabajo, sin tener en cuenta que el motor del juego quizás no sería capaz de soportar tantos modelos diferentes en pantalla, o el propio ordenador acabaría dando error. Aun así, en algunos casos se ha conseguido implementar un cambio en la historia en las mecánicas del juego, por ejemplo, en el caso de la administración y los impuestos, hasta el imperio Han se utilizaba madera o bambú para los registros, mientras que desde la invención del papel aparece la industria que convierte madera en papel, y el recurso necesario para el buen funcionamiento de la administración y los recaudadores de impuestos es el papel. Otro ejemplo podría ser el caso de la evolución de la industria metalúrgica, en la que primero se usa el bronce, luego el hierro y por último el acero.

Pese a estas limitaciones, en *Emperor* se nota el trabajo y cuidado que le han puesto y la búsqueda concienzuda de información. No hay prácticamente errores o incoherencias en la narrativa histórica salvo algunas que ya he mencionado en el análisis. Y la mayoría de errores o falta de hechos importantes suelen ser dados por las limitaciones que he explicado. La información que he podido obtener mediante el juego me ha parecido muy fiel a la narración de la historia china a la que he podido acceder. De hecho, mientras leía los libros de Fairbank y Goldman, cuya primera edición es de 1992, tuve la sensación que los desarrolladores se inspiraron en algunos casos en el mismo libro, porque los hechos eran explicados de manera muy similar. Quizás, las obras de Fairbank (1907-1991) y Goldman (1931) fueron la fuente básica para la documentación del contenido del videojuego, pues para el mundo anglosajón ellos han sido dos de los sinólogos más relevantes desde mediados de los años cuarenta, y por ello son responsables de la creación de todo un determinado discurso histórico.

Ahora bien, debemos destacar algunos casos particularmente problemáticos desde el punto de vista del contenido histórico. El primero es la explicación poco clara de algunos períodos, y en concreto la de la quinta misión de la campaña Song-Jin, primera de los Jin. En ella no se deja claro si después de la invasión de los Jürchen nosotros jugamos por los Jin o lo hacemos en el bando de los Song. Yo mismo estuve confundido hasta que me informé. Otro error, o punto negativo del juego, es la aparición de los héroes. Esta es una mecánica que no he explicado en detalle, pero es muy simple. Con la aparición de las religiones podemos hacer ofrendas a distintos héroes (como si fueran antepasados) algunos de estos héroes son personajes mitológicos como Nuwa, Pangu, Huangdi o Sun Wukong, mientras que otros fueron personajes históricos como Kongzi (Confucio), Mengzi (Mencio) o Sunzi (Sun Tzu). Estos héroes, además, si los mantienes muy contentos con las ofrendas, aparecen en tu ciudad y cada uno tiene sus propios poderes que se usan para beneficiar a tu ciudad. En cualquier caso, lo que consigue esta mecánica de héroes, que, para más inri, mezcla los mitológicos con los históricos en la misma categoría, es que el jugador acaba teniendo la idea de que todos son algo parecido a los dioses griegos o romanos de otros títulos de la saga de videojuegos, que funcionaban con la misma mecánica. Lo que, por otra parte, es muy significativo

desde el punto de vista de asimilación de lo “oriental” dentro del imaginario europeo.

En definitiva, me atrevería a afirmar que un videojuego puede ser un medio muy útil para transferir conocimientos, si se sabe cómo hacerlo. De ahí la importancia del análisis crítico de los videojuegos y en particular de uno como *Emperor*, elaborado en el ámbito anglosajón y con contenido asiático. Solo estudiando culturalmente estos productos (las prácticas de consumo y recepción, las tendencias del mercado o la configuración de los discursos “orientalistas”, entre otros aspectos), podremos dilucidar como se conforman los imaginarios colectivos y como, por lo tanto, se escribe y re-escribe la historia de un país no solo a través del análisis histórico (Martínez-Robles, 2009), sino también a través de la producción de la industria cultural. En mi opinión, la transmisión de conocimientos debería conseguirse mediante un equilibrio entre el *gameplay* y los conocimientos deseados, teniendo en cuenta las limitaciones del medio y sabiendo de antemano que no vamos a poder transferir al juego toda la información que deseamos por lo que hay que diferenciar entre la información más fácil de transmitir mediante mecánicas y la que no lo es, en cuyo caso. Es evidente que esto no es fácil, pero no por ello deja de ser posible.

4. Bibliografía

4.1. Artículos académicos

- ALLAN, Sarah. "Erlitou and the Formation of Chinese Civilization: Towards a New Paradigm" en *The Journal of Asian Studies*. Vol. 66, nº2 (2007): 461-496.
- APPERLEY, Thomas H. "Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres" en *Simulation & Gaming*. Vol. 37, nº1 (2006): 6-23.
- CONNOLLY, Thomas M.; STANSFIELD, Mark y HAINEY, Thomas. "An application of games-based learning within software engineering" en *British Journal of Educational Technology*. Vol. 38 nº3 (2007): 416-428.
- GEE, James Paul. "Gaming by design: games as learning machines". En *Interactive Educational Multimedia*. Nº8 (2004): 15-23.
- GEE, James Paul. "High Score Education: Games, Not School, Are Teaching Kids to Think". En *Wired*. Vol. 11, nº. 5 (2003). Accesible en: <http://www.wired.com/wired/archive/11.05/view.html?pg=1> (29/12/2015)
- JENKINS, Henry y SQUIRE, Kurt. "Harnessing the Power of Games in Education". En *Insight*. Vol. 3, nº1 (2003): 5-33.
- KARDAN, Kaveh. "Computer role-playing games as a vehicle for teaching history, culture, and language". En *Proceedings of the 2006 ACM SIGGRAPH symposium on Videogames (Sandbox '06)* (2006): 91-93.
- LAWSON, Catherine L. y LAWSON, Larry L. "Adventures in Learning: Creating Role Playing Videogames to Teach and Learn Economics" en *International Review of Economics Education*. Vol. 9 nº1 (2010): 93-110.
- LI, Liu y XU, Hong. "Rethinking Erlitou: legend, history and Chinese archaeology" en *Antiquity*. Vol. 81, nº314 (2007): 886-901
- MARTÍNEZ-ROBLES, David. "La representació occidental de la Xina moderna: orientalisme, culturalisme i crítica historiogràfica" en *Revista dels Estudis d'Humanitats i dels Estudis de Llengües i Cultures de la UOC*. Nº 10 (2008): 7-16.
- MARTÍNEZ ROBLES, David. "Reescrituras de la historia: China en las estrategias discursivas de la historiografía occidental." En *Gerónimo de Uztariz*. Nº25 (2009): 47-66.
- PANNESSE, Lucia y CARLESI, Maria. "Games and learning come together to maximise effectiveness: The challenge of bridging the gap" en *British Journal of Educational Technology*. Vol. 38, nº3 (2007): 438-454.
- PÉREZ LATORRE, Óliver. "Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas" en *Comunicació: Revista de Recerca i d'Anàlisi*. Vol. 28, nº1 (2011): 127-146.
- SILVA RODRÍGUEZ, Manuel. "Relectura de la noción de Industria Cultural de Theodor Adorno". En *Anagramas* (Universidad de Medellín, Colombia). Vol. 12, nº23 (2013): 175-198.

WU, Qinglong; ZHAO, Zhijun; LIU, Li et al. "Outburst flood at 1920 BCE supports historicity of China's Great Flood and the Xia dynasty" en *Science*. Vol. 353, nº 6299 (2016): 579-582.

4.2. Libros

ADORNO, Theodor W. y HORKHEIMER, Max. "The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception" en *Dialectic of Enlightenment*. Stanford, California: Stanford University Press (2002): 94-136.

ECO, Umberto. "Cultura de Masas y Niveles de Cultura" en *Apocalípticos e Integrados*. España: Editorial Lumen (1984): 39-78.

FAIRBANK, John K. y GOLDMAN, Merle. *China A New History*. 2ª edición expandida. Cambridge, Massachussets: Harvard University Press (2006).

FOLCH, Dolors. *La construcción de China*. (Anna Busquets Alemany, trad.). 1a edición. Barcelona: Ediciones Península (2002). (Obra original publicada en 2001).

GERNET, Jacques. *El Mundo Chino* (Dolors Folch, trad.). 1a edición (revisada). Santa Perpètua de Mogoda (Barcelona), España: Editorial Crítica (2005). (Obra original publicada en 1972).

GERNET, Jacques. *A history of Chinese Civilization* (J. R. Foster y John Hartman, trad). 2ª edición. Estados Unidos: Cambridge University Press (1996).

HOLCOMBE, Charles. "Was Medieval China Medieval? (Post-Han to Mid-Tang)." En: *A Companion to Chinese History* (Michael Szonyi, editor). Wiley Blackwell (2017): 106-117.

LOEWE, Michael, y SHAUGHNESSY, Edward L. *The Cambridge history of ancient China: From the origins of civilization to 221 BC*. Cambridge University Press (1999).

LOZANO MÉNDEZ, Artur (editor). *El Japón contemporáneo: Una aproximación desde los estudios culturales*. Barcelona, España: Ediciones Bellaterra (2016).

ROSENBAUM, Roman (editor). *Manga and the Representation of Japanese History*. Nueva York: Routledge (2013).

STOREY, John. "What is popular culture" en *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. Pearson, Longman (2009): 1-14.

4.3. Tesis y trabajos

GARCÍA GIGANTE, Benjamín. *Videojuegos: Medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares*. Dirigida por Drs. Reyes Hernández Castilla y José Luis García Llamas. Tesis doctoral. Departamento de Didáctica y Teoría de la Educación, Universidad Autónoma de Madrid (2009).

GRAU DE PABLOS, Tomás. *El modelo de producción japonesa del videojuego y su plasmación en la industria española. Deslocalización y procesos de producción*. Dirigida por Drs Blai Guarné Cabello y Artur Lozano Méndez. Tesis del Màster Oficial de Traducció, Interpretació i Estudis Culturals. Universitat Autònoma de Barcelona (2012).

KUSIAK, Frank J. III. *Virtual Historiography: How History Is Presented in Entertainment Based Computer Games*. Tesis dirigida por Dr. Steven Reschley. Truman State University, Division of Social Science, Kirksville, Missouri, EEUU (2002).

4.4. Artículos en la web

LÓPEZ RAVENTÓS, Cristian. “El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games” en *Apertura*. Vol. 8 nº1 (2016) Accesible en: <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/825/539> (Último acceso: 09/03/2017)

HIDALGO TOLEDO, Jorge Alberto. “El Dilema de la Dimensión Antropológica de la Industria del Entretenimiento” en *Razón y Palabra*. Accesible en: http://www.razonypalabra.org.mx/En%20la%20red%20y%20al%20despoblado/jul15.html#_ftn1 (19/12/2016).

SQUIRE, Kurt. “Cultural Framing of Computer/Video Games”. En *The international journal of computer game*. Vol. 2 nº1 (2002). Accesible en: <http://www.gamestudies.org/0102/squire/> (Última visita: 3/12/2015).

4.5. Películas documentales

FIENNES, Sophie (Directora y productora). *The Pervert's Guide to Cinema*. Reino Unido: Amoeba Film (2006).