

Ucronía y nostalgia en las narrativas de *Fallout*, *Bioshock* y *Wolfenstein*

Alfonso Freire-Sánchez
Universitat Abat Oliba CEU  

<https://dx.doi.org/10.5209/arab.99329>

Recibido: 28/11/2024 • Aceptado: 23/03/2025

Resumen. La investigación establece un vínculo entre las distopías y las intertextualidades nostálgicas que se manifiestan en la representación narrativa de la ucrónia dentro del videojuego. Para explorar esta relación intertextual, se analizan las sagas *Fallout*, *Bioshock* y *Wolfenstein* desde la perspectiva de los *game studies*, en diálogo con las características fundamentales de las distopías literarias y las dimensiones filosóficas de la nostalgia. Entre los hallazgos destacados emergen elementos convergentes como la hauntología de Derrida, la manipulación histórica, la figura del héroe rebelde y la reescritura del pasado. En cuanto al vínculo con la nostalgia, aunque el idealismo del pasado constituye un núcleo central, su tratamiento varía: en *Wolfenstein*, la nostalgia actúa como un símbolo de esperanza; en *Bioshock*, se emplea para reformular el presente; y en *Fallout*, más allá de su estética retro, se comercializa a través de productos y marcas que evocan una melancolía pragmática.

Palabras clave. ucrónia; distopías; *game studies*; nostalgia; videojuegos; intertextualidad.

EN Uchronia and Nostalgia in the Narratives of *Fallout*, *Bioshock*, and *Wolfenstein*

Abstract. The research establishes a link between dystopias and nostalgic intertextualities that manifest in the narrative representation of uchronia within the video game. To explore this intertextual relationship, the sagas *Fallout*, *Bioshock*, and *Wolfenstein* are analyzed through the lens of game studies, in dialogue with the fundamental characteristics of literary dystopias and the philosophical dimensions of nostalgia. Among the key findings, convergent elements such as Derrida's hauntology, historical manipulation, the figure of the rebel hero, and the rewriting of the past emerge. Regarding the link with nostalgia, while the idealization of the past serves as a central theme, its treatment varies: in *Wolfenstein*, nostalgia functions as a symbol of hope; in *Bioshock*, it is used to reinterpret the present; and in *Fallout*, beyond its retro aesthetic, it is commercialized through products and brands that evoke a pragmatic melancholy.

Keywords. uchronia; dystopias; *game studies*; nostalgia; video games; intertextuality.

Sumario. Introducción. 2. Convergencias entre distopía y ucrónia. 3. La nostalgia y la regurgitación constante del pasado. 4. Metodología. 5. Resultados. 6. Discusiones. 7. Conclusiones. 8. Referencias.

Cómo citar: Freire-Sánchez, A. (2025). Ucronía y nostalgia en las narrativas de *Fallout*, *Bioshock* y *Wolfenstein*. *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria*, 25(2), 209-221.

1. Introducción

La ucrónia o historia alternativa es un término derivado etimológicamente del griego *ou* (no) y *chronos* (tiempo). Se trata de un subgénero de la ciencia ficción (Ethuin, 2023; Piros, 2018) basado en una forma de especulación histórica que plantea una línea temporal alternativa a partir de un punto de divergencia específico en el pasado. Para Ransom (2010), este *ou-chronos* puede reescribir el pasado, explorar el futuro o situarse en paralelo al presente del lector. El concepto fue acuñado por el filósofo francés Charles Renouvier en 1876 en su obra *Uchronie (l'utopie dans l'histoire)*, en la que propone una exploración de un mundo donde el Imperio Romano nunca cayó (Ethuin, 2023). Entre 1857 y 1945, el uso del término *uchronie* en la prensa francesa fue limitado pero significativo en contextos filosóficos y políticos, aunque se intensificó después de la Segunda Guerra Mundial debido al impacto del conflicto y la expansión de la cultura de masas. Sobre el influjo del término en España, García (2015) explora cómo las ucrónias reaccionarias, publicadas entre 1870 y 1950, reflejan la mentalidad de una gran parte de la sociedad española durante la transición a la modernidad, iluminando también el proceso formativo de la distopía moderna.

La ucrónia, más que un artificio instrumento de entretenimiento, busca fomentar la reflexión sobre el curso de los hechos históricos, sus causas y consecuencias, y cómo ciertos acontecimientos podrían haber alterado el rumbo de la historia (Ethuin, 2023). Del mismo modo, posibilita el debate sobre las repercusiones de esos cambios en diversos aspectos sociales, políticos y culturales. Paralelamente, la ucrónia está estrechamente relacionada con las narrativas contrafactuals (Geraci, 2011), ya que ambas exploran cómo la historia podría haber sido diferente si ciertos eventos hubieran tenido otro desenlace. Por otra parte, para Gür (2022), la ucrónia también describe narrativas que presentan un nuevo flujo histórico al crear un punto de ruptura en el devenir de la historia que se sabe que es real con sus hechos y eventos; mientras que, paralelamente, imagina futuros que podrían haber sucedido (Guy y Champagnat, 2012). Según Lumbrales Martínez se trata de “un metagénero que cuenta con tres subgéneros” (2023, p. 30). Por el contrario, Gür (2022) considera que la ucrónia, aunque podría ser considerada como género de fantasía, es, eminentemente, un subgénero de la novela histórica en el que se presenta un relato histórico con ciertas anacronías. Estas anacronías llegan a producir, en cierta manera, situaciones de heterotopía narrativa (Vidal-Mestre y Freire-Sánchez, 2023), en tanto que son planteamientos históricos alternativos a los de la realidad conocida y esperada por espectadores o lectores.

Por tanto, las ucrónias suelen partir de un punto de divergencia en el que un acontecimiento histórico cambia, alterando el curso de los eventos posteriores y generando una nueva realidad. A partir de este cambio, se exploran sus consecuencias en distintos ámbitos sociales, políticos y culturales (Ferguson, 1999), ofreciendo un espacio para la especulación y la crítica sobre la sociedad. Estas narrativas, complejas y repletas de matices, acostumbran a integrar múltiples perspectivas y líneas temporales, lo que enriquece la trama y la construcción de sus mundos (Freire-Sánchez et al., 2023). Además, la ucrónia tiende a evocar una nostalgia por un pasado reescrito, un recurso que permite reflexionar sobre temas contemporáneos y revisar tanto los deseos colectivos como los traumas históricos de una manera profunda y provocadora, así como refuerza su carácter de hauntología (Derrida, 2015), en tanto recupera espectros del pasado que, aunque intangibles, siguen afectando y moldeando las nuevas e hipotéticas realidades.

La ucrónia ha tenido un impacto significativo tanto en la literatura como en medios audiovisuales y videojuegos. A nivel literario, autores como Philip K. Dick en *The Man in the High Castle* (1962/2022), Philip Roth en *The Plot Against America* (2004) o Harry Turtledove en *The Guns*

of the South (1992), han utilizado la novela ucrónica para explorar realidades alternativas donde eventos históricos, como la Segunda Guerra Mundial, toman diferentes caminos. Respecto al caso concreto *The Man in the High Castle* (1962/2022), Piras (2018) considera que se trata de una novela metaliteraria, en la que Philip K. Dick imagina un mundo dominado por el Eje, basándose en la siguiente hipótesis contrafáctica: ¿Qué habría pasado si Hitler hubiera ganado la guerra? En estos relatos se crean sociedades eminentemente alteradas por las nuevas configuraciones políticas y sociales.

Las series *The Man in the High Castle* y *The Plot Against America* han adaptado las citadas novelas con gran éxito (Piras, 2018), mientras que series animadas como *Futurama* y *Rick & Morty* juegan con conceptos de viajes en el tiempo y multiversos (Vidal-Mestre y Freire-Sánchez, 2023), lo que permite a sus narrativas explorar distintas realidades ucrónicas. En el universo Marvel, la ucrónia se explora a través de la serie ¿Qué pasaría si...? (*What If...?*, Marvel, 2021-presente) que reproduce escenarios alternativos a eventos trascendentales del canon original. Por su parte, el director Quentin Tarantino ha explorado la ucrónia en dos de sus filmes: *Malditos Bastardos* (*Inglourious Basterds*, Tarantino, 2009) y *Érase una vez en... Hollywood* (*Once Upon a Time in Hollywood*, Tarantino, 2019). En *Inglourious Basterds*, Tarantino reimagina eventos de la Segunda Guerra Mundial, presentando una realidad alternativa en la que Hitler es asesinado en una sala de cine mediante un ataque orquestado por personajes ficticios, como Shosanna Dreyfus y el teniente Aldo Raine. En *Once Upon a Time in Hollywood*, Tarantino propone una versión alternativa de los asesinatos cometidos por el grupo de Charles Manson, en la que los personajes reales, como Sharon Tate, interpretada por Margot Robbie, sobreviven gracias a la intervención de los ficticios Rick Dalton (Leonardo DiCaprio) y Cliff Booth (Brad Pitt). En todos estos ejemplos, se utiliza la ucrónia para generar narrativas complejas que exploran futuros posibles o reimaginar el pasado con elementos críticos hacia la sociedad contemporánea coincidiendo con los planteamientos de Geraci (2011) acerca de los objetivos de la ucrónia.

Según las reflexiones de Ransom (2010), esta investigación parte de la hipótesis de que la ucrónia puede orientarse hacia una realidad alternativa negativa (distopía) o hacia un mundo mejor (eutopía). Sin embargo, ambos principios comparten un punto de partida: la nostalgia (Bussière, 2020; Kabak, 2021; Tagliapietra, 2016). Como consecuencia, esta investigación busca establecer el supuesto punto de unión que se produce en las narrativas audiovisuales contemporáneas entre dos mundos que, apriorísticamente, subyacen en ámbitos del conocimiento tan distantes como son los *game studies* (aplicado a los videojuegos desde los estudios de Wolf, 2006) y la nostalgia. Concretamente, tiene el objetivo de analizar el vínculo entre las narrativas distópicas y las intertextualidades nostálgicas a través de la ucrónia en el sector del videojuego.

2. Convergencias entre distopía y ucrónia

Las utopías suelen caracterizarse por la representación de sociedades perfectas, gobiernos ideales y avances tecnológicos significativos. Las distopías, por el contrario, se presentan como su antítesis, tal y como se observa en novelas clásicas como *1984* de George Orwell o *Un mundo feliz* de Aldous Huxley, así como en obras más contemporáneas como *The Hunger Games* (*Los Juegos del Hambre*) de Suzanne Collins (2008). Estas se basan en una extrapolación de tendencias presentes, proyectadas hacia un futuro plausible donde la tecnología, el autoritarismo y la manipulación psicológica construyen sociedades opresivas. Estas obras anticipan futuros donde el poder absoluto y la vigilancia total alienan al individuo, anulando su autonomía y capacidad crítica. Las distopías del siglo XX y principios del XXI, junto con el subgénero de la ucrónia, aunque difieren en sus puntos de partida temporales, convergen en la exploración de realidades alternativas que reflejan tanto los temores como las aspiraciones humanas. Estas modalidades literarias utilizan sus universos ficticios para reflexionar sobre cuestiones fundamentales como el poder, la libertad, la identidad y el control, aunque abordan estos temas desde perspectivas divergentes, especialmente en lo que respecta al tratamiento del tiempo y las causas de los conflictos. En este sentido, ambos géneros comparten diversas características que los aproximan en sus reflexiones sobre la naturaleza humana y las dinámicas del poder.

Tanto en distopías como en ucrónias, el control total de los cuerpos y las mentes es una constante. Si en *1984* la tecnología permite una vigilancia exhaustiva y en *Un mundo feliz* el control social es biológico, en ucrónias como *The Plot Against America* de Philip Roth, donde un régimen parafascista toma el poder en Estados Unidos, el control se ejerce también a través de la cooptación de las instituciones y la eliminación de la diversidad ideológica. Las distopías del siglo XX, al igual que muchas ucrónias, reflejan una realidad donde la verdad es maleable. En *1984*, el *Ministerio de la Verdad* reescribe constantemente los hechos históricos para alinearlos con las necesidades del *Partido*, eliminando cualquier rastro de autenticidad. Las ucrónias llevan este concepto al pasado mismo: en la obra ya citada *The Man in the High Castle*, la propaganda nazi crea un relato oficial que da sentido a la dominación, borrando las huellas de un pasado en el que la libertad existió alguna vez (Piras, 2018).

Ambos géneros son espejos deformados del presente que reflejan una crítica de las realidades sociales y políticas de su tiempo. Si las distopías postulan los temores de un futuro que podría nacer de nuestro presente, la ucrónia presenta una revisión de lo que podría haber sido, recordándonos que la historia es maleable y que un solo evento puede cambiar radicalmente la realidad (Ethuin, 2023). En ambas modalidades, el ser humano se enfrenta a una crisis de identidad y la nostalgia por el pasado. En las distopías como *1984*, el individuo pierde su capacidad de autonomía y, en su lugar, se convierte en un peón del estado donde el pasado es la fuerza nostálgica que le mantiene resiliente. De la misma forma, en las ucrónias, la alienación se produce en un entorno que podría haber sido, pero nunca fue, llevando a los personajes a una especie de duelo por un pasado perdido (Guy y Champagnat, 2012).

3. La nostalgia y la regurgitación constante del pasado

La ucrónia tiene una fuerte interconexión con el concepto de nostalgia, ya que muchas de estas narrativas, además de presentar una historia alternativa, evocan una cierta añoranza por un pasado que nunca existió. Esta nostalgia permite a espectadores o lectores imaginar un mundo donde los problemas contemporáneos se resuelven, o donde se exploran consecuencias sociales, políticas y culturales que difieren de las nuestras. Tal y como recuerda Svetlana Boym en su obra *The Future of the Nostalgia* (2001), un refrán ruso dice que es incluso más difícil predecir el pasado que el futuro; en este sentido, según Ethuin (2023), imaginar otros hilos históricos es también proponer un futuro esperado. Volviendo a Boym (2001), la nostalgia se basa, precisamente, en esa dificultad de predicción. Por tanto, la ucrónia se reconforta aún más en la complejidad cuando, además de los hechos que se dan por certeros, se añaden otras realidades posibles. Las ucrónias permiten un tipo de nostalgia por un pasado que podría haber sido, pero no es, y en las distopías, el hogar suele quedar desprovisto de su significado o esencia. En obras como *The Man in the High Castle*, el pasado prefascista se convierte en una añoranza irrecuperable, al igual que en *Un mundo feliz*, donde las relaciones familiares tradicionales han sido suprimidas.

La nostalgia, como sentimiento, ha sido objeto de distintas interpretaciones a lo largo del tiempo, y cada una de ellas ha trazado sus propias coordenadas entre el anhelo, la memoria y la identidad. Para Johannes Hofer, quien acuñó el término en 1688, la nostalgia es una especie de dolor por el hogar perdido, un pesar profundo y físico, un deseo insaciable de regresar a un lugar en el que, quizás, ya no se puede vivir (Fouz-Hernández, 2009). Por otro lado, Boym (2001), en su teoría de la nostalgia como reacción a la modernidad, explora cómo, en un mundo tan veloz y fragmentado, la nostalgia surge como un síntoma de alienación. Boym distingue entre una nostalgia restaurativa, que trata de reconstruir un pasado idealizado, y una nostalgia reflexiva, que acepta la perdida y busca la belleza en el deseo mismo.

Para Brown y Humphreys (2002), la nostalgia es un medio para mantener un sentido colectivo de continuidad sociohistórica, resistir la influencia hegemónica y defenderse de la ansiedad en las organizaciones. La nostalgia en esta interpretación es un vínculo que conecta a las personas y las sitúa en un contexto histórico, dándoles continuidad y pertenencia común. Para Sedikides y Wildschut (2018), la nostalgia posee un lado positivo y terapéutico: recordar momentos felices nos reconforta, nos ayuda a fortalecer nuestra autoestima y nos proporciona un sentido de pertenencia. En esta perspectiva, la nostalgia es una herramienta para la resiliencia, un recurso

emocional para resistir la soledad y el dolor del presente; ayuda a las personas a encontrar sentido a sus vidas aumentando la conexión social y la continuidad personal, y actúa como un amortiguador contra las amenazas existenciales. En contraste, Bradbury (2012) considera que la nostalgia no es regresiva sino un anhelo de un futuro esperanzador, mientras que Kaplan (1987) cree que es un sentimiento crónico y patológico, un mecanismo de negación al presente y una obsesión con lo que se fue, caracterizada por recuerdos exaltados sin aceptación de la pérdida.

4. Metodología

Los estudios mencionados en los epígrafes previos destacan cómo las utopías y ucrónias facilitan la exploración de futuros alternativos y visiones disruptivas mediante la literatura, el cine y la nostalgia, subrayando la importancia de diseñar análisis interdisciplinarios para poder entender su simbolismo, influencias e intertextualidades. En el ámbito particular de los videojuegos, el desarrollo de los *game studies* refleja esta misma perspectiva interdisciplinaria (Pérez-Latorre et al., 2019; Pérez-Latorre, 2023), abordando estas obras interactivas desde múltiples prismas teóricos. Esto incluye el análisis de sus narrativas y mecánicas jugables (Maté, 2020) o ludonarrativa, hacia la observación de prácticas sociales y su interacción con diversas disciplinas artísticas y culturales (Castiñeiras-López, 2023).

Los desarrolladores de videojuegos recurren a estilos artísticos y simbologías recurrentes para construir escenarios sombríos y oscuros, ofreciendo experiencias profundamente inmersivas (Denizel et al., 2021). La fascinación humana por explorar nuevos territorios, incluso aquellos marcados por la devastación y la liminalidad, se manifiesta de manera única en este medio. Esto es especialmente evidente en las obras de Hidetaka Miyazaki a través de títulos como la saga *Dark Souls* o *Bloodborne* (Suárez, 2019). Los videojuegos permiten a los jugadores adentrarse en estos universos de una forma inalcanzable en la vida real. Además, el diseño de estos mundos invita a los jugadores a reflexionar sobre su propia existencia, funcionando como espacios de ensayo donde pueden explorar alternativas, aprender de sus decisiones y enfrentarse a sus propias tragedias y emociones. En este contexto, la narrativa y la experiencia emocional se convierten en motores centrales de títulos que proponen una historia y una vivencia inmersiva que contar (Cuadrado-Alvarado, 2020).

La ucrónia es uno de los elementos centrales que impulsa las narrativas de las distopías en los videojuegos. Un ejemplo destacado es la saga *Assassin's Creed*, donde se fusionan mitos y realidades alternativas, incorporando personajes históricos que son reimaginados en contextos diferentes o realizando hazañas distintas a las conocidas (Cuartero, 2018). Una saga que ejemplifica claramente el concepto de retrrolugar propuesto por Venegas Ramos (2018), en tanto que recrea y reinterpreta espacios históricos idealizados del pasado para fines estéticos, narrativos y comerciales dentro de la cultura popular. Otro ejemplo es *Atomic Heart* (Mundfish, 2023), obra que imagina una línea temporal alternativa en la que la Unión Soviética ha avanzado tecnológicamente mucho más rápido que en la historia real. No obstante, las sagas de videojuegos que se han escogido para analizar la ucrónia en el sector son *Fallout*, *Bioshock* y *Wolfenstein*.

Si bien estas sagas han sido altamente estudiadas desde diferentes disciplinas y ámbitos (Denizel et al., 2021; Freire-Sánchez et al., 2024; Packer, 2010; Meade, 2021, entre otras), no se han encontrado investigaciones que las analicen en conjunto y desde los trasvases narrativos entre las ucrónias y las nostalgias de estos tres casos. Además de la inexistencia de investigaciones previas, estas sagas son idóneas como estudios sobre ucrónia en tanto que manipulan la historia real para crear realidades alternativas que son reconocibles, pero radicalmente diferentes. Paralelamente, las tres ofrecen propuestas claras sobre la nostalgia, tanto por su tratamiento sonoro y su diseño artístico, como el uso del diseño de productos y servicios que entrelazan el presente con el pasado.

Las dos primeras entregas de la saga *Bioshock* están ambientadas en Rapture, una ciudad submarina concebida bajo principios utópicos que rápidamente se transforma en una distopía cuando el sueño del individualismo extremo se degenera en una pesadilla. La serie, iniciada en 2007, se distingue por una narrativa compleja y un diseño artístico característico, que combina tecnología avanzada con una estética retro. La distopía se manifiesta en el colapso de una

sociedad, donde la ambición desmedida destruye cualquier sentido de comunidad. La tecnología en *Bioshock* –representada por los plásmidos, sustancias que otorgan poderes extraordinarios– simboliza cómo el mal uso del progreso científico puede llevar al deterioro humano. La tercera y, hasta la fecha, última entrega de la saga, *Bioshock Infinite*, se desarrolla en la ciudad flotante de Columbia, gobernada por el nacionalismo exacerbado y el fanatismo religioso. En este mundo, las raíces de la ucronía surgen del rechazo a los ideales ilustrados de libertad y democracia, dando lugar a un modelo social segregado y opresivo.

En *Wolfenstein*, los nazis ganan la Segunda Guerra Mundial, lo que da origen a una pesadilla de dominación global y control tecnológico. La serie combina la ucronía con elementos distópicos, imaginando un mundo en el que el Tercer Reich ha alcanzado la hegemonía. La victoria nazi no trae consigo estabilidad, sino una dictadura caracterizada por la exterminación y la explotación tecnológica donde los avances científicos consolidan el control y la violencia estatal. El jugador, en el rol de un miembro de la resistencia, se enfrenta a una realidad en la que la distopía se alimenta de un progreso tecnocientífico mal encaminado. Por su parte, *Fallout* es una serie de videojuegos que mezcla ucronía y distopía en un mundo postapocalíptico, donde la estética y tecnología retrofuturista se fusionan con escenarios de devastación nuclear. La saga ilustra cómo una guerra nuclear en una línea temporal alternativa afecta la supervivencia y la cultura humana. Los títulos que conforman la saga emplean una combinación de elementos visuales y narrativos para crear un universo rico en detalles, en el que la tecnología avanzada contrasta con un entorno devastado y de escasez de recursos.

5. Resultados

A continuación, se analizan las tres sagas de videojuegos propuestas y consideradas ucronías y se comparan con las principales características de las distopías literarias. Las tres sagas parten de un momento histórico para crear un futuro alternativo. En el caso de *Wolfenstein*, se desarrolla en un presente hipotético donde el Eje gana la Segunda Guerra Mundial, alterando drásticamente la historia global. La narrativa presenta una distopía totalitaria dominada por el Tercer Reich y ambientada en los años 60. *Fallout*, por su parte, despliega un mundo donde la cultura estadounidense quedó atrapada en una estética retrofuturista de los años 1950 tras un cambio en el desarrollo tecnológico y político. Al igual que *Wolfenstein*, la divergencia histórica comienza tras la Segunda Guerra Mundial, culminando en una guerra nuclear en 2077. En *Bioshock 1* y *Bioshock 2*, la ciudad de Rapture (bajo el océano) se sitúa en un contexto alternativo en la década de los 60, mientras que en *Bioshock Infinite*, la ciudad de Columbia (en el aire) se contextualiza a principios del s. XX.

Respecto a los sistemas de gobierno, en *Wolfenstein* se presenta un régimen totalitario, con una Alemania nazi triunfante que ejerce un control absoluto sobre la sociedad global, basado en la opresión, la propaganda, el genocidio y la manipulación. En *Fallout*, en cambio, la narrativa principal explora la caída de sociedades autoritarias (como Vault-Tec) y facciones militares postapocalípticas que controlan recursos y población con brutalidad, pero no existe un totalitarismo centralizado. Mientras que en *Bioshock*, tanto Rapture como Columbia desarrollan sistemas autoritarios basados en ideologías extremas: el objetivismo radical en Rapture y el nacionalismo teocrático en Columbia. En estos totalitarismos, la tecnología se presta al servicio de la deshumanización de la población. Por ejemplo, en *Wolfenstein* las máquinas de guerra nazis, desde robots mechas hasta ciborgs, son símbolos de la tecnología avanzada al servicio de la opresión y la supremacía. En *Fallout*, sin embargo, la tecnología es una herramienta de control, por ejemplo, los experimentos en los Vaults o las inteligencias artificiales como Mr. House. También se usan implantes para mejorar a los humanos. En *Bioshock* se produce la manipulación mediante el uso de ADAM y plásmidos y, por otro lado, los autómatas también representan una tecnología subordinada a la opresión y el control de la sociedad.

Como sucede en algunas distopías, la nostalgia por un pasado idealizado está presente en las tres sagas, aunque con diferentes interpretaciones. En *Wolfenstein*, los nazis construyen una nostalgia artificial al glorificar un pasado ficticio de supremacía aria, mientras que los rebeldes recuerdan el mundo libre previo a la ocupación. En cambio, *Fallout* se sumerge en la nostalgia por

la Norteamérica de los años 50, mostrando un contraste entre la imagen idealizada y la realidad devastada del mundo posnuclear. *Bioshock*, por su parte, interpreta la nostalgia al idealizar una visión distorsionada de la autosuficiencia capitalista. En cada juego, el colapso de la sociedad es una realidad constante. *Wolfenstein* muestra un mundo donde la victoria nazi ha degradado el orden social, llevando a un sistema autoritario. *Bioshock* presenta una utopía libertaria que se hunde en el caos y la anarquía debido a la falta de regulación y los excesos individuales. *Fallout*, ambientado en un yermo postnuclear, refleja un mundo en ruinas donde la civilización ha sido fragmentada, y los sobrevivientes deben reconstruir la vida entre mutaciones y peligros constantes. Del mismo modo, en estas sagas, el jugador encarna a un héroe o antihéroe que se rebela contra el sistema opresivo. *Wolfenstein* presenta a Blazkowicz, un soldado de la resistencia que lucha por restaurar la libertad y la justicia en un mundo nazi. En *Bioshock*, el protagonista, atrapado en Rapture, está abocado a luchar contra los líderes corruptos y tratar de escapar de esta ciudad de pesadilla. Por el contrario, *Fallout* suele situar al jugador como un sobreviviente solitario, un héroe anónimo que se enfrenta a facciones y circunstancias de supervivencia extremas, tratando de restaurar algo de humanidad en un mundo arrasado, aunque nuestras decisiones pueden llevarnos a todo lo contrario.

La carencia de la libertad y la pérdida de identidad son dos temas recurrentes en estos títulos. En *Wolfenstein*, la guerra y el régimen nazi deshumanizan tanto a los soldados como a los civiles, quienes pierden sus individualidades en un sistema totalitario, son expuestos al exterminio y a la experimentación. *Bioshock* muestra a los habitantes de Rapture como *splicers*, desfigurados por los efectos de los plásmidos, atrapados en un estado mental en el que han perdido su identidad. En *Fallout*, la radiación y los experimentos de guerra han transformado algunos humanos en necrófagos y en mutantes, supervivientes deformados y alienados que simbolizan una identidad fragmentada y resquebrajada. Las falsas utopías o la utopía convertida en distopía es un tema nuclear en *Wolfenstein*, puesto que retrata el *nuevo orden mundial* nazi como una distopía totalitaria que en su origen pretendía ser un ideal de pureza racial. *Bioshock* presenta a Rapture, fundada bajo ideales de libertad total, como una utopía fallida sumida en el caos y la autodestrucción. *Fallout* muestra el colapso de la idea de un futuro mejor en una realidad donde la guerra y la tecnología han dejado un rastro de desolación, un yermo desolado donde impera la radiación y la escasez de recursos.

Como sucede en las distopías literarias, estas ucronías también plantean dilemas morales y, en algunos casos, permiten a los jugadores tomar partido. Por ejemplo, en *Bioshock* podemos elegir cosechar a las Little Sisters (niñas que están imbuidas por los efectos de la sustancia ADAM) o salvarlas. Por otra parte, en *Fallout*, como sucede en muchos juegos de rol, se nos permite tomar decisiones que afectan a todos los personajes, como estallar una bomba nuclear o alcanzar acuerdos entre facciones. En *Wolfenstein* no existe esta interacción, en tanto que la narrativa está más polarizada y las decisiones son menos ambiguas. La manipulación de la historia, característica esencial de las distopías, en *Fallout*, *Wolfenstein* y *Bioshock* se explora a través de distintos grados de control narrativo. En *Fallout*, el desconocimiento del pasado deja un vacío interpretativo que oscurece las causas del colapso humano. Por otro lado, *Wolfenstein* retrata la reescritura histórica en su máxima escala, utilizando la propaganda nazi para legitimar un dominio global. Mientras que *Bioshock* profundiza en cómo Columbia y Rapture deforman su propia historia, adaptándola a ideologías extremas dentro de sus microcosmos opresivos.

Respecto a la hauntología (Derrida, 2015), en *Fallout*, los restos de un mundo perdido, como ruinas y grabaciones, evocan una nostalgia melancólica por un pasado que ya no existe. *Wolfenstein* refleja atisbos de hauntología a través de los espectros del mundo libre del pasado, que contrasta con la opresión del régimen nazi. En *Bioshock*, las ciudades de Rapture y Columbia están plagadas de ecos del pasado, que atormentan a sus habitantes con las ruinas de ideales fallidos. En lo que respecta a la distorsión de la realidad tan típica de las distopías, en *Fallout* las comunidades aisladas y los experimentos de los Vaults alteran profundamente cómo las personas perciben el mundo, generando sociedades fragmentadas y confusas. *Wolfenstein*, por su parte, presenta una realidad distorsionada a través de la propaganda nazi y los entornos surrealistas que combinan opresión y ciencia ficción. *Bioshock*, en cambio, muestra cómo el ADAM, la

manipulación mental y la ideología transforman la percepción de los personajes, borrando la línea entre verdad y mentira. Sin embargo, en lo que respecta a la representación de personajes históricos, únicamente *Wolfenstein* cumple esta característica con Hitler en una versión más envejecida y enajenada. Aunque *Fallout* y *Bioshock* se inspiran en algunos personajes históricos, no cumplirían esta característica.

Características	Referente	Wolfenstein	Bioshock	Fallout
Presente alternativo a partir de un punto de inflexión histórico	<i>The Man in the High Castle</i>	Sí	Sí	Sí
Regímenes totalitarios	<i>1984; Fahrenheit 451</i>	Sí	Sí	No
Tecnología opresiva	<i>1984; The Hunger Games</i>	Sí	Sí	Sí
Nostalgia por un pasado idealizado	<i>The Handmaid's Tale</i> .	Sí	Sí	Sí
Colapso social y desigualdad extrema	<i>Brave New World; The Hunger Games</i>	Sí	Sí	Sí
Figura del héroe rebelde	<i>1984; The Hunger Games</i>	Sí	Sí	No
Carencia de libertad personal	<i>1984; Fahrenheit 451; The Handmaid's Tale</i>	Sí	Sí	No
Fragmentación de la identidad	<i>Brave New World</i>	Sí	Sí	Sí
Utopías fracasadas	<i>The Handmaid's Tale; Brave New World; The Hunger Games</i>	Sí	Sí	Sí
Decisiones morales	<i>Brave New World; The Hunger Games</i>	No	Sí	Sí
Manipulación de la historia	<i>1984; Fahrenheit 451</i>	Sí	Sí	Sí
Hauntología	<i>The Man in the High Castle</i> .	Sí	Sí	Sí
Realidad distorsionada	<i>The Man in the High Castle</i>	Sí	Sí	Sí
Personajes históricos en nuevos roles	<i>The Plot Against America</i>	Sí	No	No

Tabla 1. Cumplimiento de las características de las distopías literarias en los casos analizados [Fuente: elaboración propia]

Como se ha podido apreciar y como se resume en la tabla 1, las sagas de videojuegos *Fallout*, *Wolfenstein* y *Bioshock* ofrecen paralelismos con las grandes novelas distópicas como *1984* de Orwell, *Brave New World* de Huxley, *Fahrenheit 451* de Bradbury o *The Handmaid's Tale* de Atwood. Estas obras y videojuegos comparten la exploración de sociedades fracturadas, dominadas por regímenes opresivos o ideologías extremas, la pérdida de identidad. Asimismo, como las novelas distópicas, estos videojuegos cuestionan la condición humana, las ansias de control y el precio de la libertad en mundos que oscilan entre la promesa y la ruina. Sobre el análisis desde la interpretación de la nostalgia, esta juega un papel central en las tres sagas, tejiendo conexiones emocionales entre sus personajes y los mundos que habitan. En *Wolfenstein*, la nostalgia se manifiesta como un dolor por el hogar perdido, encarnado en la resistencia que anhela recuperar un mundo libre anterior al régimen nazi. Esta nostalgia impulsa la lucha contra la opresión mientras funciona como un refugio psicológico para Blazkowicz, quien encuentra un propósito y la resiliencia en el recuerdo de recuperar esa vida. Sin embargo, la alienación causada por el totalitarismo, que deshumaniza y reescribe la historia y manipula ese presente, contrasta profundamente con esta añoranza, exponiendo la tensión entre lo que fue y lo que pudo haber sido.

En *Bioshock*, la nostalgia adopta formas más insidiosas como se aprecia en Rapture, concebida como un refugio de libertad y que convertida en una trampa ideológica que idealiza la autosuficiencia extrema. Los habitantes, alienados en una utopía libertaria que rápidamente se torna disfuncional, luchan por encontrar significado en un mundo que prometió liberarlos, pero terminó esclavizándolos. Los plásmidos, vendidos como productos para la realización personal, exacerbaban esta alienación al fomentar una dependencia destructiva. En este sentido, podríamos

interpretar la nostalgia por un pasado idealizado como ilegítima, pues reinventa la libertad como un sueño vacío que se desmorona ante la fragilidad existencial de sus habitantes. En *Fallout*, la nostalgia está intrínsecamente ligada al recuerdo de un pasado seguro que contrasta con el caos posnuclear donde los habitantes de los refugios añoran un mundo anterior a la guerra, mientras que la estética retrofuturista evoca una época idealizada de optimismo y progreso. Sin embargo, esta nostalgia se comercializa o capitaliza: Vault-Tec, por ejemplo, convierte el pasado en un producto mercantil, vendiendo refugios como cápsulas de un ideal perdido. En este mundo, la alienación postapocalíptica surge tanto del colapso social como de la imposibilidad de reconstruir aquello que se perdió. Ejemplo de ello son los necrófagos, atrapados entre la memoria y el presente, simbolizan una nostalgia crónica y patológica que les impide avanzar pues están vivos sin estarlo, recordando constantemente la futilidad de la vida y el peso del tiempo.

6. Discusiones

Las sagas pueden interpretarse como una crítica al capitalismo, un elemento que suele ser común en distopías, tal y como defiende Rottinghaus *et al.* (2015), en tanto que la abundancia del capitalismo no evita que la desigualdad de riqueza siga aumentando, lo cual cuestiona la viabilidad de una distribución equitativa de recursos materiales. Los videojuegos tratan la libertad individual frente a estructuras opresivas, como *Wolfenstein*, donde los protagonistas luchan contra la alienación en un régimen totalitario que define la vida de los ciudadanos. *Fallout* plantea cómo los protagonistas deben enfrentarse a la angustia de su libertad en un yermo desolado, decidiendo quiénes son en una sociedad donde la tecnología y la biología están manipuladas y orientadas al posthumanismo. La capacidad de elección, incluso en un entorno distópico, es nuclear en el desarrollo de los personajes y sirve como engranaje para cuestionar qué significa ser verdaderamente libre en este entorno inhóspito y desolado. Esta capacidad de elegir se puede cuestionar desde la óptica de libertad dirigida, un término propuesto por Navarro-Remensal (2016) que resume cómo la experiencia se construye mediante esa dialéctica entre libertad y control. Del mismo modo, cuestiona la idea de que el videojuego sea un mero heredero narrativo de la literatura o el cine, destacando que su estructura está intrínsecamente vinculada a las lógicas de jugabilidad y al diseño de sistemas interactivos.

Si la ucrónia fue utilizada para enfrentar la inevitabilidad histórica y promover la idea de que la historia es el resultado de acciones libres y contingentes (Ethuin, 2023), es cuestionable, por tanto, si puede interpretarse como una ruptura con el *eterno retorno nietzscheano* en tanto que propone una reconfiguración de los eventos históricos al imaginar un pasado alternativo. El *eterno retorno* (Nietzsche, 2015) implica la repetición infinita de todo lo que ha sucedido, sin posibilidad de alteración, mientras que la ucrónia, al contrario, se posiciona en un “*¿y si...?*” que abre la posibilidad de una historia divergente, escapando del determinismo cíclico y proponiendo anacronías y heterotopías (Vidal-Mestre y Freire-Sánchez, 2023). Sin embargo, en un nivel más simbólico, se podría argumentar que la ucrónia encarna una forma de eterno retorno, ya que vuelve una y otra vez a ciertos momentos históricos clave, reinterpretándolos bajo nuevas perspectivas, lo que paradójicamente puede conectarla con la idea *nietzscheana* de revisar el pasado desde el presente, pero sin su circularidad exacta. Por otro lado, en *Bioshock*, la ciudad de Rapture comienza como un experimento utópico, pero rápidamente degenera en una pesadilla biopolítica, donde el uso de los plásmidos y la manipulación genética deshumanizan a los ciudadanos.

En clave de Foucault (2003), podemos cuestionar si estas ucrónias proponen una especie de biopolítica extrema, en la que los cuerpos de los ciudadanos se modifican con implantes tecnológicos, creando una nueva forma de ser, donde los límites entre lo humano y lo maquinico se disuelven. Esta manipulación del cuerpo forma parte de un régimen de control donde la vida biológica está completamente gobernada por el poder corporativo. En *Wolfenstein*, el régimen nazi victorioso ejerce un control absoluto sobre la vida cotidiana, lo que recuerda al poder disciplinario que Foucault describe como aquel que se infiltra en todas las esferas de la vida social. Aquí, las técnicas de control disciplinario, tales como la vigilancia y la coacción, crean una ucrónia distópica donde buscan el control de las mentes de los ciudadanos y los manipulan genéticamente. La obra de Jean Baudrillard y su concepto de *simulacro* –la idea de que la realidad y la ficción se entremezclan

hasta el punto de que la realidad misma se convierte en una simulación– también se refleja en las obras analizadas. Especialmente en *Bioshock Infinite*, donde los ciudadanos han perdido contacto con lo que es real. La propaganda, la reescritura del pasado y los implantes corporales alteran la percepción de los ciudadanos y los sumergen en una realidad hiperreal, un reflejo distorsionado de la vida. Esta deconstrucción entre lo real y lo simulado se proyecta en la ciudad de Columbia, que parece una utopía perfecta, pero esa imagen es una fachada que esconde la brutalidad de la lucha de clases y la opresión. Volviendo a Foucault, una heterotopía es un espacio *otro*, que refleja, contesta o cambia los espacios reales, a menudo acumulando múltiples temporalidades o significados en un solo lugar. En la narrativa, la ucrónia se crea mediante mundos paralelos que coexisten con la historia oficial, confrontando las líneas temporales y creando *otros lugares* narrativos que son simultáneamente familiares y extraños, como los que proyecta la coprotagonista Elizabeth. Al reimaginar el pasado, la ucrónia construye entornos narrativos que operan como heterotopías que cuestionan la versión canónica de la historia y ofrecen alternativas a la sociedad presente, introduciendo nuevas posibilidades interpretativas en un espacio-tiempo paralelo.

Otro aspecto que conecta la nostalgia con la falsa utopía de Rapture es el ideal del capitalismo *laissez-faire*, en el que el individualismo y la acumulación de riqueza se valoran por encima de la comunidad y no hay intervencionismo gubernamental. Sin embargo, este sistema conduce inevitablemente a la explotación, la desigualdad y el colapso social. La caída de Rapture es una alegoría de la contradicción interna del capitalismo que Marx previó: el sistema se desmorona bajo el peso de sus propias desigualdades. La distopía capitalista de Rapture refleja cómo las corporaciones han capitalizado incluso los cuerpos de las personas, insertando tecnología y creando una clase trabajadora posthumana que está perpetuamente explotada por los intereses económicos. En *Wolfenstein*, la resistencia contra el régimen recuerda a la lucha dialéctica hegeliana que avanza a través del conflicto histórico, donde la dominación totalitaria es la tesis que se enfrenta a la antítesis, que sería la lucha por la libertad, para eventualmente producir una nueva síntesis donde el papel del jugador acabará siendo determinante. La guerra y el conflicto son inevitables para lograr una forma de libertad y orden superiores, por ello, el protagonista Blazkowicz encarna esta lucha dialéctica, donde cada batalla y cada victoria contribuyen al desarrollo de una nueva etapa en la historia de la rebelión.

Por tanto, si consideramos que estos videojuegos se encuadran en las teorías de Martín-Núñez y Porta-Pérez (2022) como obras interactivas que permiten decisiones éticas que afectan a la trama, es posible afirmar que se sirven de la ucrónia para plantear futuros hipotéticos desde puntos históricos que enfrentan dilemas morales y permiten establecer diálogos con cuestiones sociopolíticas e ideológicas históricas y contemporáneas, aunque plantean su propia hauntología, con espectros del pasado que regurgitan temas anteriores que están, inevitablemente, orientados a influir en sus relatos y en el desempeño de los jugadores. Del mismo modo, coincidiendo con la propuesta de Lumbreras Martínez (2025), los videojuegos que desarrollan en su narrativa la ucrónia son capaces “de cuestionar las narrativas oficiales y abrir espacio para la discusión sobre cómo se construyen y manipulan las versiones aceptadas de la historia” (2025, p. 66). Los videojuegos permiten que los recuerdos sean moldeados, empaquetados y vendidos, y esta nostalgia hiperreal no es más que un espejismo, un simulacro que se esmera en impulsar una construcción cultural en la que el pasado sirve a las lógicas de mercado y entretenimiento. En *Bioshock*, Rapture es un monumento a la nostalgia por un pasado dorado que, en realidad, nunca existió. Los ideales de libertad y progreso en los que se construyó la ciudad solo sirven para ocultar la desigualdad y la残酷 en su interior. En *Fallout*, la estética retrofuturista, continuas alegorías al pasado y la banda sonora con canciones de los años sesenta, conforman una narrativa imbuida por la nostalgia y el sentir que cualquier tiempo pasado fue mejor. Mientras que, en *Wolfenstein*, el régimen nazi idealiza un pasado ario mitificado, usando la nostalgia como herramienta de opresión por los antagonistas, mientras es el vehículo de la resiliencia de los protagonistas.

7. Conclusiones

Se concluye que la ucrónia en los videojuegos permite reimaginar el pasado al explorar cómo un pequeño cambio en la historia deriva en una realidad alternativa que, al igual que en las distopías

o en las utopías fallidas, enfatiza el control de facciones o régimen totalitarios y la opresión social. Se aporta una visión distinta y no exenta de cierta polémica al considerar la nostalgia como mercancía o como instrumentalización para la melancolía, especialmente en *Fallout*. Las obras de *Bioshock*, *Wolfenstein* y *Fallout* son ejemplos paradigmáticos donde la *ucronía*, *distopía* y *nostalgia* se entrelazan para crear experiencias inmersivas que invitan a los jugadores a reflexionar sobre las relaciones entre historia, poder y sociedad. Entre los hallazgos, consideramos que las ucronías en los videojuegos a menudo integran variables específicas que moldean sus narrativas distópicas: tecnologías avanzadas que no existen en nuestra realidad, pero que emergen como resultado de eventos históricos alternativos; regímenes totalitarios que surgen a partir de cambios en momentos clave, configurando entornos sociales y políticos opresivos; y paisajes o ciudades transformados, que ofrecen un telón de fondo Enriquecido y único para la exploración narrativa e interactiva. Cada videojuego representa una distorsión de los ideales utópicos fallidos, mostrando cómo los intentos de crear sociedades perfectas a menudo degeneran en opresión, conflicto y deshumanización. Los videojuegos ofrecen un espacio inmersivo para que los jugadores experimenten y se cuestionen hechos pasados y realidades alternativas. Al mezclar *ucronía*, *distopía* y *nostalgia*, estos videojuegos nos confrontan con preguntas sobre el poder, la libertad, y el futuro, utilizando las herramientas del pensamiento filosófico para ofrecer una crítica sofisticada de las sociedades que construimos y los futuros que podríamos enfrentar.

Los principales hallazgos respectos a las convergencias de las distopías y la nostalgia en las tres ucronías analizadas son las siguientes: En primer lugar, las obras parten de un punto de inflexión histórico para plantear una realidad alternativa. Todas proponen como antagonista un gobierno opresivo que ejerce control absoluto sobre todos los aspectos de la vida de los ciudadanos, aunque en *Fallout* son diferentes facciones. En tercer lugar, la tecnología es opresiva, está abocada al determinismo científico y se usa para manipular a la población y no para mejorar sus vidas. Del mismo modo, la propaganda, en cualquiera de sus formas y medios, es la herramienta predilecta para mantener la hegemonía y manipular la percepción pública. En quinto lugar, existen pequeñas fuerzas reaccionarias que luchan contra el régimen opresivo, ya sea encarnando un héroe rebelde o un personaje más antiheroico. En cuanto a los seres humanos, se tiende a la deshumanización, a la pérdida de valores y de identidad, además, son tratados como máquinas o como peones del engranaje totalitarista. Otro de los aspectos que son centrales en las tres sagas es la falta de esperanza de aquellos que están en una escala social más baja o de aquellos que ven más allá de la realidad distorsionada. Existen, sin embargo, dos elementos que no son comunes en las ucronías. El primero es el papel de personajes históricos en nuevos roles, hecho que solo se sucede en la saga *Wolfenstein* con la figura de Hitler. El segundo punto dispar es el tratamiento filosófico de la nostalgia en tanto que en *Wolfenstein* es un refugio psicológico que mantiene la esperanza de la rebelión mientras que en *Bioshock* se instrumentaliza para reafirmar los planteamientos de Rapture y de Columbia y, por último, en *Fallout* se combina la nostalgia por un pasado idealizado con la comercialización de dicha nostalgia a través de empresas que capitalizan la melancolía, la estética retro y el estilo de vida de los años cincuenta.

8. Referencias

- 2K Games. (2007). *Bioshock* [Videojuego]. 2K Games.
- 2K Games, Irrational Games. (2013). *Bioshock Infinite* [Videojuego]. 2K Games.
- Boym, S. (2001). *The Future of Nostalgia*. Basic Books.
- Bradbury, R. (2021). *Fahrenheit 451*. [Obra original publicada en 1953]. Debolsillo.
- Bradbury, J. (2012). Narrative possibilities of the past for the future: Nostalgia and hope. *Peace and Conflict: Journal of Peace Psychology*, 18, 341-350. <https://doi.org/10.1037/A0029069>
- Brown, A. & Humphreys, M. (2002). Nostalgia and the Narrativization of Identity: A Turkish Case Study. *British Journal of Management*, 13, 141-159. <https://doi.org/10.1111/1467-8551.00228>
- Bussière, K. (2020). Survival is insufficient: Degenerate utopian nostalgia in popular culture post-apocalyptic fiction. *Australasian Journal of Popular Culture*, 9(3), 261-275. https://doi.org/10.1386/ajpc_00031_1

- Castiñeiras-López, J. (2023). *Game Studies: Miradas desde la Historia del Arte. Transactions of the Digital Games Research Association*, 6(2). <https://doi.org/10.26503/todigra.v6i2.138>
- Collins, S. (2008). *The Hunger Games*. Scholastic Press.
- Cuadrado-Alvarado, A. (2020). La tragedia como motor narrativo de los videojuegos cinematográficos. *MHCJ*, 11, 239-257. <http://orcid.org/0000-0001-9192-5030>
- Cuartero, S. (2018). Mito y realidad en la saga de videojuegos *Assassin's Creed*. *Revista de Estudios Históricos de la Masonería Latinoamericana y Caribeña*, 10(2), 101-110. <https://doi.org/10.15517/rehmlac.v10i2.35295>
- Denizel, D., Eyüce Sansal, D., Tetik, T. (2021). *Multidisciplinary Perspectives on Narrative Aesthetics in Video Games*. Peter Lang.
- Derrida, J. (2016). *Espectros de Marx* (5^a ed.). Trotta Editorial.
- Dick, P. K. (2022). *The Man in the High Castle*. [Obra original publicada en 1962]. Booket.
- Ethuin, P. (2023). L'uchronie dans la presse française (1857-1945): les usages d'un mot. *Belphegor*, 21(1). <https://doi.org/10.4000/belphegor.5204>
- Ferguson, N. (1999). *Virtual History: Alternatives and Counterfactuals*. Penguin.
- Foucault, M. (2003). *Hay que defender la sociedad*. AKAL.
- Fouz-Hernández, S. (2009). Me cuesta tanto olvidarte: Mecano and the movida remixed, revisited, and repackaged. *Journal of Spanish Cultural Studies*, 10(2), 167-187. <https://doi.org/10.1080/14636200902990695>
- Freire-Sánchez, A., Vidal-Mestre, M. y Gracia-Mercadé, C. (2023). La revisión del universo narrativo transmedia desde la perspectiva de los elementos que lo integran: storyworlds, multiversos y narrativas mixtas. *Austral Comunicación*, 12(1), 1-28. <https://doi.org/10.26422/aucom.2023.1201.fre>
- Freire-Sánchez, A., Vidal-Mestre, M., & Fitó-Carreras, M. (2024). Proposed Model for Video Game-to-Series Adaptation and Intermedial Translation Based on the Case of Fallout. *Games and Culture*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/15554120241299609>
- García, H. (2015). Barbarians, telescreens, and jazz: Reactionary uchronias in modern Spain, ca. 1870-1960. *Utopian Studies*, 26(2), 383-400. <https://doi.org/10.5325/utopianstudies.26.2.0383>
- Geraci, G. (2011). The Sense of an Ending: Alternative History in Philip Roth's *The Plot Against America*. *Philip Roth Studies* 7(2), 187-204. <https://dx.doi.org/10.1353/prs.2011.a469161>
- Gür, M. (2022). Edebi Bir Tür Olarak Ükronya ve Alternatif Bir Tarihin Anlatisı: İzmihlâl. *Söylem Filoloji Dergisi*, 7(3), 711-725. <https://doi.org/10.29110/soylemdergi.1169447>
- Guy, O. & Champagnat, R. (2012). Flashback in Interactive Storytelling. En A. Nijholt, T. Romão y D. Reidsma (Eds), *Lecture Notes in Computer Science*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-34292-9_17
- Huxley, A. (2022). *Brave New World*. [Obra original publicada en 1932]. Vintage Classics.
- Id Software. (2009). *Wolfenstein* [Videojuego]. Activision.
- Kabak, M. (2021). Margaret Atwood's Oryx and Crake as a Critique of Technological Utopianism. *English Studies at NBU*, 7(1), 37-50. <https://doi.org/10.33919/esnbu.21.1.3>
- Kaplan, H. A. (1987). The psychopathology of nostalgia. *Psychoanalytic review*, 74(4), 465-486.
- Lumbreñas Martínez, D. (2023). Los mundos posibles de la ucronía: una proposición de subgéneros. *Impossibilia*, (25), 19-31. <https://doi.org/10.30827/impossibilia.252023.27118>
- Lumbreñas Martínez, D. (2025). Ucronía interactiva: espacios reescritos en la era digital. *Monteagudo. Revista de Literatura Española, Hispanoamericana y Teoría de la Literatura*, (30), 61-78. <https://doi.org/10.6018/monteagudo.633081>
- Martín-Núñez, M. y Porta-Pérez, A. (2022). Puzzles dramáticos. Decisiones críticas, dilemas éticos y narrativas complejas en el videojuego. *Con A de animación*, (14), 40-57. <https://doi.org/10.4995/caa.2022.17139>
- Marvel Studios. (2021). *What If...?* [Serie de televisión]. Disney+.
- Maté, D. (2020). Game studies: apuntes para un estado de la cuestión. *Cuaderno*, (98). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi98.3967>
- Meade, N. (2021). The Pressure of 10,000 Leagues: The Social Contract in Bioshock and Bioshock 2. *The Macksey Journal*, 2(1)

- Navarro Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Asociación Shangrila Textos Aparte.
- Nietzsche, F. (2015). *Así habló Zarathustra*. Valdemar. (Obra original publicada en 1883).
- Orwell, G. (2024). 1984. [Obra original publicada en 1949]. Anaconda Verlag.
- Packer, J. (2010). The battle for Galt's Gulch: Bioshock as critique of Objectivism. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 2(3), 209–224. https://doi.org/10.1386/jgvw.2.3.209_1
- Pérez-Latorre, Ó. (2023). *Imaginarios Ludonarrativos. Análisis intertextual de juegos, videojuegos y ficción audiovisual*. Shangrila.
- Pérez-Latorre, Ó., Navarro-Remesal, V., Planells de la Maza, A. J. y Sánchez-Serradilla, C. (2019). Recessionary games: Video games and the social imaginary of the Great Recession (2009–2015). *Convergence*, 25(5–6), 884–900. <https://doi.org/10.1177/1354856517744489>
- Piras, A. (2018). Ucronia e falsificazione della storia: il caso di *The Man in the High Castle*. *Medea*, 4(1). <https://doi.org/10.13125/medea-3197>
- Ransom, A. J. (2010). Warping time: alternate history, historical fantasy, and the postmodern uchronie québécoise. *Extrapolation*, 51(2), 258. <https://doi.org/10.3828/extr.2010.51.2.5>
- Roth, P. (2004). *The Plot Against America*. Houghton Mifflin.
- Rottinghaus, A. R., Pluretti, R., & Sutko, D. (2015). The end of material scarcity: dystopia and immanent critique of capitalism. *ETC*, 72(4), 347–358. <http://www.jstor.org/stable/44857463>
- Sedikides, C. & Wildschut, T. (2018). Finding Meaning in Nostalgia. *Review of General Psychology*, 22(1), 48–61. <https://doi.org/10.1037/gpr0000109>
- Suárez, A. (2019). *El padre de las almas oscuras. Hidetaka Miyazaki a través de su obra*. Star-T Magazine Books.
- Tagliapietra, A. (2016). Nostalgia e utopia. Due forme dell'ideologia moderna = Nostalgia and utopia. Two modern ideology forms. *H-ermes*, 19–38. <https://doi.org/10.1285/I22840753N8P19>
- Tarantino, Q. [Director]. (2009). *Inglourious Basterds* [Película]. Universal Pictures.
- Tarantino, Q. [Director]. (2019). *Once Upon a Time in Hollywood* [Película]. Sony Pictures Releasing.
- Venegas, A. (2018). Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego. *Revista de historiografía*, 28, 323–346. <https://doi.org/10.20318/revhisto.2018.4225>
- Vidal-Mestre, M. & Freire-Sánchez, A. (2023). Heterotopía, multiversos y viajes en el tiempo: la representación de la ciencia en *Futurama* y en *Rick & Morty*. *Fotocinema*, (27), 169–192. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2023.vi27:16533>
- Wolf M. J. P. (2006). Game studies and beyond. *Games and Culture*, 1(1), 116–118. <https://doi.org/10.1177/1555412005281787>