

UCRONÍA INTERACTIVA: ESPACIOS REESCRITOS EN LA ERA DIGITAL

INTERACTIVE UCHRONIA: REWRITING SPACES IN THE DIGITAL AGE

FECHA DE ENVÍO 12/10/2024

FECHA DE ACEPTACIÓN 12/11/2024

DANIEL LUMBRERAS MARTÍNEZ

UNIVERSIDAD DE OVIEDO

RESUMEN:

Este artículo analiza la uchronía en la era digital, centrándose en cómo videojuegos y narrativas interactivas facilitan al receptor participar activamente en la creación de mundos alternativos. A través de ejemplos de ucronías realistas, proyectivas e imposibles, se examina el papel de la uchronía digital como herramienta epistemológica para cuestionar las narrativas históricas y su impacto en la percepción contemporánea de la historia. Se argumenta que la uchronía digital, al permitir al receptor experimentar con la historia, ofrece un espacio para la reflexión crítica sobre la construcción del conocimiento histórico y la verdad en la era de la posverdad.

PALABRAS CLAVE:

Uchronía, historia alternativa, videojuegos, narrativa interactiva, posverdad, mundos posibles.

ABSTRACT:

This article analyses uchronia in the digital age, focusing on how videogames and interactive narratives allow the user to actively participate in the creation of alternate worlds. Through examples of realistic, projective, and impossible uchronias, the paper examines the role of digital uchronia as an epistemological tool to challenge historical narratives and its impact on contemporary perceptions of history. It argues that digital uchronia, by allowing the user to manipulate and experiment with history, offers a space for critical reflection on the construction of historical knowledge and truth in the post-truth era.

KEY WORDS:

Uchronia, alternate history, video games, interactive narrative, post-truth, possible worlds.

1. Introducción

La uchronía replantea la historia desde un punto de divergencia y, en su formato digital, permite al receptor participar en la construcción de estos mundos alternativos. Aunque a menudo se ha ubicado dentro del marco de la ciencia ficción o como un subgénero de la ficción histórica, el género ha evolucionado significativamente desde sus orígenes hasta adquirir una entidad propia como género literario, distinguiéndose por su capacidad para cuestionar la inevitabilidad histórica. La uchronía consiste en “un

Las obras se publican en la edición electrónica de la revista bajo una licencia [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 España](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/).



relato de la Tierra (a veces se extiende a la exploración del espacio del Sistema Solar) tal como podría haber llegado a ser a consecuencia de alguna alteración hipotética en la historia” (Stableford, Wolfe y Langford, 2023)¹. Su carácter especulativo ha sido explorado recurrentemente en diferentes ámbitos narrativos, desafiando las certezas históricas y expandiendo el horizonte de comprensión del pasado.

A medida que la ucronía ha ido consolidándose como un género autónomo, su alcance ha superado los límites de lo estrictamente literario para convertirse en un campo de experimentación epistemológica. Este fenómeno es particularmente notable en el contexto actual, marcado por la proliferación de tecnologías digitales que permiten la creación de mundos alternativos y la participación del receptor en su configuración. La aparición de plataformas interactivas, videojuegos como, por ejemplo, *The Wolf Among Us* (2013), que reimagina la historia de los personajes de cuentos de hadas, y narrativas transmedia ha ampliado las posibilidades de la ucronía, permitiendo a los receptores, por un lado, imaginar cómo podría haber sido la historia, y por otro, explorar y manipular esos universos alternativos en tiempo real. En este sentido, la ucronía digital (entendida, en este artículo, como aquella que se presenta en formato digital e implica una interacción específica con el receptor que le permite participar activamente en la construcción de la historia) enfrenta al receptor con el pasado, pero además se erige como un mecanismo para poner a prueba las estructuras narrativas y cognitivas que sustentan nuestra comprensión de la historia. Para comprender mejor esta evolución de la ucronía en la era digital es necesario analizar cómo este nuevo formato afecta la relación entre el receptor y la narrativa.

En la era digital, donde la interactividad y la inmersión juegan un papel central en la recepción de las narrativas, la ucronía ha encontrado un nuevo espacio de desarrollo. Tal como argumentan Firth, Ferreri y Lang (2016), los medios digitales habilitan un “mapeo ucrónico” donde los receptores pueden navegar por múltiples realidades posibles, cuestionando las narrativas históricas tradicionales y sus implicaciones culturales. Esta capacidad para interactuar directamente con la historia y sus alternativas plantea nuevos desafíos teóricos, especialmente en el contexto de la teoría de los mundos posibles, que ha sido fundamental para la comprensión de la estructura y el funcionamiento de la ucronía literaria. Autores como Doležel (1998) y Albaladejo Mayordomo (1998) han propuesto clasificaciones basadas en los mundos posibles que ayudan a analizar las narrativas ucrónicas desde una perspectiva estructural, identificando las reglas internas que rigen estos universos ficcionales.

Sin embargo, estas teorías, aunque efectivas para el análisis de la ucronía en su forma literaria tradicional, requieren una revisión y actualización para abordar los nuevos desafíos que presentan los medios digitales. La interactividad propia de los videojuegos y las plataformas transmedia introduce un nuevo tipo de relación entre el receptor y la historia, en la que este deja de ser un observador pasivo para convertirse en un agente activo en la creación de la narrativa. Este cambio de paradigma exige una ampliación de la teoría de los mundos posibles, incorporando elementos de la teoría de la interactividad y el diseño narrativo digital. De este modo, la ucronía en la era digital reconfigura el espacio narrativo y asimismo transforma la experiencia cognitiva del receptor, quien, al ser empujado a la acción por la posibilidad de múltiples finales que le brinda el autor (Murray, 2016: 49), se enfrenta a nuevas formas de comprender la historia y sus posibles desviaciones.

¹ Traducción propia, esta y las demás citas literales en inglés del artículo. Cita original: “is an account of Earth (sometimes extending to exploration of solar-system space) as it might have become in consequence of some hypothetical alteration in history”.

En este contexto, el género ucrónico trasciende la especulación sobre el pasado para erigirse en una herramienta epistemológica que permite cuestionar y reinterpretar las narrativas históricas desde una perspectiva crítica. Este es el enfoque central del presente artículo: analizar la ucronía digital como herramienta epistemológica. Este fenómeno cobra especial relevancia en la actual era de la información, caracterizada por la proliferación de lo que algunos autores han denominado la “posverdad”, donde la distinción entre hechos y ficciones se vuelve cada vez más ambigua. Seguimos a Hutcheon (2002), quien indica que la posmodernidad desafía las narrativas históricas tradicionales, y la ficción puede ser utilizada para cuestionar el poder y la autoridad. El género, al reescribir la historia, se inserta en esta dinámica posmoderna deconstruyendo las versiones oficiales del pasado y ofreciendo una visión crítica de los eventos históricos y su impacto en el presente; más incluso en un contexto de digitalización, en el que los receptores no solo pueden interactuar con las narrativas sino reescribirlas también.

El presente artículo se propone analizar cómo la ucronía, en su intersección con los medios digitales, se ha convertido en una herramienta clave para la exploración y el cuestionamiento del conocimiento histórico en la era de la posverdad. A través del análisis de casos contemporáneos, como videojuegos y plataformas interactivas, se examinará el papel de la ucronía digital como un laboratorio de experimentación epistemológica, donde las narrativas alternativas se adentran en el pretérito para de esta forma reimaginar sus implicaciones para el presente y el futuro. En este sentido, el género en su forma digital, partiendo de la especulación histórica como base, plantea además interrogantes sobre la relación entre ficción y realidad, y sobre cómo estas narrativas alternativas pueden influir en la percepción pública de la historia y en la construcción de identidades colectivas.

2. Marco teórico

2.1. La ucronía como género en expansión

La ucronía, como género narrativo, ha sido objeto de diversas aproximaciones teóricas que buscan definir y clasificar las formas en que se manifiestan sus universos ficcionales. En este sentido, la teoría de los mundos posibles ha sido fundamental para entender la estructura narrativa de la ucronía y su capacidad para especular sobre realidades alternativas. Uno de los aportes más relevantes en este campo es la propuesta de Albaladejo Mayordomo, quien en su teoría de los mundos posibles distingue tres grandes modelos narrativos. En la propuesta del autor, estos modelos corresponden a diferentes grados de verosimilitud y relación con la realidad empírica del lector, proporcionando un marco de referencia para la clasificación de los universos ficcionales (1998: 58).

Los mundos posibles, para Albaladejo, se dividen en tres: el mundo I, que refleja la realidad empírica; el mundo II, donde la historia se altera de manera verosímil; y el mundo III, donde lo fantástico o inverosímil aparece sin romper la coherencia interna (1998: 60-62). No obstante, esta propuesta tripartita fue ampliada por Rodríguez Pequeño, quien, a partir de la teoría original, introduce un cuarto modelo o mundo IV, donde la ficción abandona por completo las convenciones de verosimilitud y se adentra en lo fantástico puro. En este tipo de mundo, las leyes de la realidad ya no son aplicables, y lo inverosímil se convierte en el eje central de la narrativa. “La diferencia

entre los tipos I (el de lo verdadero) y II (el de lo ficcional verosímil) es ficción; entre los tipos II y III (el de lo fantástico verosímil), la transgresión y la mímesis, y entre los tipos III y IV (el de lo fantástico inverosímil) la verosimilitud” (Rodríguez Pequeño, 2008: 127).

A partir de esta ampliación teórica, se pueden aplicar los cuatro tipos de mundo posibles de Rodríguez Pequeño para proponer una clasificación de la ucronía en tres grandes subgéneros, diferenciados en función de las reglas que rigen los universos alternativos construidos en estas narrativas. Consecuentemente, se establece una división que permite entender las variaciones internas del género ucrónico, más allá de la simple alteración de eventos históricos. En primer lugar, está la ucronía realista, que se sitúa en el mundo II, donde los eventos divergentes son verosímiles y no incluyen elementos fantásticos ni tecnológicos imposibles. Este subgénero se caracteriza por plantear realidades alternativas que podrían haber ocurrido sin necesidad de romper con las leyes físicas del mundo empírico (Lumbreras Martínez, 2023: 28).

En segundo lugar, se encuentra la ucronía proyectiva, en la cual las reglas del mundo III se aplican para introducir elementos propios de la ciencia ficción. En este tipo de ucronía, los cambios en la historia se explican mediante la intervención de tecnologías avanzadas o fenómenos científicos que facultan la existencia de mundos paralelos o la manipulación del tiempo. La ucronía proyectiva juega con los límites de la realidad, pero siempre dentro de una lógica interna que permite al lector aceptar las innovaciones tecnológicas como parte del universo narrativo (Lumbreras Martínez, 2023: 28-29).

Por último, el autor introduce la ucronía imposible, situada en el mundo IV de Rodríguez Pequeño, donde la fantasía y lo inverosímil se convierten en las herramientas principales para la construcción del relato. En este subgénero, la historia no solo se altera mediante un punto de divergencia, sino que se introducen elementos sobrenaturales o mágicos que transforman por completo la ontología del universo narrativo. La ucronía imposible, por tanto, explora las posibilidades más extremas del género, donde lo histórico se mezcla con lo fantástico de manera inverosímil (Lumbreras Martínez, 2023: 29).

La propuesta de este autor facilita, además de una mayor comprensión de las variaciones internas del género ucrónico, una herramienta útil para la teoría literaria, al establecer una clasificación que trasciende lo temático y se centra en las reglas que rigen el universo ficcional. De este modo, podemos dejar atrás la visión de la ucronía simplemente como una especulación histórica para adentrarnos en un género literario con sus propias estructuras narrativas y epistemológicas.

2.2. De la página al píxel: la ucronía en los medios digitales

El auge de las tecnologías digitales ha permitido que las narrativas ucrónicas trasciendan los límites de lo literario, expandiéndose hacia nuevos medios donde la inmersión y la participación del receptor adquieren una relevancia central. Entendemos la virtualidad como una presencia incorpórea que se realiza en interacción con un ordenador, que causa una extensión del dominio de lo posible, una concentración del dominio del conocimiento, una especialización del dominio de las reglas y una extrema reducción del dominio de la ética (Lavocat, 2019: 287-288).

. La condición del receptor en los medios digitales da pie a un cambio radical en la forma en que las ucronías son concebidas y consumidas, ya que la interactividad introduce un grado de agencia que permite al jugador o espectador intervenir directamente en la configuración del relato. La interactividad y la inmersión se

refuerzan mutuamente: cuando nos sentimos parte del mundo digital, ello nos impulsa a realizar acciones que nos llevan a un sentimiento de agencia, el cual a su vez refuerza nuestro sentimiento de inmersión: es lo que Murray denomina “Active Creation of Belief”, es decir, creencia activa de creación (2016: 105).

Este fenómeno ha sido ampliamente analizado en el ámbito de los estudios de medios, donde la teoría de la interactividad ha subrayado el papel activo del usuario en la creación y manipulación de narrativas digitales. Así pues, la inmersión que ofrecen los medios interactivos permite un “mapeo ucrónico” (Firth, Ferreri y Lang, 2016), en el que los receptores pueden navegar por múltiples realidades posibles, explorando las consecuencias de los puntos de divergencia y participando en la construcción de esas realidades alternativas. En este sentido, los videojuegos y las series interactivas se convierten en laboratorios narrativos donde los jugadores experimentan con las posibilidades de la historia y, acto seguido, se enfrentan a las implicaciones cognitivas de sus decisiones.

Un ejemplo paradigmático de esta inmersión ucrónica es la prolífica serie de videojuegos *Assassin's Creed* (2007), desarrollada por Ubisoft. En esta saga, los jugadores se introducen en diferentes momentos históricos, como las Cruzadas, el Renacimiento o la Revolución Industrial, pero con la posibilidad de modificar el curso de ciertos eventos a partir de la manipulación temporal que la narrativa les permite. La serie juega constantemente con la idea de una “historia secreta” oculta detrás de los hechos conocidos, en la que órdenes ancestrales y conspiraciones cambian el destino de la humanidad. Aunque los acontecimientos históricos reales siguen siendo un marco de referencia, el juego plantea escenarios alternativos que invitan al receptor a cuestionar los relatos oficiales de la historia.

Otra manifestación reciente del potencial ucrónico en los medios digitales es *Black Mirror: Bandersnatch* (2018), una película interactiva desarrollada por Netflix en la que el espectador tiene la posibilidad de tomar decisiones que alteran el transcurso y el desenlace de la historia. A través de este formato se genera una multiplicidad de narrativas que divergen según las elecciones del espectador, convirtiéndolo en un agente activo que puede explorar las consecuencias de diferentes puntos de divergencia. Dicha perspectiva propone, por un lado, una reflexión sobre la inevitabilidad de los eventos, y por otro lado, un cuestionamiento de la linealidad del relato y sugiere la existencia de múltiples versiones de una misma realidad.

Estas nuevas formas de narración interactiva y participativa posibilitan un tipo de inmersión que no era posible en las ucronías literarias tradicionales, donde el lector solo podía imaginar las consecuencias de un punto de divergencia sin influir directamente en los acontecimientos. Al respecto, Aarseth argumenta que el cibertexto crea un espacio donde el receptor se ve obligado a interactuar en vez de ser mero espectador: “no está seguro, por lo tanto se puede argumentar que no es un lector. El cibertexto pone a su potencial lector en riesgo: el riesgo del rechazo” (1997: 4)². En el caso de las ucronías digitales, esta participación se traduce en la capacidad del receptor para explorar las implicaciones de cada cambio histórico en múltiples direcciones, desafiando las concepciones tradicionales de la causalidad histórica. Esto pone de manifiesto cómo la ucronía en los medios digitales, lejos de ser una simple extensión de sus formas literarias, constituye una nueva modalidad narrativa con implicaciones epistemológicas únicas.

² Cita original: “is not safe, and therefore, it can be argued, she is not a reader. The cybertext puts its would-be reader at risk: the risk of rejection”.

Además, la capacidad de las plataformas interactivas para generar diferentes versiones de una misma historia introduce un nuevo nivel de complejidad en el análisis de las ucronías. Estas plataformas facultan que los receptores vivan diferentes versiones del pasado y, gracias a la convergencia digital, facilitan la creación de “knowledge communities” que negocian colectivamente el significado (Jenkins, 2006: 20)³. En nuestro caso, de los mundos alternativos, alimentando así un debate continuo sobre la relación entre historia y ficción. Este fenómeno, que ya estaba presente en la literatura, se amplifica enormemente en el contexto digital, donde las múltiples posibilidades narrativas dejan atrás el terreno de la especulación artística y pueden ser experimentadas de manera activa por el receptor.

La teoría de los mundos posibles, que ha sido central para el análisis de la ucronía literaria, debe ser ampliada para dar cuenta de este nuevo tipo de narrativas interactivas, en las que el receptor es también creador del relato. Mientras que en las ucronías tradicionales la verosimilitud dependía de la coherencia interna del relato y de su correspondencia con las leyes del mundo real, en las ucronías digitales esta verosimilitud se redefine en función de la interactividad y la agencia del receptor. Coincidimos con Doležel en que la verosimilitud en los mundos ficcionales es un elemento más del arte, pero no algo imprescindible: “La verosimilitud es un requerimiento de ciertas poéticas ficcionales, no un principio universal de la creación de ficción” (1998: 17)⁴.

Liberadas del corsé de la verosimilitud, las narrativas ucrónicas digitales introducen un nuevo tipo de relación entre el relato y el receptor, en la que la experiencia inmersiva y la capacidad para manipular el curso de los eventos históricos se convierten en el eje central de la narración. El hecho de que el receptor pueda intervenir en el desarrollo de la historia y experimentar las consecuencias de sus decisiones en tiempo real amplía las posibilidades narrativas de la ucronía y lo enfrenta nuevas preguntas sobre cómo estas narrativas interactúan con nuestra comprensión de la historia junto con su plétora de alternativas.

2.3. La ucronía y la posverdad: narrativas alternativas en la era de la información

El concepto de posverdad ha cobrado relevancia en los últimos años y se refiere a un fenómeno donde los hechos objetivos son menos influyentes en la formación de la opinión pública que los llamamientos a las emociones y las creencias personales. En este contexto, la ucronía, particularmente en sus manifestaciones digitales, se erige como una herramienta poderosa para explorar la naturaleza de la verdad histórica y su representación en la cultura contemporánea. Lejos de ser una mera especulación sobre el pasado, la ucronía en la era de la posverdad actúa como un dispositivo narrativo crítico, capaz de cuestionar las narrativas oficiales y abrir espacio para la discusión sobre cómo se construyen y manipulan las versiones aceptadas de la historia.

En las narrativas ucrónicas, la creación de mundos alternativos siempre ha planteado preguntas fundamentales sobre la relación entre ficción y realidad. En definitiva la ficción posmoderna, incluyendo la ucronía, puede funcionar como una forma de

³ Más adelante se pone como ejemplo de estas comunidades, movimientos de base, a la Wikipedia (Jenkins, 2006: 254). Se pueden encontrar ejemplos de aficionados a la ucronía que han creado sus propias versiones, verbigracia https://ucronia.fandom.com/es/wiki/Ucron%C3%ADa_Wiki.

⁴ Cita original: “Verisimilitude is a requirement of a certain poetics of fiction, not a universal principle of fiction making”.

metaficción historiográfica, “historiographic metafiction” (Hutcheon, 2002: 14) que cuestiona las versiones oficiales del pasado y problematiza la propia noción de verdad histórica. Este potencial crítico se amplifica en la era digital, donde las plataformas interactivas y los medios sociales dan lugar a una diseminación más rápida y masiva de narrativas alternativas, que pueden competir directamente con las versiones tradicionales de los eventos históricos.

Un ejemplo emblemático de cómo la ucronía interactúa con la posverdad puede encontrarse en el uso de narrativas contrafácticas en redes sociales y plataformas mediáticas. En estos espacios, la ucronía sirve, además de como entretenimiento o ejercicio literario, como un medio para promover versiones alternativas de la historia que pueden influir directamente en la opinión pública. En algunos casos, estas narrativas ucrónicas son empleadas de manera crítica, como una forma de cuestionar las versiones oficiales de los eventos. Sin embargo, también pueden ser utilizadas para difundir desinformación o reinterpretaciones ideológicas de la historia. Así, las ucronías digitales, al jugar con las posibilidades de la historia, consiguen poner de manifiesto el poder de las narrativas alternativas en la era de la posverdad, donde la veracidad de los hechos históricos es constantemente puesta en duda.

Este fenómeno es particularmente relevante en el contexto de los videojuegos y las plataformas interactivas, que ofrecen una experiencia inmersiva en la que los usuarios pueden experimentar múltiples versiones del pasado. Las plataformas crean narrativas alternativas y facilitan la construcción de comunidades de fans que discuten colectivamente las implicaciones de estos mundos posibles, o los amplían en “fanfics” (Jenkins, 2006: 285). En este sentido, la ucronía digital se convierte en un espacio de negociación de la verdad histórica, donde los usuarios, en vez de limitarse a ser consumidores, en más de una ocasión también cocrean narrativas alternativas que pueden desafiar las versiones aceptadas de los eventos históricos.

En el contexto de la teoría de los mundos posibles, la ucronía en la era de la posverdad introduce un nuevo nivel de complejidad, ya que las versiones alternativas de la historia, que tradicionalmente se presentaban como meras especulaciones, ahora pueden ser percibidas como versiones igualmente válidas o incluso preferibles de los eventos pasados. Es una tendencia creciente desde el siglo pasado: “El descrédito gradual de las ideologías políticas en el mundo de posguerra, que culminó con la muerte del socialismo y el fin de la Guerra Fría, ha erosionado el poder de las cosmovisiones deterministas y consecuentemente han aumentado el principio alohistórico de que todo podría haber sido distinto” (Rosenfeld, 2002: 92)⁵. Esta capacidad para construir y difundir versiones alternativas de la historia redefine el papel de la ucronía en la cultura contemporánea y la sitúa de lleno en el tablero de debate sobre el futuro del conocimiento histórico en un mundo donde la verdad es cada vez más negociable.

3. Tres subclases de ucronía digital

La ucronía digital, en su capacidad de inmersión y manipulación narrativa, ofrece un amplio abanico de ejemplos a fin de explorar las múltiples facetas del género. A continuación, se analizan varios casos paradigmáticos que muestran cómo las narrativas ucrónicas digitales ofrecen al receptor, junto con un replanteamiento del pasado, una

⁵ Cita original: “The gradual discrediting of political ideologies in the postwar world, culminating with the death of socialism and the end of the cold war, has eroded the power of deterministic worldviews and thus further boosted the central allohistorical principle that everything could have been different”.

invitación a la reflexión sobre la construcción de la historia, la veracidad de los hechos y las posibilidades de intervención en la historia alternativa. Estos casos representan ejemplos de las diferentes tipologías de ucronía que hemos planteado en el marco teórico.

3.1. Ucronía realista: *The Man in the High Castle* (2015-2019)

La adaptación televisiva de *The Man in the High Castle* (Amazon Prime, 2015-2019), basada en la novela homónima de Philip K. Dick (1962), es un ejemplo de ucronía realista que explora un mundo en el que las potencias del Eje ganaron la Segunda Guerra Mundial. La serie presenta una historia alternativa coherente con las leyes de la física y la historia, siguiendo el esquema del mundo II propuesto por Albaladejo Mayordomo (1998) y continuado por Rodríguez Pequeño (2008). En esta ucronía, el punto Jonbar es la victoria nazi en 1947, tras el uso de la bomba atómica por parte de Alemania para forzar la rendición de los Estados Unidos. A partir de este evento, el país norteamericano se reorganiza políticamente en tres grandes bloques: la costa este de los Estados Unidos bajo control del Reich Nazi, la costa oeste gobernada por el Imperio Japonés, y una zona neutral en las Montañas Rocosas.

El contexto geopolítico en *The Man in the High Castle* es plausible desde un punto de vista histórico y mantiene una verosimilitud que sitúa esta obra dentro de la ucronía realista, según la clasificación de Lumbreras Martínez (2023) expuesta en el marco teórico y que se correlaciona con los modelos de mundo posible II (ficción realista), III (ciencia ficción) y IV (fantasía). Aunque los hechos se desarrollan en un universo alternativo, las consecuencias de la victoria de las potencias del Eje se representan con una lógica interna que sigue las reglas de la historia y la política, tal como podrían haber sido en ese escenario alternativo. Este enfoque es característico de la ucronía realista, donde las divergencias históricas se producen en función de pequeños cambios que alteran el curso de los eventos, pero sin romper las leyes fundamentales de la realidad.



Imagen promocional de la serie. Fuente <https://www.primevideo.com>

Uno de los aspectos más interesantes de la serie es cómo representa la evolución de los sistemas políticos en el nuevo orden mundial, explorando las dinámicas de poder entre el Tercer Reich y el Imperio japonés. Los Estados Unidos de América, tal como los conocemos, han dejado de existir, divididos en dos regiones dominadas por estas superpotencias. En este contexto, el programa de control social impuesto por los nazis recuerda la brutal represión y la maquinaria totalitaria del Tercer Reich en Europa, mientras que el Imperio Japonés sigue una política de vigilancia y control sobre la población, recurriendo a métodos autoritarios similares a los que se usaron en Asia durante la guerra. Además de explorar las estructuras de poder, la serie profundiza en la resistencia, donde los personajes luchan por restaurar la democracia.

El uso de la ucronía en *The Man in the High Castle* permite especular sobre cómo los Estados Unidos habrían evolucionado bajo estas condiciones. El Reich lleva a cabo un programa de eugenesia a gran escala, eliminando a aquellos que no se ajustan a su ideal racial, mientras que los japoneses imponen un régimen de opresión sobre los estadounidenses en el Pacífico. Este tipo de especulación, aunque divergente de la historia real, se mantiene dentro de los límites de la verosimilitud política y social, lo que sitúa la serie firmemente en el ámbito de la ucronía realista. Como señala Benito Temprano, “Mundos que, aunque no lo son, ‘podrían ser’ el nuestro. Mundos con unos rasgos que les acercan más a lo que percibiríamos como una ficción realista que otros (Ryan, 1991, 34): mundos, en definitiva, más “verosímiles” que otros (Rodríguez Pequeño, 2008)” (2020: 27). La narrativa de la resistencia contra el nuevo orden mundial es central en la trama de *The Man in the High Castle*. A lo largo de la serie, vemos cómo los remanentes de la resistencia estadounidense luchan tanto contra el Reich Nazi como contra el Imperio Japonés, en un intento de recuperar su país. Este tema introduce un componente de agencia individual dentro de la ucronía realista, ya que los personajes principales, como Juliana Crain, se enfrentan a decisiones morales difíciles que tienen el potencial de alterar el destino del mundo.

Lo que hace particularmente interesante la ucronía de esta serie es que la resistencia no tiene el mismo peso ni influencia en ambos territorios. Mientras que en el área controlada por los nazis la resistencia se enfrenta a un aparato represivo mucho más organizado y brutal, en la zona ocupada por los japoneses, la vigilancia y el control se aplican de manera más sutil, aunque igualmente efectiva. Esta distinción en la forma de opresión refleja la cultura política de cada potencia ocupante y el funcionamiento de las dinámicas internas de poder que se desarrollan en este mundo alternativo.

En este sentido, la serie plantea preguntas interesantes sobre la fragilidad de las estructuras políticas y cómo las formas de gobierno que consideramos permanentes pueden ser profundamente transformadas por eventos históricos contingentes. En la ucronía realista de *The Man in the High Castle*, estas transformaciones son exploradas con una minuciosidad que invita al espectador a reflexionar sobre los posibles derroteros que la historia podría haber tomado si ciertos eventos hubiesen ocurrido de manera diferente.

Lo que sitúa a *The Man in the High Castle* dentro de la ucronía realista es que, a pesar de las alteraciones masivas en el orden geopolítico, no se introducen elementos sobrenaturales o de ciencia ficción más allá de las dimensiones políticas y sociales. Los desarrollos tecnológicos, políticos y militares siguen siendo coherentes con lo que podría haber ocurrido si las Potencias del Eje hubieran tenido éxito. A diferencia de las ucronías proyectivas, donde la tecnología puede superar los límites de lo históricamente plausible, o las ucronías imposibles, que rompen por completo las reglas del tiempo y el

espacio, *The Man in the High Castle* presenta una visión distópica pero verosímil de lo que podría haber sido el mundo bajo un orden nazi-japonés.

Esta coherencia histórica es esencial para que la serie mantenga su estatus de ucronía realista. Sostiene Lumbreras Martínez que ese subgénero “no se separa de las convenciones del mundo del lector, y si lo hace resulta plenamente verosímil” (2023: 28). Así, *The Man in the High Castle* explora las consecuencias de una victoria nazi y de este modo anima, de forma implícita, al espectador a pensar cómo pequeños —y verosímiles— cambios en el curso de la guerra podrían haber alterado de manera fundamental el destino de las naciones tal y como lo conocemos hoy en día.

The Man in the High Castle se consolida como un ejemplo sobresaliente de ucronía realista, en la que las consecuencias de la victoria de las Potencias del Eje se exploran de manera verosímil y coherente, sin recurrir a elementos sobrenaturales o fantásticos. A través de la representación de un mundo alternativo dividido entre el Tercer Reich y el Imperio japonés, la serie plantea preguntas sobre el poder, la resistencia y la evolución de las estructuras políticas en un escenario que, aunque imaginario, sigue siendo plausible dentro de los límites de la historia. Tomando palabras de Benito Temprano: “La configuración rara de este universo imaginario ficcional en las obras analizadas nos hace replantearnos el modo en que entendemos el universo real. O, mejor dicho, la manera en que construimos este entendimiento del universo real” (2020: 33). De esta forma, *The Man in the High Castle* extralimita el propósito artístico superficial de construir una historia alternativa, adentrándose en el terreno de las implicaciones éticas y políticas de ese mundo posible e invitando al espectador a cuestionar la fragilidad de estructuras que consideramos inmutables: el orden internacional nacido en el siglo XX.

3.2. Ucronía proyectiva: Wolfenstein: The New Order (2014)

El videojuego *Wolfenstein: The New Order* (2014), desarrollado por MachineGames, es uno de los ejemplos más representativos de lo que Lumbreras Martínez denomina ucronía proyectiva, subgénero que se enmarca en el mundo III de la clasificación de Rodríguez Pequeño (2008). En este tipo de ucronía, los elementos que alteran el curso de la historia no se limitan a un simple cambio en los eventos, sino que incorporan avances científicos y tecnológicos que no tuvieron lugar en la realidad empírica. Este punto de vista abre un espacio especulativo donde la historia se reescribe en función de lo que podría haber ocurrido si ciertos descubrimientos científicos o innovaciones tecnológicas hubieran sido posibles antes de su tiempo, o incluso si la ciencia hubiera seguido un camino completamente diferente al que conocemos. La capacidad del jugador para modificar la narrativa en estos juegos ofrece un alto nivel de interactividad que redefine su rol como cocreador de la historia.

En el universo de este título, el jugador se encuentra en un universo alternativo donde el régimen nazi ganó la Segunda Guerra Mundial gracias a una serie de avances tecnológicos imposibles en el contexto histórico real, como la creación de gigantes robots, armas láser y una maquinaria militar que supera cualquier desarrollo de la tecnología bélica de la década de 1940. En este sentido, el juego introduce una divergencia histórica radical, en la que la victoria nazi no se limita a alterar el orden político global; asimismo transforma profundamente la ciencia y la tecnología de maneras que habrían sido inimaginables en la historia real. Este tipo de narrativas proyectivas son características del subgénero ucrónico que incorpora elementos propios

de la ciencia ficción: “El punto de divergencia ocurre gracias a la existencia de un *novum* plausible para el receptor” (Lumbreras Martínez, 2023: 28). Con ello, se faculta al receptor para explorar los límites de lo posible mediante la introducción de avances científicos que reconfiguran las estructuras de poder y conocimiento.

En el caso de *Wolfenstein: The New Order*, la tecnología actúa como el motor central de la divergencia ucrónica. Los nazis, que en la realidad fueron derrotados en 1945, consiguen en esta versión alternativa de la historia una serie de avances tecnológicos que les ponen en bandeja el dominio del mundo. La narrativa del juego explora una distopía en la que el Tercer Reich ha extendido su control a nivel global, imponiendo una brutal dictadura tecnológica basada en innovaciones como los *mechs* (robots gigantes controlados por humanos), armas láser y exoesqueletos que aumentan la capacidad física de los soldados. Estos elementos alteran el desarrollo de la guerra y, en consecuencia, reconfiguran la estructura social y política del mundo posterior a la victoria nazi.

Tal como destaca McHale, la ucronía, en su juego histórico, fuerza a la reflexión del lector: “Inevitablemente, una historia así invita al lector a comparar el estado de cosas real en nuestro mundo con el estado de cosas hipotético proyectado para el mundo paralelo; implícitamente coloca a nuestro mundo y al mundo paralelo en confrontación” (2004: 61)⁶. La interactividad en las ucronías digitales introduce una capa ética que rara vez se explora en las ucronías literarias tradicionales. En el transcurso del videojuego, el jugador se enfrenta a decisiones morales que involucran el uso de tecnología nazi para combatir al régimen opresor, lo que plantea preguntas sobre el uso de la violencia y el fin justificando los medios en una lucha por la libertad. La reflexión crítica sobre el papel de la tecnología en la guerra y cómo las innovaciones científicas son potencialmente un arma de progreso o de represión, la cual es reforzada por el propio formato digital: “en un videojuego, la interactividad puede ayudar a crear un mundo que parece más real, a través de la habilidad de uno de actuar con él en lugar de meramente observarlo” (Wolf, 2014: 299)⁷.

A lo largo del juego, el jugador encarna a B.J. Blazkowicz, un soldado estadounidense que forma parte de la resistencia contra el régimen nazi. Este personaje ofrece una contraparte directa a las fuerzas tecnológicas del Tercer Reich, y su misión principal es detener la maquinaria militar que ha permitido a los nazis dominar el mundo. La agencia del jugador en este contexto se convierte en un elemento clave de la narrativa ucrónica, ya que es a través de las acciones de Blazkowicz (y, por ende, del jugador) que se plantea la posibilidad de revertir esta distopía tecnológica.

El jugador utiliza estas mismas innovaciones hitlerianas para combatir el régimen, lo que genera una dinámica de poder en la que las mismas herramientas que permitieron la victoria nazi pueden ser reutilizadas para dismantelar su sistema. La perspectiva de la obra introduce un problema de orden moral, ya que el jugador debe enfrentarse a las implicaciones de utilizar las armas y tecnologías del enemigo, lo que a su vez plantea preguntas más amplias sobre el papel de la tecnología en la guerra y sobre cómo los avances científicos pueden ser neutralizados o reapropiados para fines opuestos.

Hutcheon sostiene que la ficción posmoderna a menudo utiliza la ambigüedad, ironía y la parodia para cuestionar las narrativas históricas dominantes (2002: 14). En

⁶ Cita original: “Inevitably, such a story invites the reader to compare the real state of affairs in our world with the hypothetical state of affairs projected for the parallel world; implicitly it places our world and the parallel world in confrontation”.

⁷ Cita original: “In a video game, interactivity can help make a world seem more real, through one’s ability to act within it rather than just observe it”.

Wolfenstein: The New Order, la representación de una distopía tecnológica nazi podría interpretarse como una crítica irónica a las ideologías totalitarias y a la fe ciega en el progreso tecnológico. Otro de los aspectos más interesantes del videojuego es su capacidad para plantear una reflexión sobre la relación entre el futuro y el pasado en un contexto ucrónico. A diferencia de las ucronías realistas, que se mantienen dentro de los límites de lo históricamente posible, la ucronía proyectiva introduce avances que, junto con la alteración del pasado, introducen una reconfiguración del futuro en función de esos cambios.



Imagen promocional de *Wolfenstein*. Fuente: <https://epicgames.com>

En el caso de *Wolfenstein*, la victoria nazi transforma el orden político y social, proponiendo en consecuencia un futuro distópico donde la tecnología ha sido puesta al servicio de la opresión y la dominación. Dicho enfoque proyectivo introduce una reflexión crítica sobre las posibilidades no realizadas de la historia, y sobre cómo ciertos avances científicos y tecnológicos podrían haber reconfigurado el mundo en direcciones radicalmente distintas. Ya establecía Suvin que “la ciencia ficción se distingue por el dominio narrativo o la hegemonía de un ‘novum’ ficticio (novedad, innovación) validado por la lógica cognitiva” (1979: 63)⁸. Este *novum*, en el caso de la ucronía proyectiva, toma la forma de tecnologías avanzadas o descubrimientos científicos que alteran el curso de la historia, lo cual da pie a la indagación sobre las implicaciones de estos cambios. Dentro del universo del videojuego, esta proyección hacia el futuro se ve exacerbada por la interacción del jugador con la tecnología del Tercer Reich, lo que permite explorar cómo el dominio nazi podría haber transformado la ciencia y la tecnología en herramientas de control global. Dicho escenario introduce una reflexión sobre la fragilidad de la historia y sobre cómo pequeños avances en áreas clave de la ciencia podrían haber cambiado radicalmente el curso de la humanidad.

Wolfenstein: The New Order representa un ejemplo destacado de ucronía proyectiva, ya que utiliza la tecnología como un elemento central para reconfigurar la historia de la Segunda Guerra Mundial. A través de la incorporación de avances tecnológicos imposibles en el contexto histórico real, pero coherentes dentro de la lógica del juego, el título plantea una reflexión crítica sobre el papel de la ciencia en la guerra y sobre cómo los avances científicos pueden ser utilizados tanto para el progreso como para la opresión. La agencia del jugador y su capacidad para interactuar con la tecnología nazi introducen un dilema ético que pone de relieve las ambigüedades morales de la

⁸ Cita original: “SF is distinguished by the narrative dominance or hegemony of a fictional ‘novum’ (novelty, innovation) validated by cognitive logic”.

resistencia en un contexto ucrónico. Además, el juego introduce una reflexión más amplia sobre las posibilidades no realizadas de la historia, al plantear un futuro distópico en el que la tecnología ha sido utilizada para consolidar un régimen totalitario global.

3.3. *Ucronía imposible: Bioshock Infinite (2013)*

Un ejemplo paradigmático de ucronía imposible es el videojuego *Bioshock Infinite* (2013), desarrollado por Irrational Games. A diferencia de las ucronías realistas y proyectivas, que mantienen una cierta coherencia histórica o científica, la ucronía imposible rompe por completo las leyes de la realidad tal como la conocemos, introduciendo elementos sobrenaturales o fantásticos que desafían la lógica empírica. Este tipo de ucronía, que Lumbreras Martínez (2023) ubica dentro del mundo IV de Rodríguez Pequeño (2008), no se limita a alterar el curso de la historia, sino que igualmente modifica las reglas fundamentales del universo narrativo, permitiendo la existencia de mundos que desafían las convenciones de lo real.

En el universo del título, la ciudad flotante de Columbia, fundada en 1893 por el autodenominado profeta Zachary Comstock, representa una realidad alternativa en la que los Estados Unidos del siglo XIX han creado una utopía tecnológica y política que flota en los cielos. Sin embargo, esta urbe, que como se verá presenta más bien características de una distopía, está profundamente marcada por elementos de ciencia ficción y fantasía, como la manipulación del espacio-tiempo, el acceso a realidades paralelas y la existencia de poderes sobrenaturales que los personajes principales, Booker DeWitt y Elizabeth, utilizan a lo largo del juego. Estos elementos sitúan a *Bioshock Infinite* dentro del ámbito de la ucronía imposible, donde la historia se distorsiona mediante la introducción de leyes físicas y lógicas completamente nuevas.

Resulta de especial interés en *Bioshock Infinite* su uso de la manipulación del espacio-tiempo, un concepto que abre la puerta a elementos sobrenaturales que van más allá de cualquier explicación científica o histórica plausible. A lo largo del juego, Elizabeth, uno de los personajes centrales, tiene la capacidad de abrir grietas dimensionales a través de las cuales se accede a universos paralelos, lo que altera el curso de los eventos. Esta habilidad desafía las leyes de la física conocidas, de manera que introduce una dimensión sobrenatural que transforma por completo la estructura de la realidad dentro del universo narrativo.

Si, como expone Ricoeur, el lenguaje puede configurar y reconfigurar la existencia temporal (1984: 54), la narrativa tiene la capacidad de alterar la cronología creando mundos ficcionales donde las leyes temporales pueden ser alteradas o transgredidas. La referida habilidad de la narrativa se manifiesta clamorosamente en *Bioshock Infinite*, donde la manipulación del espacio-tiempo a través de las grietas dimensionales permite una refiguración radical del tiempo, donde el pasado, el presente y el futuro se entrelazan de maneras imposibles en la realidad empírica.

Además, el final del juego plantea una paradoja temporal en la que Booker DeWitt, el protagonista, descubre que él mismo es una versión alternativa de Zachary Comstock, el antagonista del juego. La mencionada revelación, que desafía las nociones convencionales de identidad y linealidad histórica, se enmarca en la ucronía imposible, ya que introduce un bucle temporal y una multiplicidad de realidades que desafían cualquier interpretación lógica de los eventos. Este tipo de narrativa, que explora las fracturas del tiempo y la identidad a través de un prisma sobrenatural, es característico

de las ucronías imposibles, donde lo fantástico modifica, además de los eventos históricos, las mismas reglas ontológicas que sustentan el universo, reescribiéndolas.

La propia ciudad de Columbia es un ejemplo de cómo la ucronía imposible se materializa en el espacio físico y político. Fundada como una utopía tecnológica y religiosa, Columbia flota en los cielos gracias a una tecnología que desafía cualquier explicación científica realista. La ciudad se presenta como una visión alternativa de lo que Estados Unidos podría haber sido si los ideales de excepcionalismo americano hubieran sido llevados al extremo, y si los avances tecnológicos hubieran permitido la creación de una ciudad flotante en pleno siglo XIX. Sin embargo, bajo esta superficie utópica, Columbia esconde una distopía racista y autoritaria, en la que la manipulación del tiempo y las dimensiones permite a la élite dominante mantener su control sobre la sociedad.

El uso de la tecnología en *Bioshock Infinite* tiene una dimensión sobrenatural que trasciende cualquier desarrollo histórico realista. A diferencia de las ucronías proyectivas, donde la tecnología sigue siendo coherente con una lógica interna, en esta obra la tecnología es un vehículo para lo fantástico, lo imposible. Las armas y dispositivos que el jugador utiliza, como los Vigors, proporcionan poderes sobrenaturales como el control del fuego, la electricidad o la manipulación de objetos a distancia, elementos que sitúan al juego en el terreno de la fantasía más que en el de la ciencia ficción. Estos elementos sobrenaturales, al integrarse de manera orgánica en el mundo de Columbia, facultan que la ucronía imposible se despliegue tanto en el nivel narrativo como en el jugable.



Imagen promocional de Bioshock infinite. Fuente: <https://epicgames.com>

Todorov, en su clásico análisis de la literatura fantástica, define lo “fantástico” como un género que se caracteriza por la “vacilación” entre una explicación natural y una sobrenatural de los eventos (2016: 32). Dentro del videojuego que venimos analizando, la presencia de elementos sobrenaturales como las grietas dimensionales y los Vigors crea una atmósfera de lo fantástico, donde las leyes de la realidad son ambiguas y están sujetas a la interpretación del jugador.

Bioshock Infinite constituye un ejemplo sobresaliente de ucronía imposible, en el que la historia alternativa no solamente se reescribe mediante la manipulación de eventos: recurre asimismo a la alteración radical de las leyes de la física y a la inserción de elementos sobrenaturales como las grietas dimensionales y el control del tiempo. En la ucronía imposible, “se manifiesta algún elemento de fantasía, como magia o criaturas sobrenaturales, que el lector rechaza que puedan haber habitado la Historia que conoce” (Lumbreras Martínez, 2023: 29). Así sucede en la ciudad de Columbia, mediante la cual

el juego explora una visión teocrático-distópica de los Estados Unidos que se despliega en un espacio donde lo fantástico y lo histórico se entrelazan.

4. Conclusiones

El análisis de las diversas formas en que la ucronía se manifiesta en los medios digitales ha puesto de relieve la riqueza narrativa del género y su capacidad para poner a nuestra disposición una herramienta crítica con la que explorar las complejidades de la historia y sus posibles alternativas. A lo largo de este artículo, se han examinado tres subgéneros de la ucronía —realista, proyectiva e imposible—, cada uno de ellos representado por ejemplos clave de videojuegos y narrativas interactivas que alientan una reflexión profunda sobre la interacción entre pasado, presente y futuro.

En el caso de la ucronía realista, *The Man in the High Castle* (2015-2019) ha demostrado cómo los medios digitales pueden construir realidades alternativas que, aunque modifican ciertos aspectos del pasado, mantienen una coherencia interna que no desafía las leyes de la historia. La serie, al presentar un mundo donde las potencias del Eje ganaron la Segunda Guerra Mundial, invita a los espectadores a reflexionar sobre las posibilidades del cambio histórico y sus implicaciones sociales y políticas. Al fin y al cabo, “las ucronías cuestionan la naturaleza de la historia y de la causalidad; cuestionan las nociones aceptadas del tiempo y espacio; rompen el movimiento lineal, y hacen a los lectores repensar su mundo y cómo se ha convertido en lo que es” (Hellekson, 2001: 4-5)⁹. *The Man in the High Castle*, con su representación de un mundo dividido entre el Reich Nazi y el Imperio Japonés, construye una historia alternativa y también funciona como un experimento mental que cuestiona la inevitabilidad del pasado y explora las consecuencias de un cambio histórico radical.

Por su parte, la ucronía proyectiva representada por *Wolfenstein: The New Order* (2014) introduce un nivel especulativo más elevado, en el que la tecnología desempeña un papel central en la reescritura de la historia. En este universo alternativo, la victoria nazi en la Segunda Guerra Mundial se logra mediante avances científicos imposibles en el contexto histórico real, pero coherentes dentro de la lógica del juego. Esta visión plantea preguntas sobre el impacto potencial de la tecnología en el devenir de la historia, y cómo ciertos avances científicos podrían haber reconfigurado el mundo de manera radical. La participación del jugador en la resistencia introduce además un dilema ético sobre el uso de esas mismas herramientas tecnológicas para dismantelar el régimen, lo que añade una capa de complejidad moral a la narrativa proyectiva, ya que las tecnologías de la información son fundamentales para conformar las cosmovisiones contemporáneas (Hayles, 1999: 284).

Finalmente, la ucronía imposible analizada a través de *Bioshock Infinite* (2013) rompe por completo las reglas de la realidad empírica al introducir elementos sobrenaturales como la manipulación del espacio-tiempo y el acceso a universos paralelos. Estos elementos no solamente alteran los eventos históricos, sino que además transforman las propias reglas que gobiernan la realidad, creando un universo donde lo fantástico se entrelaza con lo histórico de manera inseparable. En este caso, la ucronía no es simplemente una reescritura de la historia, sino una reconstrucción ontológica de la misma, en la que las leyes del tiempo y la identidad son completamente maleables. Se

⁹ Cita original: “Alternate histories question the nature of history and of causality; they question accepted notions of time and space; they rupture linear movement, and they make readers rethink their world and how it has become what it is”.

consigue así el efecto que apuntaba Todorov: “lo fantástico implica pues una integración del lector con el mundo de los personajes: se define por la percepción ambigua que el propio lector tiene de los acontecimientos relatados” (2016: 38).

Estas tres manifestaciones de la ucronía en los medios digitales revelan cómo el género puede funcionar como una herramienta epistemológica que desafía las nociones tradicionales de la historia y la verdad. En la era de la posverdad, donde los hechos objetivos son cada vez más difíciles de distinguir de las ficciones, las ucronías digitales ofrecen un espacio para reflexionar sobre cómo se construyen y manipulan las narrativas históricas. Tal como hemos visto en el caso de *Wolfenstein* y *Bioshock*, la historia alternativa no es solo una especulación lúdica, sino también una crítica profunda de los procesos de construcción del conocimiento y del poder. La interactividad no se limita a un mero despliegue de imágenes y eventos alternativos, pues como se expuso, el jugador tiene un papel crucial en la historia por la trascendencia de sus decisiones. Su agencia en el desarrollo de la narrativa cuestiona las versiones lineales de los hechos históricos, insertándose activamente en la construcción de nuevas realidades ficcionales al dividir los hilos narrativos en historias alternativas de acuerdo con los rumbos tomados (Wolf, 2014: 297). Esta interacción plantea preguntas cruciales sobre la relación entre la historia y la ficción, y sobre cómo las narrativas alternativas pueden influir en la percepción colectiva del pasado.

En última instancia, la ucronía se revela como un género narrativo versátil y poderoso, capaz de ofrecer una reflexión crítica sobre la historia y el conocimiento en la era de la información. Las versiones alternativas del pasado que plantean estas narrativas invitan a los receptores a reconsiderar los hechos y les incentivan a cuestionar las estructuras de poder y los relatos oficiales que configuran nuestra cosmovisión. Al hacerlo, las ucronías digitales abren un espacio para la resistencia y la subversión, donde la historia no es vista como un relato fijo e inmutable, sino como un campo abierto a la interpretación, la especulación y la reinención. Mirando hacia el futuro, la creciente integración de la inteligencia artificial y la realidad virtual en los videojuegos promete expandir aún más el género ucrónico. A medida que las tecnologías permiten una inmersión más profunda y una mayor participación, los mundos alternativos podrían volverse no solo más complejos, sino también más accesibles y personalizados. La capacidad para que cada receptor experimente una historia única podría llevar la ucronía a un nuevo nivel de personalización, donde las narrativas alternas se adaptan no solo a las decisiones del jugador, sino también a sus propias expectativas y deseos.

Bibliografía

- Albaladejo Mayordomo, Tomás (1998). *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa*. Alicante, Universidad de Alicante.
- Aarseth, Espen J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- Benito Temprano, Claudia Sofia (2020). “Mundos pos-imposibles. Una aproximación a la ciencia ficción rara”. *Archivum*, 70 (1), 17-41. <https://doi.org/10.17811/arc.70.1.2020.17-41>

- Doležel, Lubomir. (1998). *Heterocosmica*. Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- Firth, R., Ferreri, Mara y Lang, Andreas (2016). “Future(s) Perfect: uchronian mapping as a research and visualisation tool in the fringes of the Olympic Park”. *Livingmaps Review*. 1 (1). Recuperado de: <http://livingmaps.review/journal/index.php/LMR/article/view/21> (último acceso: 28/08/2024).
- Hayles, Katherine (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago y Londres, The University of Chicago Press.
- Hellekson, Karen (2001). *The alternate history. Refiguring historical time*. Kent (Ohio) y Londres, The Kent State University Press.
- Hutcheon, Linda (2002). *The Politics of Postmodernism*. Londres, Routledge.
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. Nueva York, New York University Press.
- Lavocat, Françoise (2019). “Possible Worlds, Virtual Worlds”. En Bell, Alice y Ryan, Marie-Laure (eds). *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*. Lincoln y Londres, University of Nebraska Press, 272-295.
- Lumbreras Martínez, Daniel (2023). “Los mundos posibles de la ucronía: una proposición de subgéneros”. *Impossibilia. Revista Internacional de Estudios Literarios*, 25, 19–31. <https://doi.org/10.30827/impossibilia.252023.27118>
- Murray, Janet H. (2016). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Nueva York, MIT Press.
- McHale, Brian (2004). *Postmodernist Fiction*. Londres, Routledge.
- Ricoeur, Paul (1984). *Time and Narrative. Vol. 1*. Chicago, University of Chicago Press.
- Rodríguez Pequeño, Javier (2008). *Géneros literarios y mundos posibles*. Madrid, Eneida.
- Ryan, Marie-Laure (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Indiana, Indiana University Press.
- Rosenfeld, Gavriel. (2002). “Why Do We Ask 'What If?' Reflections on the Function of Alternate History”. *History and Theory*, 41(4), 90-103. <https://doi.org/10.1111/1468-2303.00222>
- Stableford, Brian M, Gary K Wolfe y David Langford (2023). “Alternate History”. En Clute, John y Langford, David (eds.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Ansible Editions, actualizado el 21 de agosto de 2023, Recuperado de: https://sf-encyclopedia.com/entry/alternate_history (último acceso: 29/09/2024).
- Suvin, Darko (1979). *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*. Nueva York y Londres, Yale University Press.
- Todorov, Tzvetan (2016) [1970]. *Introducción a la literatura fantástica*. México D.F., Coyoacán.

Wolf, Mark J. P. (2014). *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. Nueva York y Londres, Routledge.