

La caracterización de los Capas de la Tormenta como movimiento nacionalista de liberación nacional en *The Elder Scrolls V: Skyrim*

Noelia Rodríguez Prieto^(*)

Resumen

Analizamos a los Capas de la Tormenta, presentes en el videojuego de rol occidental The Elder Scrolls V: Skyrim, como una facción notablemente inspirada en los movimientos nacionalistas de liberación nacional. Nuestro objetivo es definir el modo en que una empresa desarrolladora de videojuegos, Bethesda Softworks, se basa en un fenómeno ideológico como es el nacionalismo para diseñar parte de la narrativa de un producto cultural multimedia dirigido al público masivo. Actualmente, los videojuegos son una de las industrias culturales de mayor impacto económico alrededor del mundo, superando los ingresos de otras industrias culturales tradicionales como el cine, la literatura y la música. Debido al alcance mundial de este mercado, resulta relevante reflexionar sobre la interpretación que la empresa desarrolladora transmite al jugador acerca de las distintas problemáticas sociales, y si esta interpretación emite un juicio implícito o explícito sobre la realidad social.

Palabras clave: Nación; Nacionalismo; Movimiento nacionalista; Videojuegos; The Elder Scrolls.

The characterization of the Stormcloaks as a nationalist movement for national liberation in *The Elder Scrolls V: Skyrim*

Abstract

We analyze the Stormcloaks, available in the Western role-playing videogame The Elder Scrolls V: Skyrim, as a faction remarkably inspired by nationalist movements for national liberation. Our goal is to explore how a videogame developer, Bethesda Softworks, uses an ideological phenomenon such as nationalism to design part of the narrative of a mass-market multimedia cultural product. Videogames are currently one of the cultural industries with the greatest economic impact worldwide, surpassing the revenues of other traditional cultural industries such as film, literature, and music. Because of the global reach of this market, it is relevant to reflect on the interpretation that the developer gives to the player about various social issues, and whether this interpretation manifests an implicit or explicit position about our social reality.

Key Words: Nation; Nationalism; Nationalist movement; Videogames; The Elder Scrolls.

^(*) Doctora en Relaciones Internacionales por la Universidad de Alcalá (España). Miembro del Instituto Universitario de Investigación en Estudios Latinoamericanos (IELAT). Investigadora en los grupos de investigación “Sociedades e identidades en América Latina: pasado, presente y futuro” (Universidad de Alcalá) y “L’Amérique sensible. Émotions et interactions sociales dans l’espace américain (XIX-XXI^e siècles)” (Université de Bretagne Occidentale). Email: n.rodriguezp@uah.es. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8065-6960>.

La caracterización de los Capas de la Tormenta como movimiento nacionalista de liberación nacional en *The Elder Scrolls V: Skyrim*

Introducción

Los videojuegos son una de las industrias culturales que mayor volumen de ingresos generó en 2023, con un total de 249.600 millones de dólares estadounidenses en todo el mundo (Statista Search Department, octubre de 2024). Comparativamente, la industria mundial del libro generó 138.820 millones de dólares (Statista Search Department, enero de 2024), la industria cinematográfica 92.500 millones de dólares por la distribución y producción de películas (Statista Search Department, septiembre de 2024), y la industria musical 28.600 millones de dólares estadounidenses (Statista Search Department, marzo de 2024). Desde su aparición en la década de 1970, los videojuegos se han diversificado hasta abarcar una amplia variedad de géneros y plataformas, desde los videojuegos de acción lineales hasta los de aventuras en un mundo abierto o *sandbox*; y desde las primeras videoconsolas hasta los teléfonos inteligentes, pasando por las máquinas recreativas y las videoconsolas portátiles. Este amplio volumen de ingresos se traduce en una extendida influencia social, especialmente entre la población juvenil de 15 a 24 años, compuesta por un 85% de jugadores habituales en España (Statista Search Department, mayo de 2024). Aparte del *software*, los videojuegos incentivan la producción y venta de mercadotecnia, además de la organización de eventos profesionales como The Game Awards.

Al margen de su relevancia financiera, y como producto cultural, los videojuegos se basan en nuestra realidad social para el desarrollo de su narrativa. Franquicias como *Battlefield* y *Call of Duty* se inspiran en las dos guerras mundiales y en la guerra moderna. Del mismo modo, hay videojuegos ambientados en universos alternativos que abordan distintas problemáticas sociales. Un ejemplo de este último tipo es la franquicia *The Elder Scrolls*, y, en específico, *The Elder Scrolls V: Skyrim* (acortado *Skyrim*). *Skyrim* es la última y más vendida entrega de la saga de fantasía épica *The Elder Scrolls*. Lanzado originalmente en 2011, *Skyrim* ha vendido más de 60 millones de copias alrededor del mundo a fecha de 2023 (Muñoz, junio de 2023); en definitiva, un éxito que su empresa desarrolladora ha favorecido con el relanzamiento del videojuego en nuevas ediciones como *The Elder Scrolls V: Skyrim: Legendary Edition* o *The Elder Scrolls V: Skyrim Anniversary Edition*. Por este alcance masivo y su longevidad, *Skyrim* se postula como una producción muy relevante para la industria de los videojuegos. No obstante, y como hemos

“La caracterización de los Capas de la Tormenta como movimiento nacionalista de liberación nacional en *The Elder Scrolls V: Skyrim*”

mencionado, esta trascendencia no se limita al número de ventas, sino a las problemáticas sociales representadas en su universo de ficción.

Como analizaremos a continuación, *Skyrim* es un videojuego notablemente influido por el nacionalismo para la recreación de sus elementos ficcionales, concretamente, para la caracterización de una de sus dos facciones protagonistas, los Capas de la Tormenta. Los Capas de la Tormenta son una facción rebelde cuyo cabecilla es Ulfric Capa de la Tormenta, el jarl o gobernador de Ventalia. El objetivo de los Capas de la Tormenta es la independencia de la provincia de Skyrim del Tercer Imperio, un estado, al modo de un movimiento nacionalista por la liberación nacional. Aparte de haber sido confirmado este aspecto por Todd Howard, director creativo de *Skyrim*, el nacionalismo se infiere en algunas de las temáticas y elementos narrativos del videojuego como el discurso legitimador de los Capas de la Tormenta, que apela a la existencia de un pueblo nórdico unido por sus valores compartidos y ancestralidad; la discriminación racial y la polarización social entre quienes defienden a los Capas de la Tormenta y los que apoyan a la Legión Imperial, la facción rival.

La expresión del nacionalismo para la definición del conflicto entre las dos facciones rivales del videojuego, los Capas de la Tormenta y la Legión Imperial, destaca la importancia de este fenómeno ideológico como realidad social. Desde el siglo XIX, el nacionalismo ha primado como la ideología que sostiene el edificio ideológico del Estado-nación, la máxima entidad de organización social de nuestro tiempo. El binomio Estado-nación supone la combinación de dos elementos: el Estado militarizado, burocratizado y soberano dentro de unas fronteras; y la nación como proyección de la unión solidaria de unos miembros que comparten una misma cultura, costumbres, tradiciones, pensamiento, ancestros y territorio, en definitiva, una identidad nacional. Empero, donde más se ha arraigado el nacionalismo es en la construcción y regulación de las relaciones sociales con la alteridad, con el foráneo, con el extranjero. Como manifestó Howard, una de las premisas de *Skyrim* parte de cómo el jugador aborda su relación con la diversidad cultural. Si su actitud es nacionalista o, por el contrario, tolerante con la diferencia cultural (MacDonald, 2018, quinto párrafo). Sin embargo, esta afirmación debe ser matizada.

Skyrim es un videojuego constreñido por su sistema de juego de mundo abierto o *sandbox*. Por ser un mundo abierto, el sistema de juego prioriza las decisiones del jugador por encima de una narrativa lineal y un enfoque específico respecto a los temas que engloba. Es decir, en *Skyrim* se prima una narrativa que busca complejizar las dos posturas presentadas en el videojuego más allá de una caracterización unívoca. Por ello, la exposición de la narración implica tanto los aspectos positivos como los negativos de cada facción. Por ejemplo, al igual que se justifica el propósito de los Capas de la Tormenta por la independencia, se incide en el carácter supremacista y excluyente de la misma facción. Así, el abordaje crítico de esta problemática por

la empresa desarrolladora se neutraliza a favor de la visión del jugador y de cómo expresa esta visión a través de su interacción con el universo del videojuego. Y, justamente, *Skyrim* se publicó en una década caracterizada por la consolidación de la globalización y del reconocimiento de la diversidad cultural, por lo que el planteamiento de un universo en el que el jugador puede interactuar libremente con esta realidad social, y aunque sea en los limitados términos de un videojuego, abre una vía para la comprensión de qué impresión puede recibir el jugador sobre una representación de la diversidad cultural.

Metodológicamente, se utilizará la transcripción del guion original en inglés para realizar un análisis crítico del discurso de los fragmentos textuales en los que se hace una mención explícita a una retórica de carácter nacionalista que alude a los héroes nacionales, a los valores compartidos por los Capas de la Tormenta, a la existencia de un pueblo o nación de *Skyrim*, a un enemigo foráneo como el Dominio de Aldmer, a un poder central como el Tercer Imperio y a otras poblaciones racialmente discriminadas. Se prefiere este tipo de alusiones porque, para centrar el análisis, tomamos como referencia las tesis más consolidadas respecto a lo que es una nación y lo que es el nacionalismo, y que provienen de algunos de los autores más reconocidos en este campo como Ernest Gellner, Elie Kedourie, Anthony D. Smith, Benedict Anderson y Miroslav Hroch. Gellner adelantó a comienzos de 1980 que “el nacionalismo es un principio político que sostiene que debe haber congruencia entre la unidad nacional y la política” (p. 13). Dicha correspondencia augura el surgimiento del Estado-nación, sin embargo, este no nace como una entidad aislada, sino que para afirmar su existencia debe competir o luchar contra otros Estados-nación. La preferencia por la competitividad se relaciona con el origen simultáneo del Estado-nación con la Revolución Industrial y la consiguiente expansión colonial y económica del capitalismo burgués. En la nueva coyuntura, los Estados-nación se constituyeron como sistemas burocráticos y militarizados, que requerían de una cultura y lengua homogéneas para garantizar la lealtad y movilidad geográfica de la mano de obra. Como parte de este proceso, Smith puntualiza que el nacionalismo crea a las naciones como comunidades políticas y territoriales de ciudadanos legalmente iguales; por tanto, lo que distingue a la nación de otro tipo de grupos sociales es el sentimiento de pertenecer a una misma comunidad cultural y jurídica, y el deseo de su autodeterminación (Smith, 2000, 2001).

Para Kedourie, el nacionalismo sirve para “suministrar un criterio para determinar la unidad de población adecuada para disponer de un gobierno exclusivamente propio, para el ejercicio legítimo del poder en el Estado y para la organización justa de la sociedad internacional” (2015, p. 37). El nacionalismo sostiene que la humanidad se divide naturalmente en naciones, las cuales se distinguen por ciertas características inherentes como la lengua y la etnicidad o la

“La caracterización de los Capas de la Tormenta como movimiento nacionalista de liberación nacional en *The Elder Scrolls V: Skyrim*”

cultura, y que la única forma de gobierno válida es el autogobierno nacional (Kedourie, 2015, p. 37). Por la compartición de un acervo identitario común, las naciones se conforman como artefactos culturales modulares. Según Anderson, el nacionalismo puede ser asumido por cualquier grupo social porque siempre se conserva la esencia de la nación como una comunidad política imaginada como inermemente limitada y soberana (Anderson, 1993, pp. 21-23). Imaginada porque sus miembros nunca se conocerán entre sí, limitada porque posee fronteras y es una comunidad porque, independientemente de la desigualdad y explotación existentes entre sus miembros, la nación se concibe como un vínculo de compañerismo profundo y horizontal (Anderson, 1993, pp. 23-25). En suma, la nación es una comunidad autodefinida, cuyos miembros se identifican con unos símbolos, mitos, figuras heroicas, memorias, valores y tradiciones; estos miembros se sienten vinculados a un territorio ancestral y cultivan una misma cultura pública, leyes y costumbres (Smith, 2009, p. 49). De acuerdo con esta consideración, se distingue entre un nacionalismo cívico y un nacionalismo étnico. El nacionalismo cívico crea a la nación como una comunidad territorial de leyes e instituciones legales (Smith, 1988, pp. 134-137). El nacionalismo cívico es promovido por el Estado y resulta en la formación de un nacionalismo oficial y de Estado. El nacionalismo étnico crea a la nación sobre la etnicidad. El nacionalismo étnico se asocia sobre todo con las minorías étnicas que se movilizan para independizarse como Estado-nación (Smith, 1988, pp. 137-138).

En particular, el nacionalismo étnico implica la formación de un movimiento nacionalista cuyo desarrollo Miroslav Hroch (1985) estipula en tres fases. En primer lugar, ocurre una fase de renacimiento nacional que es precedida por la apasionada preocupación de un grupo de individuos, normalmente intelectuales, por la lengua, la cultura y la historia de la nacionalidad oprimida. En segundo lugar, tiene lugar una crisis social o política que genera descontento entre la población, y la pérdida de la confianza en los sistemas morales tradicionales precipita la fermentación de un movimiento nacionalista entre los miembros de la nacionalidad oprimida. En tercer lugar, se produce la movilización de las masas con su adscripción a un nacionalismo. En cualquier caso, tanto si es para poseer un Estado-nación como para mantenerlo, Smith resume que el nacionalismo actúa como “*un movimiento ideológico que pretende conseguir o mantener la autonomía, unidad e identidad de un grupo social que se considera que constituye una nación*” (1997, p. 46, cursiva del autor).

A partir de la formulación de este marco teórico, nos proponemos averiguar qué representación del nacionalismo se predomina en *Skyrim* y en referencia a la caracterización de los Capas de la Tormenta, una facción rebelde y secesionista. ¿Los Capas de la Tormenta se recrean como un movimiento típicamente nacionalista según los teóricos del nacionalismo? ¿Su nacionalismo es fundamentalmente étnico, a semejanza de los nacionalismos minoritarios y secesionistas más

conocidos como el quebequés o el catalán? Como concluiremos, la caracterización de los Capas de la Tormenta como movimiento por la liberación de Skyrim coincide con la descripción de un nacionalismo étnico, que además es excluyente. Esto sugiere una especie de estereotipación del fenómeno nacionalista en la narrativa del videojuego que, sin embargo, parece ser necesaria para su consumo por un público masivo occidental, sirviendo esta estereotipación como un punto de referencia para facilitar la identificación de las facciones y la exposición de su conflicto. No obstante, concluimos que esta estereotipación es ambigua por la perspectiva neutral que la empresa desarrolladora adopta para complementar la agencia del jugador con el desarrollo narrativo del videojuego.

The Elder Scrolls V: Skyrim

The Elder Scrolls V: Skyrim es un videojuego de rol occidental *A-RPG* (*Action Role-Playing Game*) desarrollado por Bethesda Game Studios y publicado por Bethesda Softworks, filiales de ZeniMax Media Inc. *Skyrim* se lanzó por primera vez al mercado mundial el 11 de noviembre de 2011 en Microsoft Windows, PlayStation 3 y Xbox 360. *Skyrim* es la quinta entrega de la franquicia *The Elder Scrolls*, nacida en 1994 con la publicación de *The Elder Scrolls: Arena* y continuada por *The Elder Scrolls II: Daggerfall* (1996), *The Elder Scrolls III: Morrowind* (2002) y *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006). *Skyrim* transcurre 200 años después de la Crisis de Oblivion, acontecida en *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, cuando el príncipe daedra Mehrunes Dagon intentó conquistar el continente de Tamriel. Dos siglos después, en *Skyrim*, una región situada en el extremo septentrional de Tamriel, el Hijo del Dragón (*Dragonborn*), controlado por el jugador, deberá derrotar al dragón Alduin, el Devorador de Mundos, para evitar la destrucción del continente.

Skyrim es una región norteña que destaca por sus contrastes climáticos y paisajísticos, habiendo zonas montañosas y boscosas de clima suave, zonas costeras, planicies esteparias y áreas gélidas con permafrost. La región se subdivide en nueve comarcas administrativas: La Marca Oriental, Falkreath, Haafingar, La Marca de Hjaal, El Pálido, La Cuenca, La Grieta, Carrera Blanca e Hibernalia. El gobierno de cada comarca recae en un jarl, que reside en el palacio de la ciudad designada como capital de la comarca. Las nueve capitales son: Ventalia, Falkreath, Soledad, Morthal, Lucero del Alba, Markarth, Riften, Carrera Blanca e Hibernalia. En los alrededores de las ciudades se encuentran algunos asentamientos como Cauce Boscoso, Paraje de Rorik y

“La caracterización de los Capas de la Tormenta como movimiento nacionalista de liberación nacional en *The Elder Scrolls V: Skyrim*”

Helgen. Skyrim es el hogar ancestral de la raza nórdica¹, una raza humana de elevada estatura, pelo rubio y ojos azules. En el videojuego, Skyrim es una provincia del Tercer Imperio, un estado cuya capital se localiza en la provincia de Cyrodiil, en la que está teniendo lugar una guerra civil por el levantamiento de los Capas de la Tormenta.

El origen de la guerra civil en Skyrim se remonta a la firma del Concordato Blanco y Dorado entre el Tercer Imperio y el Dominio de Aldmer, un estado rival dirigido por los Thalmor, una facción élfica. El Concordato Blanco y Dorado permitió la paz entre ambos estados después de la Gran Guerra entre el Tercer Imperio y el Dominio de Aldmer. Una de las cláusulas para la aprobación del tratado fue la prohibición del culto a Talos, una deidad humana adorada en Skyrim como héroe ancestral y padre fundador del Primer Imperio. El culto a Talos se prohibió por el rechazo de los Thalmor a permitir la divinización de un no elfo. Tras la prohibición, Ulfric Capa de la Tormenta, líder de los Capas de la Tormenta, se rebeló contra el Tercer Imperio después de asesinar a Torygg, rey supremo de Skyrim, para restablecer el culto a Talos e independizar a Skyrim del Tercer Imperio, dominado por los intereses de los Thalmor. En su huida, fue capturado por la Legión Imperial, ejército del Tercer Imperio, y conducido a Helgen para ser ejecutado junto con el jugador y otros miembros de los Capas de la Tormenta.

La guerra civil en Skyrim sirve como uno de los dos ejes narrativos del videojuego junto con el renacimiento del dragón Alduin. Sin embargo, esta guerra civil está lejos de ser representada como una batalla binaria entre dos facciones que buscan poco menos que la mutua destrucción. Todd Howard, productor ejecutivo de Bethesda Game Studios y director creativo de *Skyrim*, declaró en varias entrevistas que una de las problemáticas subyacentes a la trama del videojuego giraba en torno al nacionalismo y a sus efectos sobre nuestra realidad social: “People look at Skyrim and say, ‘That’s a dragon-killing power fantasy,’ but the actual underlying theme was: do you take a nationalistic view of your own country, or look at the whole world? I think that’s still pretty topical today” (MacDonald, 2018, quinto párrafo). Además del nacionalismo, Howard agregó que este tipo de escenarios ficticios permitían el abordaje de otras problemáticas adicionales como el racismo y los estereotipos raciales: “[t]he thing that helps with [genre fiction], whether that’s science fiction or fantasy or post-apocalyptic, is that it lets you handle themes like racial stereotypes in ways that you don’t notice at first, and then become very obvious” (MacDonald, 2018, quinto párrafo). Por tratarse de un formato interactivo, estos temas se desarrollan en el videojuego a través de sus mecánicas jugables. Por ejemplo, si el jugador se crea a un personaje khajiit², no podrá acceder a las ciudades por el vehemente odio de los

¹ Raza es el término genérico usualmente utilizado en los juegos de rol para referirse a las distintas especies no humanas y linajes humanos.

² Raza no humana de felinos antropomórficos.

Capas de la Tormenta a esta raza; o, si es elfo, será activamente discriminado por los miembros de la misma facción (Petty, 2018). No obstante, donde mejor se percibe la influencia del nacionalismo es en la caracterización de los Capas de la Tormenta.

Como se detallará a continuación, la caracterización de los Capas de la Tormenta reproduce muchos de los tópicos atribuidos a los movimientos nacionalistas por la liberación de un grupo sometido a un poder central. En este caso, el poder central es el Tercer Imperio, mientras que los Capas de la Tormenta surgen como un poder emergente periférico. En líneas generales, el propósito de los Capas de la Tormenta es la independencia de Skyrim, sin embargo, su discurso se extiende a una mayor cantidad de matices. El discurso de los Capas de la Tormenta incluye alusiones a la decadencia y corrupción del Tercer Imperio, a la pobreza de Skyrim por los desequilibrios económicos entre las provincias, a la legitimidad de Ulfric como rey supremo y a la existencia de un pueblo nórdico ancestral y culturalmente homogéneo; en suma, una retórica muy próxima al nacionalismo.

Los Capas de la Tormenta

El jugador puede unirse a los Capas de la Tormenta para iniciar una campaña, o secuencia de misiones, que finaliza con la independencia de Skyrim. Antes de ser reclutado por los Capas de la Tormenta, el jugador debe completar una misión de iniciación que concluye con la presta de su juramento a Ulfric, líder de los Capas de la Tormenta y actual jarl de Ventalía:

I do swear my blood and / honor to the service of Ulfric Stormcloak / Jarl of Windhelm and true High King of Skyrim. / As Talos is my witness, may this oath bind me / to death and beyond... / ...even to my lord as to my fellow brothers / and sisters in arms. / All hail the Stormcloaks, the true sons / and daughters of Skyrim! (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés).

En el juramento se advierten los tres elementos con los que se caracteriza a los Capas de la Tormenta como facción de carácter étnico y político, en el sentido de que se adscriben a un discurso que predomina a la raza nórdica, y su objetivo es la imposición de un gobernante. En primer lugar, se rinde veneración a la figura de Ulfric Capa de la Tormenta como legítimo rey supremo de Skyrim y personificación de los valores nórdicos, es decir, se rinde culto a su personalidad o al menos se infiere que Ulfric actúa, no únicamente como cabecilla de la facción, sino como una suerte de guía pseudoespiritual y cultural. En segundo lugar, su organización en

“La caracterización de los Capas de la Tormenta como movimiento nacionalista de liberación nacional en *The Elder Scrolls V: Skyrim*”

torno al culto a Talos y, por consiguiente, su pretensión de abolir la prohibición de su culto en la provincia de Skyrim. Aparejado al culto a Talos, se encuentra la animadversión demostrada por los Capas de la Tormenta contra los Thalmor, o altos elfos, del Dominio de Aldmer, los cuales son descritos como enemigos políticos y casi raciales de los nórdicos. Y, en tercer lugar, se sugiere la existencia de un pueblo nórdico al que se pertenece por parentesco y por la compartición de unos valores comunes. Es este parentesco y son estos valores los que distinguen a la raza o pueblo nórdico del resto de las razas en Skyrim.

Si los Capas de la Tormenta realmente existieran, podría decirse que se constituyen como un movimiento nacionalista de carácter étnico; y, dado que los nórdicos son mayoritarios en la provincia de Skyrim, como un movimiento nacionalista por la liberación nacional o por la secesión de Skyrim, o como un movimiento anticolonial. En cualquier caso, sea desde un punto de vista u otro, lo que se plantea de fondo es el choque entre dos fuerzas primordiales: un poder central, que es el Tercer Imperio, y un poder periférico, que es la provincia de Skyrim. Esta apreciación se relaciona con el hecho de que la Legión Imperial, brazo armado del Tercer Imperio, se inspira fuertemente en el Imperio romano para su caracterización. Pero es en el prólogo del videojuego donde se introduce de forma directa la confrontación entre ambas facciones. Al iniciar una nueva partida, el jugador está siendo transportado en una carreta escoltada por imperiales a un asentamiento llamado Helgen para su ejecución. En la carreta, comparte asiento con Ralof, miembro de los Capas de la Tormenta, Ulfric Capa de la Tormenta y Lokir, un ladrón de caballos que opina sobre la inestabilidad que reina en la provincia debido a la rebelión de los Capas de la Tormenta:

Damn you Stormcloaks. Skyrim was fine until you came along. Empire was nice and lazy. If they hadn't been looking for you, I could've stolen that horse and been halfway to Hammerfell. You there... You and me, we shouldn't be here. It's these Stormcloaks the Empire wants. (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés).

A lo largo de la escena aparecen el general Tulio, líder de la Legión Imperial, una delegación Thalmor y una serie de personajes nórdicos que abuchean a los Capas de la Tormenta. Cuando la carreta pasa junto a la delegación Thalmor, Ralof evidencia su enemistad hacia ellos y su decepción con el Tercer Imperio:

Look at him, General Tullius [Tulio], the Military Governor. And it looks like the Thalmor are with him. Damn elves. I bet they had something to do with this. This

Noelia Rodríguez Prieto

is Helgen. I used to be sweet on a girl from here. Wonder if Vilod is still making that mead with juniper berries mixed in. Funny, when I was a boy, Imperial walls and towers used to make me feel so safe. (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés).

Del mismo modo, el general Tulio se posiciona contra Ulfric Capa de la Tormenta por su traición al Tercer Imperio: “Ulfric Stormcloak. Some here in Helgen call you a hero. But a hero doesn’t use a power like The Voice to murder his king and usurp his throne” (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés). El intento de usurpación de Ulfric solo ha devenido en el estallido de una guerra fratricida que debilita al Imperio: “You started this war, plunged Skyrim into chaos, and now the Empire is going to put you down, and restore the peace” (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés). Por último, la sacerdotisa encargada de bendecir las ejecuciones suprime a Talos del panteón de los Ocho Divinos, anteriormente Nueve Divinos, que son las principales deidades existentes en el continente de Tamriel: “As we commend your souls to Aetherius, blessings of the Eight Divines upon you, for you are the salt and earth of Nirn, our beloved...” (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés). Finalizada la bendición, los Capas de la Tormenta y los partidarios de la Legión Imperial se insultan entre sí: “You Imperial bastards!” y “Death to the Stormcloaks!” (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés).

Un par de Capas de la Tormenta son ejecutados por traición al Imperio. Pero cuando se intenta la ejecución de Ulfric, el dragón Alduin ataca la aldea. Aprovechando el ataque, el jugador puede elegir escaparse con Ralof para después reunirse con él en Cauce Boscoso. En Cauce Boscoso, Ralof contacta con otros nórdicos que se declaran seguidores de los Capas de la Tormenta. En el diálogo de Ralof con estos personajes, se expresa el sentir popular hacia la Legión Imperial: “Uncle Ralof! Can I see your axe? How many Imperials have you killed? Do you really know Ulfric Stormcloak?” (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés), dice el sobrino de Ralof, a lo que este último responde: “Look at you, almost a grown man! Won’t be long before you’ll be joining the fight yourself!” (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés). Respecto a lo ocurrido en Helgen, Ralof aporta una versión en la que afirma que la ejecución de Ulfric fue sumaria, aunque dicha ejecución podría haber inspirado un mayor levantamiento al descubrirse el carácter opresor y tiránico del Tercer Imperio: “They wouldn’t dare give Ulfric a fair trial. Treason, for fighting for your own people! All of Skyrim would have seen the truth then! But then... out of nowhere... a dragon attacked” (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés).

“La caracterización de los Capas de la Tormenta como movimiento nacionalista de liberación nacional en *The Elder Scrolls V: Skyrim*”

Finalmente, el jugador debe marchar a la ciudad de Carrera Blanca para avisar a su jarl de que se ha avistado a un dragón en las inmediaciones de la comarca. Como gobernadores de sus respectivas demarcaciones administrativas, los jarls explicitan la división social e ideológica que acontece en Skyrim. En total, hay nueve jarls por nueve comarcas. Uno de ellos se declara neutral (Carrera Blanca), cuatro a favor de los Capas de la Tormenta (Lucero del Alba, Hibernalia, Riften y Ventalia) y cuatro a favor de la Legión Imperial (Falkreath, Markarth, Morthal y Soledad). En Carrera Blanca, la corte del jarl se compone de humanos y elfos. En las ciudades a favor de la Legión Imperial, la corte también se compone de humanos y elfos. Sin embargo, en las ciudades a favor de los Capas de la Tormenta, la corte solo incluye en su mayoría a humanos nórdicos, discriminándose al resto de las razas.

Respecto a la población local, el conflicto permea como una guerra civil entre los personajes no jugables que pueblan los distintos asentamientos y ciudades. En Carrera Blanca, por ejemplo, existen dos clanes enfrentados por la facción a la que apoyan: el clan Batallador apoya a la Legión Imperial, mientras que el clan Melena Gris es afín a los Capas de la Tormenta. Si se interactúa con ellos, ambos clanes se desprecian mutuamente. Además, en el hogar del clan Batallador, se muestra propaganda de autoría imperial contra Ulfric Capa de la Tormenta y su facción. Uno de ellos es *El oso de Markarth. Los crímenes de Ulfric Capa de la Tormenta*³ por Arriano Ario, académico del Tercer Imperio. El texto es una crónica del incidente de Markarth, cuando los Renegados, una minoría étnica de Skyrim, se rebelaron contra los terratenientes nórdicos que los explotaban. Por la desesperada situación, el jarl de Markarth recurrió a Ulfric y a su milicia para combatir a los Renegados a cambio de permitir el culto a Talos en la ciudad. Pero, lejos de simplemente restablecer el orden, a Ulfric se le acusa de múltiples crímenes de guerra, lo que oscurece su mitificada figura.

Ulfric Stormcloak is considered a hero by many for his part in quelling the Forsworn Uprising. It is said that when the Empire abandoned Skyrim, and the natives of the Reach rebelled (undoubtedly due to the Nords poor treatment of them), Ulfric Stormcloak and his militia was there to retake “their” land from the Forsworn. In all the bravado and epic yarns the skalds compose of his exploits, you would think Ulfric to be a giant of a man, equal to that of Tiber Septim in his cunning, leadership, and decisive actions.

[...]

³ Originalmente en inglés *The Bear of Markarth: The Crimes of Ulfric Stormcloak*.

Noelia Rodríguez Prieto

In the wake of the aftermath of the Great War, you can imagine the backlog on stately matters the Empire had. Before a peace treaty could be resolved with the Forsworn, a militia led by Ulfric Stormcloak sieged the gates of their capital, Markarth. What happened during that battle was war, but what happened after the battle was over is nothing short of war crimes.

Every official who worked for the Forsworn was put to the sword, even after they had surrendered. Native women were tortured to give up the names of Forsworn fighters who had fled the city or were in the hills of the Reach. Anyone who lived in the city, Forsworn and Nord alike, were executed if they had not fought with Ulfric and his men when they breached the gates. “You are with us, or you are against Skyrim” was the message on Ulfric's lips as he ordered the deaths of shopkeepers, farmers, the elderly, and any child old enough to lift a sword that had failed in the call to fight with him. (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés).

En la plaza principal de la ciudad, el sacerdote Heimskr predica a favor del culto a Talos, desafiando su prohibición:

Talos the mighty! Talos the unerring! Talos the unassailable! To you we give praise!

[...]

And there it is, friends! The ugly truth! We are the children of man! Talos is the true god of man! Ascended from flesh, to rule the realm of spirit!

The very idea is inconceivable to our Elven overlords! Sharing the heavens with us? With man? Ha! They can barely tolerate our presence on earth!

Today, they take away your faith. But what of tomorrow? What then? Do the elves take your homes? Your businesses? Your children? Your very lives?

And what does the Empire do? Nothing! Nay, worse than nothing! The Imperial machine enforces the will of the Thalmor! Against its own people!

So rise up! Rise up, children of the Empire! Rise up, Stormcloaks! Embrace the word of mighty Talos, he who is both man and Divine!

For we are the children of man! And we shall inherit both the heavens and the earth! And we, not the Elves or their toadies, will rule Skyrim! Forever! (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés).

“La caracterización de los Capas de la Tormenta como movimiento nacionalista de liberación nacional en *The Elder Scrolls V: Skyrim*”

En torno a la prohibición del culto a Talos, impuesta por los Thalmor, los Capas de la Tormenta articulan su discurso, el cual se resume en el libro *¡Levantaos, nórdicos!*⁴ por Anónimo:

Nords Arise! Throw off the shackles of Imperial oppression. Do not bow to the yoke of a false emperor. Be true to your blood, to your homeland.

The empire tells us we cannot worship holy Talos. How can man set aside a god? How can a true Nord of Skyrim cast aside the god that rose from our own heartland? Mighty Tiber Septim, himself the first emperor, conqueror of all Tamriel, ascended to godhood to sit at the right hand of Akatosh. Tiber Septim, a true son of Skyrim, born in the land of snow and blood, bred to the honor of our people, is now Talos, god of might and honor. The Empire has no right to tell us we cannot worship him.

Our own high king, Torygg, betrayed us to the empire. He traded our god for peace. He agreed to a pact with the Thalmor signed by an emperor in a foreign land. Are we to be beholden to such a pact? No! A thousand times no.

Do not let the lessons of history go unheeded. The Aldmeri Dominion [Dominio de Aldmer] and its Thalmor masters made war upon men, just as the elves made war upon Ysgramor and our people in ancient times. Shining Saarthal was burned to the ground, reduced to ruins and rubble in their treacherous assault. But Ysgramor and his sons gathered the 500 Companions and made war upon the elves, casting them out of Skyrim. In The Great War fought by our fathers, the elves again betrayed men by attacking us unprovoked. The Dominion and the Thalmor cannot be trusted!

Like Ysgramor, Ulfric Stormcloak is a true hero of Skyrim. His name will ring in Sovngarde for generations to come. Only he had the courage to single out King Torygg and challenge him to trial by arms. Ulfric's *thu'um*, a gift from Talos himself, struck down this traitorous ruler. And by his death we are now free of our Imperial shackles and the Thalmor overlords that darken the Imperial throne.

The Empire has sent its Legions to govern us. They have enlisted our own countrymen to their cause. They have set brother against brother, father against son. They have caused Skyrim to battle itself in their name, for their cause. Do not let them divide us. Do not let them conquer us! Reject the Imperial law that

⁴ Originalmente en inglés *Nords Arise!*

Noelia Rodríguez Prieto

forbids the worship of Talos. Join Ulfric Stormcloak and his cause! (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés).

La arenga coincide con la triple caracterización previamente enunciada sobre los Capas de la Tormenta. Primero, el texto incide en la fidelidad de los nórdicos, por virtud de su origen, contra la causa imperial por su alianza con los Thalmor, lo que da lugar a una justificación étnica de la rebelión. Segundo, se mitifica al personaje de Ulfric como líder nórdico o héroe nacional, y como futuro restaurador del culto a Talos en Skyrim. Tercero, el levantamiento se asocia con el desequilibrio económico existente entre Skyrim, provincia periférica, y Cyrodiil, capital del Tercer Imperio. Skyrim es una región rica en materias primas, pero estas son explotadas y transportadas a Cyrodiil sin que esto redunde en una mejora de las condiciones de vida de la población local. Al contrario, la riqueza económica de Cyrodiil por esta desviación de recursos a la capital del imperio provoca una subida constante de los impuestos y una disminución de los recursos materiales a disposición de los jarls. El empobrecimiento de la población de Skyrim, y especialmente de los nórdicos, ocasiona una ruptura incluso entre los miembros de esta raza. Por ejemplo, en Lucero del Alba, el jarl Escaldo el Anciano amedrenta a un par de soldados imperiales nórdicos con estas palabras:

The Stormcloaks are destined to win this fight. Talos is with us, and when you fight under a Divine's blessing, victory is assured. Dawnstar has a history of being the site of battles that have crippled the fate of the Empire. I hope this remains true. (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés).

Por otra parte, el mismo jarl considera a los dragones, otro elemento narrativo central en el videojuego, pero no relacionado con el tema de este artículo, como un castigo contra los nórdicos por haber permitido la prohibición del culto a Talos. En la ciudad de Hibernalia, primera capital de Skyrim, el jarl Korir y su pueblo apoyan a los Capas de la Tormenta contra la Legión Imperial. En Riften, la jarl Laila la Legisladora valora que la causa de Ulfric es justa, aun con la destrucción que esta pueda ocasionar:

With the Stormcloaks at his back, Ulfric's posed to rid Skyrim of the Empire's forces and invalidate our involvement with the White-Gold Concordat. Many have died taking up arms for his cause. I fear that the land will be stained with blood for years to come. (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés).

“La caracterización de los Capas de la Tormenta como movimiento nacionalista de liberación nacional en *The Elder Scrolls V: Skyrim*”

En Ventalia, sede de los Capas de la Tormenta, una elfa oscura es humillada por un par de nórdicos, quienes la amenazan y acusan de ser una espía de la Legión Imperial. Esta elfa oscura, Suvaris Atheron, denuncia que algunos nórdicos se dedican a vejar a las otras razas no nórdicas y en concreto a los elfos oscuros, los cuales se concentran en el llamado “barrio gris”, un gueto situado en la periferia intramuros de la ciudad. En el “barrio gris”, los elfos oscuros se quejan de que son ignorados por las autoridades y menospreciados por sus conciudadanos. No obstante, en primer lugar, el surgimiento del “barrio gris” se debió al jarl de Ventalia, Ulfric Capa de la Tormenta. Cuando se accede al palacio de Ventalia por primera vez, se activa automáticamente una conversación entre Ulfric y Galmar Puño de Piedra, segundo al mando, sobre la posibilidad de conquistar Carrera Blanca. La razón es la aparente neutralidad del jarl de Carrera Blanca, Balgruuf el Grande. Si se conversa con Galmar Puño de Piedra, este reitera el discurso de los Capas de la Tormenta sobre las causas de su levantamiento:

First, we'll kick the Thalmor and their bloody Imperial puppets out of the country. Then, we will rebuild Skyrim into the land she once was. When we are done with that, we will take our army to the Dominion, and show those pointy-eared bastards not every man is fit to be their slave. (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés).

La postura de Galmar es belicista y totalmente contraria a lo que él percibe como una tiranía élfica:

I oppose tyranny. I oppose those who tell me how to live, what to think, and what to believe. I am a man. Skyrim is man's homeland. That is a fact, a fact I'm proud of. There is no shame in that. Read your history. (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés).

Si se habla con Ulfric, este culpabiliza al Tercer Imperio de la guerra civil y se posiciona a sí mismo como libertador:

I fight for the men I've held in my arms, dying on foreign soil! I fight for their wives and children, whose names I heard whispered in their last breath. I fight for we few who did come home, only to find our country full of strangers wearing familiar faces. I fight for my people impoverished to pay the debts of an Empire

Noelia Rodríguez Prieto

too weak to rule them, yet brands them criminals for wanting to rule themselves! I fight so that all the fighting I've already done hasn't been for nothing! I fight... because I must. (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés).

Pese a la buena estima que Ulfric se dispensa a sí mismo, los habitantes no nórdicos de Ventalia lo perciben como un gobernador autoritario y excluyente. Por decreto de Ulfric, se obligó a los argonianos a vivir fuera de las murallas de la ciudad y se segregó a los elfos oscuros en el “barrio gris”⁵. Por añadidura, Ulfric solo permite la investigación de los actos criminales que hayan perjudicado a los nórdicos. Los matices técnicamente raciales de estas decisiones se refuerzan con la pretensión de Ulfric de retornar a una edad de oro, es decir, cuando Skyrim era un país soberano, poderoso y únicamente habitado por nórdicos:

This is it men! It's time to make this city ours! We come to this moment carried by the sacrifices and the courage of our fellows. Those who have fallen. And those still bearing the shields to our right.

On this day, our enemy will witness the fullness of our determination, the true depth of our anger and the exalted righteousness of our cause. The gods are watching. The spirits of our ancestors are stirring. And the men under suns yet to dawn will be transformed by what we do here today. Fear neither pain, nor darkness.

For Sovngarde awaits those who die with weapons in their hands, and courage in their hearts. We now fight our way to Castle Dour to cut the head off the legion itself! And in that moment, the gods will look down and see Skyrim as she was meant to be. Full of Nords who are mighty, powerful, and free! Ready now! Everyone, with me! For the sons and daughters of Skyrim! (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés).

En el otro extremo del espectro están las ciudades que son fieles a la Legión Imperial: Morthal, Falkreath, Markarth y Soledad. En Morthal, la jarl Idgrod Cuervo Viejo aboga por la unión de los habitantes de Skyrim para la terminación de la guerra civil. En Falkreath, el jarl Siddgeir se beneficia de los Thalmor y de la imposición de su *statu quo*. En consonancia con este beneficio, Siddgeir apoya la prohibición del culto a Talos, pese a ser nórdico, y acusa a sus compatriotas de reaccionarios:

⁵ Los argonianos son una raza no humana de lagartos antropomórficos.

“La caracterización de los Capas de la Tormenta como movimiento nacionalista de liberación nacional en *The Elder Scrolls V: Skyrim*”

Yes, I know what you mean. Most Nords struggle to accept change. Those who fought the Thalmor in the Great War still see an enemy. But that war is over, and a new day has dawned. Besides, the Thalmor reward their friends richly. Anyone who doesn't take advantage of that is a stubborn fool. (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés).

Y sobre el culto a Talos:

I've known her long enough to appreciate her excellent taste in food and wine. And also long enough to respect her importance to Skyrim. She plays a vital role in rooting out the forbidden worship of Talos. As far as I'm concerned, those Talos-worshippers get what they deserve. All they do is cause problems for me and the other Jarls. (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés).

En el palacio de Falkreath, Skulnar Caecilio, miembro de la Legión Imperial, opina que la rebelión de los Capas de la Tormenta se debe a la incompetencia de los jarl por mantener el orden en la provincia, por lo que la injerencia de la Legión Imperial para pacificar el levantamiento no contradice como nórdico su sentimiento de pertenencia a Skyrim. Puesto que, como explica el herrero Lod, la fidelidad al Tercer Imperio y ser nórdico son compatibles:

I was Dengier's personal guard for years. I risked my hide more than once to protect him. Why would I do that? For money? Because I swore an oath? No, it was because he was a good man and a true friend. A true Nord places loyalty and honor above all else. (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés).

En el palacio de Markarth, Thonguor de los Sangre Argentea, la élite local, se declara partidario de los Capas de la Tormenta y desea la destrucción del Tercer Imperio por la prohibición del culto a Talos. En el mismo lugar, el Thalmor Ondolemar alecciona al jugador sobre su creencia en la supremacía élfica. Por esta supremacía, su misión es erradicar por completo el culto a Talos en Skyrim:

As if this craggy, wretch of a city could give birth to a superiorly bred Mer such as myself. No, I'm not from Markarth. I was sent here to lead the Thalmor's interests in this corner of Skyrim. It's my mission to root out all Talos worship in this city.

Noelia Rodríguez Prieto

[...]

It's a religious matter. The Thalmor do not recognize Talos as a god. He was only a man, and does not deserve to a place in our pantheon. The Empire has agreed to accept our beliefs, and its citizens have a responsibility to cease their heretical worship. You're awfully inquisitive, aren't you? I like that. Perhaps you'd care to solve a little problem I'm having? (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés).

Y sobre el Imperio:

We're the ruling body of the Aldmeri Dominion [Dominio de Aldmer]. Saviors of Mer. Victors of the Great War. The Empire exists because we allow it to exist, and I'm here to make sure the Jarl of Markarth remembers that. (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés).

En medio del fuego cruzado, el jarl Igmund ofrece su versión sobre el nacimiento de los Capas de la Tormenta y el inicio de la rebelión, y afirma que él apoya al Tercer Imperio por miedo a una nueva guerra contra el Dominio de Aldmer:

It all started here. This rebellion. When the Empire lost the Reach during the Great War, we became desperate. We promised a group of Nord militia free worship in exchange for their help retaking the Hold. Then the Elves found out about it. We were forced to arrest all of them. Ulfric Stormcloak, their leader, used the whole thing as proof that the Empire had abandoned Skyrim. The Rebels called it "The Markarth Incident." It was the founding day for the Stormcloaks, and where this war really started.

[...]

The White-Gold Concordat. Our treaty with the Elves after the Great War forbid free worship of Talos. But that's what we promised Ulfric and his men. It seems foolish looking back, but at the time, we were hoping the Elves wouldn't find out. So when they did find out it was either we arrest Ulfric and the militia, or enter into yet another war with the Aldmeri Dominion. The choice is clear. And now, Ulfric threatens the thinly veiled peace we sacrificed so much for.

[...]

“La caracterización de los Capas de la Tormenta como movimiento nacionalista de liberación nacional en *The Elder Scrolls V: Skyrim*”

When the Aldmeri Dominion invaded the Imperial City, the Legion all but turned a blind eye to the other provinces. Many of the disgruntled natives of the Reach used the opportunity to depose the Empire, and founded what they called an independent kingdom. It was little more than a chaotic uprising, but the Reach was removed from Imperial authority for two years before we reclaimed it. But the leaders of the uprising refused our offers of peace. They fled into the hills and became the Forsworn. (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés).

En Soledad, capital de Skyrim y sede de la Legión Imperial, Ulfric asesinó a Torygg, rey supremo de Skyrim. Cuando el jugador entra por primera vez a la ciudad, se ejecuta públicamente a un miembro de los Capas de la Tormenta que participó en el escape de Ulfric de Soledad. La ejecución es vitoreada por los ciudadanos de Soledad, del mismo modo que la jarl Elisif la Justa, viuda de Torygg, desea la erradicación de los Capas de la Tormenta por el asesinato de su marido. La jarl confía en el general Tulio para la pacificación de Skyrim y rechaza públicamente el culto a Talos, despreciando a Ulfric como un cobarde que solo ambiciona poder:

Because that’s what traitorous cowards do when they desire power. Ulfric coveted the High King’s throne. He thought he deserved it more than Torygg. And so he came before my husband and he... he shouted. With that terrible voice. Like something out of a legend... Or a nightmare. When Ulfric unleashed such fury, my husband he... he simply ceased to be. That is all I will say, for it grieves me to speak of it.

[...]

Not yet, no. Although it is true my husband Torygg was the High King, and I am his widow... now is not the time to lay claim to such a title. This land is driven by war, and her people suffer for it. The Stormcloaks are a blight on Skyrim, and like any blight... must be purged. Only then will I take my rightful place as High Queen.

[...]

Hmmm... A question I am all too familiar with. One my very Thanes ask often. They worry that Tullius [Tulio] is so focused on the war, that he risks forgetting what’s best for our people. The real irony is that, while General Tullius is certainly no Nord, the people of Skyrim would be lost without him. Trust is always difficult, especially for my people. Yet we must trust Tullius’ leadership.

Noelia Rodríguez Prieto

For what other choice do we have? (Bethesda Game Studios, 2016, transcripción original en inglés).

En definitiva, los Capas de la Tormenta se revisten de muchos de los atributos teóricamente categorizados como nacionalistas: un líder elevado al estatus de héroe nacional, la necesidad de independizarse de un poder central que los somete, el antagonismo racial contra otras poblaciones que serían responsable de esta subyugación, la apelación a un pasado glorioso y a una cultura compartida para el refuerzo de la cohesión grupal, más una movilización organizada contra la autoridad hegemónica. La propaganda y las arengas son muy específicas en su contenido y buscan captar a la mayor cantidad de partidarios entre la población objetivo, que son los nórdicos. También se recrea la polarización social que deriva del choque frontal entre las dos facciones. Empero, el nacionalismo que se sugiere a partir de esta caracterización no actúa como el motor central de la narración, sino como un vehículo cultural que facilita la identificación y encuadre de esta realidad social en un universo ficticio que es completamente ajeno a la realidad histórica del nacionalismo.

Conclusiones

El nacionalismo es un fenómeno intrínseco a nuestra realidad social como ideología fundante del Estado-nación. El nacionalismo crea a la nación como depositaria de la soberanía del estado, y a partir de la nación se conforma un consenso social respecto a los atributos políticos, económicos y culturales que distinguen al Estado-nación como sistema de organización social y como pueblo o comunidad de iguales. Sin embargo, el nacionalismo no se restringe a la esfera política y tampoco a las relaciones internacionales. Como advirtió Michael Billig (2014), el nacionalismo anida en la banalidad de la vida cotidiana y se arraiga en la conciencia colectiva al margen de las demostraciones públicas de patriotismo. Por su ubicuidad, el nacionalismo influye sobre todos los ámbitos de la vida social, entre ellos, la cultura; y, como reflejo de la vida social, el nacionalismo influye en industrias culturales como la del videojuego. Actualmente, los videojuegos son una industria global y económicamente rentable que es consumida por amplios sectores demográficos, sobre todo por el infantil y el adolescente. Y del mismo modo que su público objetivo es diverso, los videojuegos se diversifican para captar la mayor cantidad de consumidores potenciales. Un ejemplo de videojuego dirigido al público masivo es *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Y *Skyrim* es, a su vez, un claro ejemplo de la influencia

“La caracterización de los Capas de la Tormenta como movimiento nacionalista de liberación nacional en *The Elder Scrolls V: Skyrim*”

del nacionalismo en la construcción de universos ficticios interactivos que se inspiran en problemáticas de nuestra realidad social como es el surgimiento de un nacionalismo secesionista o movimiento nacionalista por la liberación nacional.

Los Capas de la Tormenta son una facción que se codifica al modo de una milicia o grupo armado de carácter étnico y político. En esencia, la milicia está principalmente integrada por personajes nórdicos que siguen al también nórdico Ulfric Capa de la Tormenta, jarl de Ventalia, asesino de reyes y pretendiente al trono supremo de Skyrim. El objetivo de Ulfric, y por extensión de los Capas de la Tormenta, es la independencia de la provincia de Skyrim del Tercer Imperio para el restablecimiento del culto a la deidad Talos. Los Capas de la Tormenta estiman que la independencia de Skyrim anularía la prohibición del culto a Talos por la terminación de su participación en el Concordato Blanco y Dorado, impuesto por el Dominio de Aldmer. De acuerdo con este propósito, los Capas de la Tormenta se adscriben a un discurso que ensalza los atributos de la raza nórdica, originaria y mayoritaria en Skyrim, frente a otras razas foráneas en la provincia, y en específico contra los elfos. Se realza la situación de Skyrim como tierra ancestral de la raza nórdica, y se relaciona esta ancestralidad con la adhesión a los valores propios de la raza nórdica como son el honor y el orgullo. Igualmente, el discurso de los Capas de la Tormenta apela a una variedad de símbolos, mitos y tradiciones indefectiblemente ligadas a Skyrim desde los tiempos remotos de sus primeros habitantes. Un discurso, en definitiva, legitimador de la causa rebelde entre la población local, y adecuado para la cohesión interna de los Capas de la Tormenta y para la captación de nuevos reclutas y de ciudades que les puedan resultar afines. Así, los Capas de la Tormenta operan como una facción sublevada que apela a una cierta idea de pueblo nórdico que ha sido subyugado por una autoridad imperial, que a su vez se subyuga a una fuerza foránea. Esta idea de pueblo nórdico se centraliza en torno al culto a la deidad Talos, un humano originario de Skyrim que conquistó el continente de Tamriel y fundó el Primer Imperio. Pero, a pesar de este esfuerzo unificador, la población nórdica de Skyrim se divide entre apoyar a la Legión Imperial o a los Capas de la Tormenta.

La población nativa de Skyrim percibe el antagonismo entre la facción imperial y la facción rebelde como una brecha insalvable que provoca una aguda inestabilidad en el territorio. No obstante, la tendencia hacia una postura u otra no se debe exclusivamente a la disputa étnico-religiosa por el restablecimiento del culto a Talos, sino que se tienen en cuenta otras variables como los importantes desequilibrios económicos que existen entre las regiones más ricas y más pobres del Tercer Imperio. Se describe que Skyrim es una región rica en materias primas, sin embargo, los beneficios de esta riqueza se desvían a Cyrodiil, la capital imperial, mientras que en Skyrim esta transferencia unilateral conlleva una constante subida de impuestos entre la población local y a una crónica falta de recursos de las autoridades locales para asistir a la

población. Esto finalmente redundará en un descontento generalizado que alienta el apoyo a los Capas de la Tormenta como salvadores de Skyrim y, en específico, de su población nórdica, arrojada a la pobreza económica y a la polarización política. Un ejemplo de este divisionismo se encuentra en la literatura propagandística en torno a la figura de Ulfric Capa de la Tormenta, quien es retratado indistintamente como héroe o como villano; y también en la relación positiva, negativa o neutra de los jarls con Ulfric.

Los Capas de la Tormenta se definen, por tanto, como un movimiento por la soberanía de Skyrim que se asemeja a un movimiento nacionalista de liberación nacional, o a un nacionalismo secesionista. Los Capas de la Tormenta se insertan en la narrativa del videojuego como un movimiento que surge a raíz de una aguda crisis de legitimidad gubernativa, asimismo vinculada a una profunda crisis social, política y económica. El Tercer Imperio, según esta facción, se halla en decadencia, entre otras razones, por su subyugación al Dominio de Aldmer. Pero subyacente a este conflicto, se advierte la inclusión de otras realidades sociales como el racismo, el etnocentrismo o supremacismo, el colonialismo, la corrupción política, la tiranía, la tragedia de la guerra civil y la polarización social. No obstante, la aparición de estas problemáticas se supedita al núcleo temático del videojuego, que es el choque entre dos fuerzas mutuamente excluyentes y destructivas: un poder central frente a un poder periférico. El poder central se caracteriza en referencia al Imperio romano, arquetipo occidental de la autoridad imperial; mientras que el poder periférico se perfila como movimiento nacionalista por la secesión: profundamente étnico, casi tribal, y centralizado en torno a un líder que aspira al poder absoluto en la nueva nación, esto es, el estereotipo social respecto a los nacionalismos minoritarios. Esta dicotómica representación facilita la identificación del jugador con ambas facciones, aunque en el videojuego no se prejuzga o se favorece intencionalmente a ninguna de las dos; siendo este un vacío crítico que se relaciona con la propia lógica interna del videojuego. *Skyrim* es un videojuego de mundo abierto dirigido a un público adulto occidental. Por ser de mundo abierto, su diseño narrativo y mecánicas jugables priman la agencia del jugador. Es el jugador quien decide si apoya a la Legión Imperial o a los Capas de la Tormenta, del mismo modo que debe decidir sobre si la narrativa proporcionada por el videojuego concuerda o no con su particular visión del mundo. Esta ausencia de posicionamiento, esta falta de juicio o de mensaje crítico, determina que el elemento nacionalista sugerido en el videojuego se focalice en la caracterización de los Capas de la Tormenta como grupo sublevado; empero, dicha caracterización no se transmite como neutra en tanto que evoca una cierta imagen del nacionalismo que concuerda con las descripciones aportadas por los teóricos del nacionalismo sobre lo que es un nacionalismo secesionista que aspira a la liberación nacional.

“La caracterización de los Capas de la Tormenta como movimiento nacionalista de liberación nacional en *The Elder Scrolls V: Skyrim*”

Bibliografía

Anderson, B. (1993). *Comunidades imaginadas: reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo* (Trad. A. Garzón del Camino). Fondo de Cultura Económica. (Trabajo original publicado en 1983).

Bethesda Game Studios. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* [Videojuego]. Bethesda Softworks.

Bethesda Game Studios. (2016). *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* [Videojuego]. Bethesda Softworks.

Billig, M. (2014). *Nacionalismo banal* (Trad. R. García Pérez). Capitán Swing. (Trabajo original publicado en 1995).

Bjørkelo, K. A. (2020). “Elves are Jews with Pointy Ears and Gay Magic”: White Nationalist Readings of The Elder Scrolls V: Skyrim. *The International Journal of Computer Game Research*, 20(3). <https://hdl.handle.net/11250/2761053>

Gellner, E. (1988). *Naciones y nacionalismo* (Trad. J. Seto). Alianza. (Trabajo original publicado en 1983).

Hroch, M. (1985) *Social Preconditions of National Revival in Europe: A Comparative Analysis of the Social Composition of Patriotic Groups among the Smaller European Nations* (Trad. B. Fowkes). Cambridge University Press. (Trabajo original publicado en 1968).

Kedourie, E. (2015). *Nacionalismo* (Trad. J. J. Solozabal). Alianza. (Trabajo original publicado en 1993).

MacDonald, K. (18 de julio de 2018). The Elder Scrolls VI, Starfield and the future of video game giant Bethesda. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/games/2018/jul/18/bethesda-games-interview-todd-howard-pete-hines-elder-scrolls-starfield>

Di Pietro, M. (2013). Author, Text, and Medievalism in The Elder Scrolls. En D. T. Kline (Ed.), *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages* (pp. 202-212). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203097236>

Muñoz, J. D. (12 de junio de 2023). The Elder Scrolls V: Skyrim ha vendido más de 60 millones de copias, confirma Todd Howard. *Hobby Consolas*. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/todd-howard-actualiza-ventas-skyrim-60-millones-1259208>

Petty, G. (20 de julio de 2018). Skyrim isn't just a 'dragon-killing power fantasy' – it's political. PCGamesN. <https://www.pcgamesn.com/elder-scrolls-v-skyrim/skyrim-politics>

Noelia Rodríguez Prieto

Rodríguez Breijo, V. y Pestano Rodríguez, J. M. (2012). “Los videojuegos en España: una industria cultural incipiente”. *Ámbitos*, (21), 361-379. <http://dx.doi.org/10.12795/Ambitos.2012.i21.18>

Smith, A. D. (1988). *The Ethnic Origins of Nations*. Blackwell.

Smith, A. D. (1997). *La identidad nacional* (Trad. A. Despujol Ruiz-Jiménez). Trama. (Trabajo original publicado en 1991).

Smith, A. D. (2000). *Nacionalismo y modernidad: un estudio crítico de las teorías recientes sobre naciones y nacionalismo* (Trad. S. Chaparro). Istmo. (Trabajo original publicado en 2000).

Smith, A. D. (2001). *Nationalism: Theory, Ideology, History. Polity*.

Smith, A. D. (2009). *Ethno-Symbolism and Nationalism: A Cultural Approach*. Routledge.

Statista Search Department. (4 de enero de 2024). *Industria mundial del libro - Datos estadísticos* [Infografía]. Statista. <https://es.statista.com/temas/11254/industria-del-libro-en-el-mundo/#topicOverview>

Statista Search Department. (21 de marzo de 2024). *Distribución de los ingresos de la industria de la música grabada a nivel mundial desde 2010 hasta 2023, por segmento, en miles de millones de dólares* [Infografía]. Statista. <https://es.statista.com/estadisticas/600730/ingresos-mundiales-de-la-industria-de-la-musica-por-segmento/>

Statista Search Department. (23 de mayo de 2024). *Porcentaje de población que jugó a videojuegos en España en 2023, por edad* [Infografía]. Statista. <https://es.statista.com/estadisticas/481291/alcance-de-videojuegos-en-espana-por-grupo-de-edad/>

Statista Search Department. (26 de septiembre de 2024). *Industria del cine mundial - Datos estadísticos* [Infografía]. Statista. <https://es.statista.com/temas/11214/industria-del-cine-mundial/#:~:text=En%20concreto%2C%20la%20recaudación%20en,de%20los%20valores%20pre-pandémicos>

Statista Search Department. (16 de octubre de 2024). *Evolución del valor de mercado de la industria del videojuego en el mundo entre 2017 y 2027, en miles de millones de dólares* [Infografía]. Statista. <https://es.statista.com/estadisticas/598622/valor-de-mercado-del-videojuego-en-el-mundo/>

Recepción: 10/02/2024

Evaluado: 28/08/2024

Versión Final: 21/11/2024