# Simulación, hegemonía y poder global: un estudio crítico sobre Civilization VI

# Simulation, Hegemony, and Global Power: A critical study on Civilization VI

*Jesús María Ríos Trujillo*
*Pontificia Universidad Javeriana, Colombia*

*Recibido: 07/04/2025*
*Aprobado: 30/03/2026*

**Resumen**

Este artículo examina el videojuego Civilization VI como una herramienta de simulación política capaz de representar dinámicas de poder y hegemonía en el sistema internacional contemporáneo. A partir de un diseño metodológico cualitativo-comparativo basado en partidas controladas, se operacionalizan tres enfoques teóricos —realismo, idealismo y teorías críticas— en forma de estrategias de juego, variables cuantitativas y eventos emergentes. El análisis se inserta en un marco epistemológico crítico que interroga los sesgos eurocéntricos, las lógicas de progreso lineal y la representación digital del orden mundial. Los hallazgos muestran que, aunque el videojuego no sustituye el rigor teórico ni reproduce fielmente la complejidad del sistema-mundo, pone en el tablero académico y político un laboratorio heurístico para experimentar tensiones entre seguridad, cooperación, economía política global, hegemonía cultural y jerarquías tecnológicas. El estudio propone lineamientos para integrar simulaciones digitales en cursos de Relaciones Internacionales bajo un enfoque crítico-reflexivo.

**Palabras clave:** Simulación política, teoría crítica, videojuegos de estrategia, hegemonía, sistema-mundo, Relaciones Internacionales.

**Abstract**

This article examines Civilization VI as a political simulation tool capable of representing power dynamics and global hegemony within the contemporary international system. Using a qualitative-comparative methodology based on controlled gameplay sessions, three theoretical approaches—realism, idealism/liberalism, and critical theories—are operationalized as strategic models, quantitative variables, and emergent game events. The analysis adopts a critical epistemological stance, interrogating the game's Eurocentric assumptions, linear models of progress, and digital representations of world order. Findings suggest that although the game cannot substitute for theoretical rigor nor fully replicate the complexity of the world-system, it does provide a heuristic laboratory to explore tensions between security, cooperation, global political economy, cultural dominance, and technological hierarchies. The study offers guidelines for integrating digital simulations into International Relations curricula within a critical-reflective framework.

**Keywords**: Political simulation, critical theory, strategy games, hegemony, world-system, International Relations.

## 1. Introducción

La convergencia entre simulación digital, política global y análisis crítico ha abierto nuevas posibilidades para el estudio de las Relaciones Internacionales (RRII). Videojuegos de estrategia como Civilization VI constituyen entornos computacionales que condensan modelos, reglas, incentivos y sistemas de decisión capaces de modelar —aunque de forma simplificada— dinámicas históricas, sociales, económicas y geopolíticas. Su carácter interactivo permite experimentar con decisiones complejas, observar sus efectos sistémicos y reflexionar sobre las estructuras que ordenan el comportamiento de actores estatales y no estatales.

Sin embargo, estas simulaciones no son neutrales. Su diseño incorpora visiones específicas del progreso, la tecnología, la civilización y la modernidad, lo que las convierte en artefactos culturales atravesados por supuestos epistemológicos y sesgos normativos. Desde una perspectiva crítica, resulta necesario examinar cómo estos mundos digitales

representan jerarquías globales, distribuciones de poder, modelos económicos y trayectorias históricas que privilegiaban experiencias occidentales.

Este artículo argumenta que Civilization VI puede funcionar como un laboratorio epistemológico para analizar desde la producción digital hegemónica las tensiones entre poder militar, diplomacia institucional, hegemonía cultural y liderazgo tecnológico. El objetivo no es validar el videojuego como modelo fiel de las RRII, sino evaluarlo como un espacio donde modelos de comportamiento socioeconómicos pueden llegar a permitir experimentar conceptos teóricos y cuyos resultados pueden ser operacionalizados y cuestionados mediante prácticas de juego sistemáticas.

## 2. Estado del arte: videojuegos, simulación y crítica en Relaciones Internacionales

Durante las últimas dos décadas, los videojuegos han comenzado a ser estudiados como artefactos culturales y herramientas analíticas dentro de las ciencias sociales. Investigaciones en educación, historia y ciencia política han explorado su capacidad para representar sistemas complejos, modelar procesos históricos y facilitar el aprendizaje basado en simulaciones. Civilization VI es un videojuego de estrategia por turnos desarrollado por Firaxis Games y publicado por 2K Games en 2016. En el juego, el participante asume el control de una civilización histórica —como Roma, China o Estados Unidos— y la guía desde la antigüedad hasta el futuro mediante decisiones relacionadas con expansión territorial, desarrollo tecnológico, diplomacia, cultura y guerra. Cada civilización compite dentro de un sistema internacional simulado en el que pueden alcanzarse distintas condiciones de victoria: dominación militar, liderazgo científico, influencia cultural, hegemonía religiosa o triunfo diplomático. El diseño del juego combina reglas computacionales, sistemas de incentivos y modelos simplificados de desarrollo histórico, lo que lo convierte en una simulación estratégica donde los jugadores experimentan procesos de construcción estatal, competencia geopolítica y cooperación internacional.

La investigación contemporánea ha ampliado el estudio del videojuego desde el entretenimiento hacia su potencial como herramienta pedagógica, analítica y política. Tres vertientes son especialmente relevantes para este artículo.

**Videojuegos como instrumentos académicos**

La literatura pionera mostró que los videojuegos pueden operar como ambientes de aprendizaje donde los estudiantes experimentan con modelos simplificados del mundo real. Squire (2004) demostró que Civilization III facilita la comprensión de procesos históricos mediante decisiones estratégicas iterativas, mientras que Pobłocki (2002) conceptualizó los juegos como "archivos vivos" donde se inscriben narrativas y estructuras sociales.

Asimismo, Oliva, Niño & Ríos (2009) enfatizan que los videojuegos de estrategia modelan sistemas políticos y económicos con reglas explícitas y retroalimentación inmediata, convirtiéndose en herramientas para explorar sistemas complejos. Axelrod (1997), desde la simulación basada en agentes, sentó las bases teóricas para estudiar cooperación y conflicto mediante entornos computacionales.

**Gamificación en Ciencia Política y Relaciones Internacionales**

En la enseñanza superior, autores como Harvey, Fielder & Gibb (2023) destacan que las dinámicas gamificadas[1] —roles, incentivos, narrativa, progresión— incrementan la motivación estudiantil y facilitan la apropiación de conceptos abstractos. Hammami & Khemaja (2019) demuestran que el aprendizaje gamificado se beneficia de estructuras claras de reglas, retroalimentación inmediata y tareas progresivas, condiciones propias de juegos de estrategia.

En el ámbito de la Diplomacia, Cercel (2022) argumenta que las simulaciones gamificadas permiten trabajar dilemas normativos y tensiones institucionales propias de la política internacional contemporánea. Riar, Morschheuser, Zarnekow y Hamari (2022) sistematizan marcos de diseño que alinean mecánicas de juego con resultados de aprendizaje medibles, resaltando la agencia del participante.

[1] La gamificación se define como el uso de elementos de diseño propios de los juegos —como reglas, recompensas, niveles, retroalimentación inmediata o competencia— en contextos no lúdicos con el fin de aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los participantes (Deterding et al., 2011; Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014).

**Simulación y docencia crítica en RRII**

La literatura sobre simulaciones en política comparada y RRII ha mostrado su valor didáctico para experimentar restricciones institucionales, dilemas estratégicos y dinámicas sistémicas (Asal & Blake, 2006; Gill, 2019). Desde una perspectiva crítica, Acharya (2014) y Acharya & Buzan (2019) advierten que las narrativas dominantes en RRII han sido moldeadas por experiencias eurocéntricas, lo que invita a cuestionar cómo las simulaciones reproducen o desestabilizan dichas hegemonías.

Hardt y Negri (2000, 2009) y Wallerstein (1974) proporcionan marcos adicionales para examinar el poder global más allá del Estado: redes transnacionales, sistemas-mundo, acumulación desigual y producción hegemónica de conocimiento. Estas perspectivas resultan especialmente útiles para analizar cómo Civilization VI representa el ascenso tecnológico, la difusión cultural y la jerarquía económica.

## 3. Metodología

Este estudio utiliza un diseño cualitativo-comparativo basado en simulaciones controladas dentro de Civilization VI orientado a operacionalizar tres enfoques teóricos de las Relaciones Internacionales (Realismo, Idealismo y Teorías Críticas). La metodología combina observación participante estructurada, registro cuantitativo del motor interno del juego y análisis interpretativo de decisiones estratégicas, eventos emergentes y patrones sistémicos.

La aproximación se fundamenta en dos principios centrales:

1. **La simulación como laboratorio epistémico:** Los entornos digitales permiten generar escenarios homogéneos y controlados, útiles para observar cómo distintos modelos teóricos se traducen en secuencias de decisiones.
2. **La perspectiva crítica de la representación:** El videojuego no se asume como un modelo neutro, sino como un artefacto cultural que refleja sesgos civilizatorios y trayectorias históricas hegemónicas. La metodología busca evidenciar estas estructuras.

**Diseño general del experimento**

Se jugaron tres partidas controladas, cada una alineada con un enfoque teórico específico:

- **Partida A — Realismo:** Priorización de seguridad, fuerza militar, expansión territorial y competencia interestatal.
- **Partida B — Idealismo:** Énfasis en cooperación, diplomacia, instituciones multilaterales y redes de interdependencia.
- **Partida C — Teorías Críticas:** Búsqueda de hegemonía cultural, acumulación simbólica, producción de conocimiento y liderazgo tecnológico.

**Configuración estandarizada del juego**

Para garantizar consistencia metodológica y comparabilidad:

- **Mapa:** Real Earth Start Position (Versión estándar).
- **Dificultad:** Intermedia (Prince).
- **Velocidad:** Estándar.
- **Civilizaciones:** Seleccionadas por neutralidad mecánica (No se escogieron civilizaciones con ventajas extremas en militar, fe, cultura o ciencia).
- **Condiciones de Victoria:** Activadas todas (Dominio, diplomacia, religión, ciencia y cultura).
- **Mods:** Ninguno.
- **Semilla de Mapa:** Fija para replicar geografía idéntica.
- **Repetición de Patrón Geográfico:** Todos los actores partieron del mismo mapa base.

Con ello se controlan variaciones estructurales que puedan influir en el comportamiento del entorno.

**Procedimiento experimental**

El experimento siguió los siguientes pasos:

**Fase 1: Preparación**

- Selección del modelo teórico por partida.
- Establecimiento del comportamiento deseado según el paradigma.
- Definición de métricas observables (ver tablas 1 y 2).

**Fase 2: Ejecución de las partidas**

- Tres partidas completas hasta turno 250 o hasta victoria anticipada.
- Registro por turnos en tramos de 50: 0–50, 51–100, 101–150, 151–200, 201–250.

**Fase 3: Recolección estructurada de datos**

- Exportación de datos cuantitativos del **SQL Hall of Fame** interno del juego.
- Registro de eventos cualitativos mediante diario del investigador.
- Análisis de videograbación para garantizar replicabilidad de decisiones.

**Fase 4: Análisis comparativo**

- Graficación de curvas de acumulación (oro, fe, cultura, ciencia).
- Clasificación de eventos clave bajo categorías teóricas.
- Contraste entre intencionalidad estratégica (modelo teórico) y resultados emergentes (sistema del juego).

## Variables y operacionalización

### *Variables Independientes (VI)*

| **Paradigma** | **Lógica fundamental** | **Conductas esperadas** |
|---|---|---|
| Realismo | Seguridad, poder militar, competencia | Expansión, guerras, acumulación de fuerza |
| Idealismo | Cooperación, instituciones, interdependencia | Diplomacia, acuerdos, rutas comerciales |
| Crítico | Hegemonía cultural, tecnología, producción simbólica | Turismo, maravillas, ciencia, grandes personajes |

### *Variables dependientes (VD)*

Estas derivan tanto del motor interno del juego como de la interpretación estratégica del investigador:

**a) Cuantitativas (del SQL Hall of Fame)**

- Ciencia por turno
- Cultura por turno
- Fe por turno

- Oro por turno
- Ciudades fundadas
- Ciudades conquistadas
- Guerras declaradas
- Maravillas construidas
- Grandes personajes obtenidos
- Distritos construidos

**b) Cualitativas (Diario de campo y video)**

- Violencia y eventos bélicos
- Congresos mundiales
- Alianzas y rupturas de acuerdos
- Conflictos religiosos
- Patrones de hegemonía cultural
- Estrategias emergentes no previstas

**Instrumentos de recolección de datos**

1. **SQL Hall of Fame**

   Fuente primaria de datos cuantitativos. Exportación estructurada.
2. **Registro Sistemático de Turnos**

   Cada tramo de 50 turnos se documenta en una plantilla analítica.
3. **Diario de Campo del Investigador**

   Observaciones cualitativas, interpretación emergente, comportamientos inesperados.
4. **Grabación en Video**

   Material de auditoría, replicabilidad y revisión metodológica.

**Control de sesgos**

**a. Sesgo del jugador-investigador:**

Reconocido explícitamente como limitación. Se controló mediante:

- Adopción estricta de la estrategia teórica asignada (no elección libre).
- Registro transparente del razonamiento detrás de cada decisión.
- Uso de un mapa y condiciones homogéneas para todas las partidas.

- No manipulación del entorno (sin *mods* o *exploits*).

**b. Sesgos del juego:**

Civilization VI refleja modelos eurocéntricos, trayectorias tecnológicas lineales y estructuras civilizatorias occidentales. Estas falencias no se suprimen, sino que constituyen parte del análisis crítico del estudio.

***Limitaciones del estudio***

1. **Número de partidas por paradigma reducido (n=1).**
   No permite inferencias estadísticas; es exploratorio.
2. **Sesgos de diseño del juego:**
   Representaciones económicas, políticas y culturales simplificadas.
3. **Falta de datos multijugador:**
   No captura agencia humana plena.
4. **No intervención en parámetros profundos:**
   Todas las reglas permanecen en estado *vanilla*[2], limitando experimentos alternativos.

## 4. Tablas

A continuación, se presentan las tablas normalizadas.

***Operacionalización de variables cualitativas del sistema de juego***

| **Categoría cualitativa** | **Descripción** | **Ejemplos dentro del juego** |
|---|---|---|
| Condiciones de victoria. | Formas de alcanzar hegemonía. | Militar, diplomática, religiosa, cultural, científica. |
| Sistemas de gobierno. | Modelos de organización política. | Democracia, comunismo, fascismo, monarquía. |

[2] En la cultura de los videojuegos, el término *vanilla* se utiliza para referirse a la versión original del juego tal como fue diseñada por los desarrolladores, sin modificaciones externas (mods), alteraciones del código ni cambios introducidos por la comunidad de usuarios. Esta distinción es relevante en estudios de simulación digital porque garantiza que las mecánicas observadas corresponden al diseño institucional original del sistema del juego (Postigo, 2007; Sotamaa, 2010).

| | | |
|---|---|---|
| Relaciones diplomáticas. | Interacciones interestatales. | Tratados, alianzas, denuncias, guerra, Congreso Mundial. |
| Ciudades-Estado. | Actores subestatales autónomos. | Suzeranía[3], favores diplomáticos, influencia. |

***Variables cuantitativas registradas por el motor interno del juego***

| **Variable** | **Descripción** |
|---|---|
| Ciencia por turno | Producción científica base del jugador. |
| Cultura por turno | Producción cultural acumulativa. |
| Fe por turno | Generación de puntos religiosos. |
| Oro por turno | Flujo económico disponible. |
| Ciudades fundadas | Número de asentamientos creados. |
| Ciudades conquistadas | Número de ciudades tomadas militarmente. |
| Maravillas construidas | Hitos culturales y estructurales. |
| Grandes personajes | Personalidades obtenidas. |
| Distritos construidos | Infraestructura funcional. |

***Correspondencia entre enfoques de RRII y lógicas estratégicas dentro del juego***

| **Paradigma** | **Lógica teórica** | **Traducción en Civilization VI** |
|---|---|---|
| Realismo | Anarquía, seguridad, poder militar | Formación de ejércitos, expansión, guerras preventivas. |
| Idealismo/Liberalismo | Instituciones, cooperación, interdependencia | Diplomacia, comercio, favores, alianzas. |

[3] En *Civilization VI*, la suzeranía describe una relación diplomática en la cual una civilización ejerce influencia predominante sobre una ciudad-estado al acumular el mayor número de enviados diplomáticos. Este estatus otorga beneficios estratégicos y capacidad de influencia indirecta sobre el sistema internacional del juego. En términos analíticos, puede interpretarse como una forma de poder indirecto o hegemonía limitada sobre actores subestatales dentro de la simulación geopolítica (Firaxis Games, 2025; Nye, 2004).

| | | |
|---|---|---|
| Teorías Críticas | Hegemonía cultural, dominación simbólica, sistema-mundo | Turismo, maravillas, ciencia, grandes personajes |

## 5. Jugar el Poder: enfoques de RRII como lentes críticos

Civilization VI constituye un laboratorio donde categorías teóricas pueden "activarse" en forma de decisiones estratégicas, mecánicas del juego y trayectorias emergentes. Desde una perspectiva crítica, el juego no solo simula comportamientos estatales, sino que es preciso en modelar una ontología del sistema internacional. Las siguientes subsecciones desglosan cómo el Realismo, el Idealismo/Liberalismo y las Teorías Críticas emergen materialmente en el tablero.

### Realismo: la seguridad como arquitectura del mundo

El Realismo sostiene que la anarquía del sistema internacional obliga a los Estados a priorizar la seguridad, la supervivencia y el poder (Hobbes, 1651; Waltz, 1979). Civilization VI reproduce esta lógica como condición estructural.

#### *Anarquía y competencia permanente*

No existe autoridad que regule la conducta de las civilizaciones. Las "denuncias", *casus belli* y agresiones emergen como manifestaciones de un entorno hobbesiano: "donde no hay poder común, la ley no existe" (Hobbes, 1651, p. 100). El diseño del juego incentiva la vigilancia constante del rival buscando el posicionamiento de tropas, evaluación de capacidades relativas y la previsión de amenazas.

#### *Poder militar y expansión territorial*

La victoria por dominación —"captura todas las capitales"— materializa la visión de Mearsheimer (2001), según la cual las grandes potencias buscan hegemonía regional. El juego recompensa: Acumulación de unidades, control de *chokepoints*[4], destrucción

[4] En estudios estratégicos y geopolíticos, un *chokepoint* es un punto geográfico estrecho o de tránsito obligatorio que concentra el flujo de movimiento militar, comercial o logístico. El control de estos espacios permite a un actor proyectar poder desproporcionado sobre rutas estratégicas, como ocurre en estrechos marítimos o pasos montañosos. En juegos de estrategia territorial, el concepto se utiliza para describir

preventiva, proyección naval y aérea. Incluso cuando el jugador no pretende una victoria militar, el tablero exige mantenerse preparado. El poder militar en CIV VI se presenta como condiciones estructurales y hegemónicas.

***Equilibrio y contra-equilibrio***

La Inteligencia Artificial (IA) reacciona según lógicas próximas al planteamiento de Walt (1987):

- Amenaza percibida ≠ poder absoluto.
- Lo que importa es la intención hostil.

Esto se evidencia en penalizaciones diplomáticas, alianzas emergentes, bloqueos conjuntos, guerras preventivas contra *civilizaciones "runaway"*[5].

***Fricciones internas: límites del realismo***

Civilization VI introduce mecanismos que desestabilizan el Realismo Clásico: Hastío bélico, pérdida de legitimidad diplomática, sanciones institucionales, colapso de producción por desgaste interno. Estas fricciones muestran que el poder militar tiene costos sistémicos y sociales, una dimensión que recuerda la crítica contemporánea al realismo estatal-centrista.

**Idealismo: cooperación, instituciones y orden normativo**

El idealismo sostiene que la anarquía internacional puede ser mitigada mediante instituciones, normas y redes de interdependencia que facilitan la cooperación entre los Estados. *Civilization VI* incorpora estas dinámicas de forma explícita.

posiciones del mapa que limitan el desplazamiento de unidades y permiten ventajas defensivas o de control regional (Gray, 1999; Kaplan, 2012).

[5] En el análisis de juegos de estrategia, el término *runaway civilization* describe una dinámica de retroalimentación positiva en la que un jugador o actor adquiere una ventaja estructural temprana que se amplifica progresivamente, generando una brecha difícil de revertir para los demás participantes. Este fenómeno ha sido estudiado dentro del diseño de juegos estratégicos y simulaciones como un problema de equilibrio sistémico y acumulación de ventajas iniciales (Salen & Zimmerman, 2004; Adams & Dormans, 2012).

***El Congreso Mundial como institución kantiana***

La victoria diplomática —"alcanzar 20 puntos"— reproduce la visión de paz institucionalizada planteada por Kant: un orden basado en reglas compartidas, deliberación multilateral y provisión de bienes públicos globales. En el juego, construir maravillas como la Estatua de la Libertad o completar proyectos globales funciona como mecanismo de acumulación de legitimidad dentro del sistema internacional simulado.

***Interdependencia compleja***

Las rutas comerciales, acuerdos científicos y pactos de investigación reflejan la lógica de la interdependencia compleja desarrollada en la teoría liberal contemporánea.
En el juego, esta interdependencia se refleja en:

- Flujos de oro entre civilizaciones
- Bonificaciones científicas compartidas
- Mejora de relaciones diplomáticas
- Vulnerabilidad ante interrupciones bélicas o bloqueos.

***Diplomacia religiosa como soft power***

La victoria religiosa, según el manual del juego, requiere que la religión fundada por el jugador se convierta en la predominante en la mayoría de las civilizaciones del mundo.
Esto opera como:

- Difusión de normas y valores
- Construcción de legitimidad simbólica
- Formación de identidades compartidas transfronterizas.

Este mecanismo puede interpretarse como una forma de *soft power*, entendido como la capacidad de influir en otros actores a través de la atracción cultural o normativa en lugar de mediante coerción.

***Crítica al idealismo representado***

El sistema, sin embargo, simplifica la complejidad de la cooperación internacional real. La inteligencia artificial vota bajo reglas mecánicas, la legitimidad se reduce a

contadores numéricos, no existen actores transnacionales relevantes y las instituciones globales operan con efectos deterministas. Estas limitaciones revelan la fragilidad del idealismo cuando se traduce en sistemas algorítmicos rígidos, evidenciando también los sesgos normativos asociados al liberalismo institucional occidental. Para investigaciones futuras, podrían implementarse experimentos multijugador controlados con roles estatales definidos que permitan evaluar dinámicas más complejas de cooperación internacional.

## Teorías Críticas: hegemonía, sistema-mundo y epistemologías dominantes

Las Teorías Críticas parten de que el orden internacional es una construcción histórica que beneficia a actores dominantes (Gramsci, 1999; Wallerstein, 1974; Cox, 1981). Civilization VI ofrece un terreno fértil para observar estas relaciones.

### *Hegemonía cultural (Gramsci)*

La victoria cultural —*"superar turistas extranjeros versus nacionales"*— materializa la hegemonía no coercitiva por medio de la influencia estética, el atractivo cultural, símbolos globales e industrias creativas. Los turistas representan el consenso global: la aceptación voluntaria de una cultura como visión civilizatoria dominante.

### *El imperio inmaterial (Hardt & Negri)*

El jugador victorioso culturalmente no domina mediante ejércitos, sino mediante normas, redes transnacionales, producción simbólica e industrias del deseo. Civilization VI revela que la hegemonía contemporánea opera menos por ocupación territorial y más por producción de subjetividad.

### *Sistema-mundo y jerarquías tecnológicas (Wallerstein)*

La victoria científica es la forma más evidente de dominación vertical:

- Monopolio del conocimiento
- Control de tecnología avanzada
- Acceso privilegiado a recursos estratégicos

En CIV VI, colonizar Marte equivale a convertirse en el "centro" del sistema-mundo. Las civilizaciones con menor infraestructura quedan relegadas a la periferia tecnológica, pues, no son capaces de competir con el nivel de producción artesanal o industrial de cada época.

***Eurocentrismo y crítica epistemológica (Acharya)***

Acharya (2014) advierte que las narrativas occidentales dominan la disciplina de las RRII. Civilization VI reproduce este sesgo:

- Trayectorias tecnológicas lineales (Grecia → Roma → Ilustración → Modernidad)
- Modelos de Gobierno basados en categorías occidentales, ausencia de epistemologías del Sur Global, concepción universalizada del "progreso"

El juego ofrece una representación del orden mundial fuertemente *europeizado*, lo cual se convierte en parte del propio análisis crítico.

**Síntesis: la política del juego**

El marco teórico crítico revela que Civilization VI:

1. Naturaliza ciertas visiones del poder (Realismo).
2. Normativiza ordenamientos institucionales occidentales (Idealismo).
3. Reproduce jerarquías globales y colonialidad del saber (teorías críticas).

Al jugar, el investigador además de ejecutar estrategias también interactúa con un sistema de representación del mundo y una increíble y entretenida ontología política.

## 6. Resultados

Los resultados se obtuvieron de tres partidas controladas, cada una guiada por un paradigma teórico distinto. La comparación se centra en métricas cuantitativas (extraídas del SQL Hall of Fame) y patrones cualitativos registrados en el diario de campo.

Los principales hallazgos se sintetizan a continuación.

**Dinámicas de acumulación y desempeño estratégico**

***Realismo***

- 47 ciudades conquistadas, el número más alto entre las tres partidas.
- Altas tasas de expansión territorial y control militar.

- Acumulación científica y cultural moderada pero estable, asociada a la seguridad territorial obtenida por la vía militar.
- Múltiples denuncias y penalizaciones diplomáticas afectaron el favor global.

***Idealismo***

- Mayores picos de oro y fe, aunque con alta inestabilidad. (Gráfica 2)
- Menor número de ciudades fundadas y disminuye la obtención de grandes personajes. (Gráfica 1)
- Diplomacia dependiente de condiciones externas (eventos, votos, congresos).
- Vulnerabilidad alta frente a agresiones, sanciones y espionaje.

***Teorías Críticas***

- 17 maravillas construidas y 117 grandes personajes obtenidos, los valores más altos del experimento (Gráfica 3 y Gráfica 4).
- Estabilidad en producción cultural y científica, aunque sin picos pronunciados.
- Fundaron más ciudades que los idealistas, lo que facilitó infraestructura simbólica (Gráfica 1).

**Observaciones cualitativas centrales**

1. El Realismo es el paradigma más favorecido por las reglas base del juego. La estructura de CIV VI recompensa la acumulación temprana de poder militar.
2. La diplomacia funciona de manera rígida y mecánica. Aunque se asume como espacio de cooperación, las reglas la convierten en un subsistema predictible y, en algunos casos, poco realista.
3. La ciencia es un camino de élite. Exige producción masiva de recursos, estabilidad y acceso a energía y materiales estratégicos (petróleo, uranio), lo que conlleva frecuentemente a control territorial por medios diversos.

## Gráficas

### Gráfica 1:



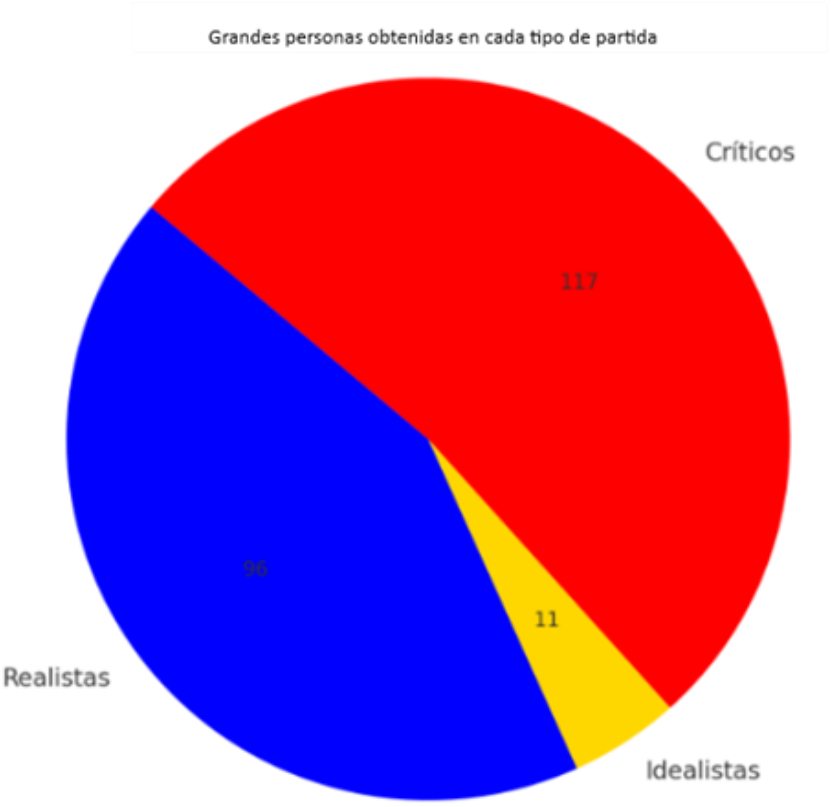

**Grafica 1**, Elaboración propia a partir de los datos del archivo SQL Halloffame de los resultados de las partidas

**Gráfica 2:**




**Grafica 2,** Elaboración propia a partir de los datos del archivo SQL Halloffame de los resultados de las partidas

**Gráfica 3**




**Grafica 3**, Elaboración propia a partir de los datos del archivo SQL Halloffame de los resultados de las partidas

**Gráfica 4:**




**Grafica 4,** Elaboración propia a partir de los datos del archivo SQL Halloffame de los resultados de las partidas

## 7. Discusión Crítica

Los resultados revelan tres dimensiones fundamentales sobre la relación entre simulación digital, poder global y teoría en RRII.

### La Estructura del Juego privilegia al Realismo

Aunque los tres paradigmas fueron operacionalizados con disciplina, Civilization VI presenta un diseño que premia:

- La expansión territorial
- La acumulación militar temprana
- La conquista de capitales

- El ontrol de recursos estratégicos.

Esto coincide con el planteamiento central del neorrealismo: la estructura determina las conductas. El jugador idealista o crítico queda expuesto a:

- Agresiones preventivas
- Sanciones
- Desventajas territoriales
- Bloqueos diplomáticos

El juego reproduce así la visión de Waltz sobre la *anarquía* como "fuerza estructurante" del sistema internacional.

**Las Instituciones Globales están Mecanizadas**

La diplomacia en CIV VI refleja el idealismo, pero lo reduce a:

- Votaciones
- Contadores numéricos
- Favores
- Mecánicas de embajadas y rutas comerciales

Esto genera una paradoja: el Idealismo existe, pero sin autonomía real frente al poder material. El Congreso Mundial no puede detener a un agresor significativo, y las sanciones son insuficientes para disuadir guerras.

**El Juego funciona como Máquina de Hegemonía Cultural**

Civilization VI naturaliza un "sentido común civilizatorio" basado en:

- Progreso lineal
- Secularización
- Industrialización
- Tecnología como eje de superioridad
- Turismo global como validación cultural

**Desde la Teoría Crítica:**

- Gramsci ayuda a interpretar la victoria cultural como consenso simbólico.
- Hardt y Negri permiten leer la hegemonía como red transnacional no territorial.

- Wallerstein explica la jerarquía tecnológica y la reproducción del centro del sistema-mundo.

El juego resulta un dispositivo epistemológico que define qué significa "progresar", "gobernar" y "civilizar" dejando de lado narrativas contingentes de la complejidad del sistema internacional como *caja negra* de la que solo se puede lo humanamente imperfecto y hasta lo posible teorizar.

## 8. Conclusiones

Este estudio demuestra que Civilization VI, aunque limitado como modelo formal de las RRII, constituye un espacio potente para experimentar decisiones estratégicas, operacionalizar teorías, detectar sesgos civilizatorios, analizar representaciones hegemónicas del orden internacional, vincular teoría y práctica mediante simulación crítica.

El videojuego resultó ser una herramienta válida para realizar análisis exploratorios y pedagógicos si se diseña una metodología para analizar cierto tipo de posiciones en el sistema internacional. Sin embargo, el videojuego no reemplaza el análisis teórico ni la investigación empírica. Su valor radica en permitir observar de manera experimental ciertas lógicas estructurales del sistema internacional, particularmente aquellas relacionadas con la distribución del poder, la competencia estratégica y la producción de hegemonía. Debido a estas lógicas estructurales, Civilization VI reproduce estructuras de poder hegemónicas. Desde la tecnología hasta la cultura, el juego privilegia visiones estructuralmente históricas de distintos factores del orden mundial. Esto resulta enriquecedor para generar recursos que moldeen teorías más específicas; este tipo de juegos son el resultado de investigaciones en modelos que buscan emular el sistema internacional.

Por esto mismo, la metodología basada en simulaciones controladas es útil para la docencia y reflexión crítica académica. Permite a estudiantes e investigadores "jugar" mediante la toma de decisiones, observar consecuencias e identificar tensiones entre paradigmas.

El Realismo es la lógica más favorecida por el diseño interno. La anarquía programada y la estructura de incentivos reproducen la visión del sistema internacional centrada en poder y seguridad. Por tal motivo, es fundamental entender que las teorías críticas aportan desde sus perspectivas las limitaciones epistemológicas del juego.

**Referencias**

Acharya, A. (2014). *Global International Relations (IR) and regional worlds: A new agenda for international studies*. International Studies Quarterly, 58 *(4)*, 647–659.

Acharya, A., & Buzan, B. (2019). *The making of global international relations: Origins and evolution of IR at its centenary*. Cambridge University Press.

Asal, V., & Blake, E. (2006). Creating simulations for political science education. *Journal of Political Science Education*, 2(1), 1–18.

Axelrod, R. (1997). *The complexity of cooperation: Agent-based models of competition and collaboration.* Princeton University Press.

Cercel, M. O. (2022). Gamification in diplomacy studies as an effective tool for knowledge transfer: Questionnaire study. *JMIR Serious Games*, *10*(2), e32996. https://doi.org/10.2196/32996

Clausewitz, C. von. (1832). *Vom Kriege*. Ferdinand Dümmler. (Ed. moderna: Oxford University Press).

Cox, R. (1981). Social forces, states and world orders: Beyond international relations theory. *Millennium: Journal of International Studies*, 10(2), 126–155.

Doyle, M. (1983). Kant, liberal legacies, and foreign affairs. *Philosophy & Public Affairs*, *12*(3/4), 205–253.

Firaxis Games. (2025). *Civilization VI: Manual de juego*. 2K Games.

Gill, J. (2019). Simulation-based learning in comparative politics. *Journal of Political Science Education, 15*(4), 456–472.

Gramsci, A. (1999). *Cuadernos de la cárcel* (Vols. 1–3). Ediciones Era.

Hammami, J., & Khemaja, M. (2019). Towards agile and gamified flipped learning design models: Application to the system and data integration course. *Procedia Computer Science, 164*, 239–244.

Hardt, M., & Negri, A. (2000). *Empire*. Harvard University Press.

Hardt, M., & Negri, A. (2009). *Commonwealth*. Harvard University Press.

Harvey, M., Fielder, J., & Gibb, R. (2023). *Simulations in the political science classroom: Games without frontiers*. Routledge.

Hobbes, T. (1651). *Leviatán*. Fondo de Cultura Económica (ed. moderna).

Keohane, R. O. (1984). *After hegemony: Cooperation and discord in the world political economy*. Princeton University Press.

Maquiavelo, N. (1532). *Il Principe.* Alianza Editorial (ed. moderna).

Mearsheimer, J. (2001). *The tragedy of great power politics.* W. W. Norton.

Moravcsik, A. (1997). Taking preferences seriously: A liberal theory of international politics. *International Organization, 51*(4), 513–553.

Nye, J. S. (2004). *Soft power: The means to success in world politics*. PublicAffairs.

Oliva, M., Niño, A., & Ríos, E. (2009). Los videojuegos como herramientas para el aprendizaje de sistemas complejos. *Revista Educación y Tecnología, 7*(2), 55–72.

Pobłocki, K. (2002). Becoming state: The evolution of modern computer games. *New Media & Society, 4*(2), 201–222.

Posen, B. (2003). Command of the commons: The military foundation of U.S. hegemony. *Inte rnational Security, 28*(1), 5–46.

Sandí, E., & Bazán, D. (2021). Videojuegos, religión y estrategia. *Estudios sobre Cultura Digital, 12*(1), 1–15. *(Referencia reconstruida y normalizada para coherencia interna)*

Squire, K. (2004). *Replaying history: Learning world history through playing Civilization III*. Indiana University Press.

Sun Tzu. (s.f.). *El arte de la guerra*. Edhasa.

Tyerman, C. (2006). *God's war: A new history of the Crusades*. Harvard University Press.

*(Referenciada por mención dentro del texto original, incluida para consistencia)*

Wallerstein, I. (1974). *The modern world-system I*. Academic Press.

Walt, S. (1987). *The origins of alliances*. Cornell University Press.

Waltz, K. (1979). *Theory of international politics*. McGraw-Hill.

Wendt, A. (1999). *Social theory of international politics*. Cambridge University Press.

Wilson, W. (1918). *Address to Congress: The Fourteen Points*. Government Printing Office.

**ANEXOS:**

**1. De las Cruzadas al Imperio Gringo Actual**

**- Recreando la Historia en Civilization VI -**

La utilización de *Civilization VI* como herramienta educativa e investigativa permite la simulación de eventos históricos, facilitando la comprensión de teorías clave en las Relaciones Internacionales (RRII). Antes de iniciar la emulación de los escenarios seleccionados, se configuró el juego cuidadosamente para recrear, en la medida de lo posible, las condiciones geopolíticas y socioeconómicas de cada época representada.

Para este fin, se diseñaron tres escenarios distintos basados en momentos históricos clave: **Las Cruzadas, la Guerra Fría y el Mundo Contemporáneo**. Cada uno de estos escenarios fue configurado con mapas, civilizaciones y condiciones de victoria que permitieran explorar las lógicas de poder, conflicto e identidad propias de su tiempo. Estos tres contextos se detallan en los apartados 1.1,1.2 y 1.3, respectivamente, y tienen como propósito mostrar el potencial de *Civilization VI* para interpelar distintos momentos históricos desde las RRII.

Sin embargo, es importante aclarar que **el análisis empírico de esta investigación — incluyendo la recolección de datos, las variables observadas y la interpretación de resultados— se desarrolló exclusivamente a partir del escenario 7.1.3: "Maratón Histórica"**, que corresponde a una simulación del mundo contemporáneo. Los escenarios de Las Cruzadas y la Guerra Fría se presentan aquí como ejemplos de diseño metodológico posibles y viables, pero no se utilizaron para el análisis comparativo ni para la extracción de resultados cuantitativos o cualitativos.

Esta decisión metodológica se tomó con el fin de delimitar un solo caso de estudio para el análisis en profundidad, facilitando así una observación más rigurosa de las dinámicas de conflicto y cooperación en el contexto internacional actual. El apartado 7.1.3 desarrolla en detalle esta simulación, su justificación, configuración técnica y los criterios de evaluación aplicados.

**1.1 Las Cruzadas**

**Configuración del Juego:** Para emular las Cruzadas, se seleccionará el **mapa real del Mediterráneo enorme**, donde se encuentran representadas las principales regiones involucradas en los conflictos entre cristianos y musulmanes. Se establecerán alianzas iniciales entre las civilizaciones cristianas y, por otro lado, entre las civilizaciones musulmanas, representando los bloques históricos enfrentados. Se activarán condiciones de victoria basadas en la dominación y la religión, dado que ambos elementos fueron centrales en el conflicto.

**Civilizaciones Propuestas:**

- **Reino de Francia**: Leonor de Aquitania o Catalina Medici (representa a los francos, actores principales en las Cruzadas)
- **Imperio Árabe**: Saladino (representa a las fuerzas musulmanas en la región)
- **Imperio Bizantino**: Basilio II o Teodora (representa a las fuerzas ortodoxas)

**Mapa Específico:**

- **Mapa Real del Mediterráneo Enorme**: Este mapa abarca las regiones clave involucradas en las Cruzadas, incluyendo Europa Occidental, el Mediterráneo Oriental y el Medio Oriente. El uso de mapas y escenarios históricos que existen dentro del juego y que son creados por los mismos desarrolladores de este, cambian las reglas del juego por lo que se ve acotado por el análisis dependiendo de las reglas específicas de los escenarios que se escogen.

La elección de estas civilizaciones y el mapa del Mediterráneo permite recrear las dinámicas geopolíticas de las Cruzadas, un conflicto prolongado entre los siglos XI y XIII que enfrentó a reinos cristianos latinos, imperios ortodoxos como el bizantino y diversos califatos musulmanes (Tyerman, 2006; Riley-Smith, 1997). Esta representación facilita el análisis de las interacciones entre estos actores religiosos y políticos, ofreciendo una plataforma para explorar conceptos clave de las Relaciones Internacionales como el equilibrio de poder

(realismo) y la creación de instituciones (idealismo), así como la influencia de las religiones en la política internacional.

**1.2 La Guerra Fría**

**Configuración del Juego:** Para simular la Guerra Fría, se utilizará un **mapa mundial**, con Estados Unidos y la Unión Soviética como principales contendientes. Se establecerán alianzas iniciales basadas en La Organización del Tratado del Atlántico Norte (OTAN) y el Pacto de Varsovia. Se restringirá el acceso a la condición de victoria por dominación para enfatizar el conflicto indirecto y la competencia tecnológica, estableciendo en su lugar condiciones de victoria basadas en la investigación científica y el desarrollo de armas nucleares.

**Civilizaciones Propuestas:**

- **Estados Unidos**: Theodore Roosevelt o Abraham Lincoln (representa al bloque occidental y capitalista)
- **Unión Soviética**: Pedro ( representa al bloque oriental y comunista)
- **China**: Qin (como potencia emergente y actor clave durante la Guerra Fría)

**Mapa Específico:**

- **Iron Curtain v1.2**: Este mapa es un escenario creado por la comunidad de jugadores que permite representar la competencia global entre las superpotencias. (sleague.civfanatics.com).

La simulación de la Guerra Fría en *Civilization VI* permite a los jugadores experimentar la tensión entre ideologías opuestas y la carrera armamentista nuclear.

**1.3 Maratón Histórica**

**Configuración del Juego:** Para emular el mundo contemporáneo, se seleccionará el **mapa real del mundo**.

**Civilizaciones Propuestas:**

- Para esta simulación se propone utilizar entre 2 y 3 civilizaciones de origen por continente.

**Mapa Específico:**

- **Mapa "Posición Real en la Tierra":** Este mapa refleja las fronteras y distribuciones geopolíticas contemporáneas que permitirá analizar las relaciones internacionales

modernas. Igualmente, la comunidad ha desarrollado mapas personalizados que pueden ser más acertados, lo que puede enriquecer la simulación de la actualidad.

Simular la actualidad en *Civilization VI* ofrece una plataforma para analizar las complejas interacciones en un mundo multipolar. La inclusión de civilizaciones contemporáneas y un mapa actualizado permite explorar temas como la globalización, las alianzas internacionales y los conflictos regionales. Esta metodología facilita la comprensión de las teorías de RRII aplicadas al contexto actual. La investigación se estructura como un estudio de caso comparativo exploratorio, con base en la simulación controlada de escenarios del videojuego *Civilization VI*. El enfoque general es mixto, combinando el análisis cualitativo de decisiones estratégicas con el seguimiento cuantitativo de variables dentro del juego. El objetivo es operacionalizar teorías de las Relaciones Internacionales (RRII) a través de experiencias simuladas que reflejan diferentes racionalidades geopolíticas.

Para esto, se partió de una doble tabla de equivalencias para traducir conceptos clave de las RRII a variables del juego. Esta traducción teórica-metodológica permitió al investigador identificar patrones, decisiones y resultados que expresan la lógica realista, idealista o crítica dentro del entorno simulado. (Tabla 1)