

PRESURA

CULTURA VISUAL DIGITAL

Íñigo Mugueta. / 24 de mayo de 2017 / Artículos, Destacado

No esperes el mejor videojuego histórico.



El pasado es un país extraño.

Durante el curso 2016/2017 he podido disfrutar de un buen número de reuniones, coloquios y conferencias que han girado en torno a la relación entre Historia y videojuegos. El tema está de moda, pero no creo que se trate de una moda banal, si no que detrás de este creciente interés en los videojuegos laten algunas reflexiones de mayor calado y de cierta importancia para la profesión.

La primera de las reflexiones se refiere a la modificación del foco de interés del historiador. Comienza a extenderse un nuevo modelo de historiador que no se interesa sólo por el pasado, ni siquiera antes por el pasado, sino primero y ante todo por el presente en el que vive. Este profesional está atento a las huellas del pasado que percibe

en el presente, que se manifiestan en ámbitos diferentes (cine, televisión, teatro, publicidad, prensa, redes sociales, videojuegos...), y que poseen una gran potencialidad comunicativa. Ejemplo de esto que planteo son las obras ya un tanto clásicas, como la de David Lowenthal (1998), o la posterior de Jerome de Groot (2009), pero también otras más concretas, como las de José Luis Sanz (1999) sobre los mitos dinosaurianos contemporáneos, los trabajos de César Fornis (2011) sobre la perversión de nuestras ideas sobre la Antigüedad, los análisis de Óscar Lapeña (2004) a partir de las representaciones del pasado en el cine, de Alberto Prieto Arciniega (2005) sobre el *Peplum*, los de Juan Francisco Jiménez Alcázar (2016) sobre el Medioevo representado en los videojuegos... Este historiador se ha percatado del gran mercado que se abre para la Historia en nuestro presente, y pretende tener un papel activo en la comunicación de los acontecimientos pasados. Diferentes historiadores escudriñan el presente para conocer cómo representamos los distintos periodos históricos, cuáles son los tópicos predominantes, las interpretaciones más extendidas, las imágenes históricas más utilizadas...



Captura de pantalla de *Shogun: Total War 2*, un videojuego histórico que cuenta con millones de unidades vendidas.

El pasado es hoy un país extraño —citando a Lowenthal— pero además es atractivo, misterioso, deseado, recreado, anhelado, imaginado, utilizado, en suma, con muy diferentes finalidades. Además, en el mundo 2.0 todo se magnifica, y el historiador puede acceder a un conocimiento detallado de los gustos y conocimientos históricos de grandes masas de población, y no sólo de unos pocos privilegiados que pueden producir y dar a conocer sus propias representaciones del pasado. Nosotros mismos planteamos un estudio de este tipo recientemente, a partir de las comunidades de jugadores *online* del videojuego *Forge of Empires* (Innogames, 2012). Son muchas las preguntas a responder en

Esta dirección: ¿Conoce mejor la Historia nuestra sociedad que las sociedades precedentes? ¿El mundo transmedia ayuda o dificulta la tarea de enseñar la Historia?

¿Por qué estudiar los videojuegos históricos?

Como observador privilegiado en diferentes debates he podido observar en los últimos meses cómo hay historiadores que defienden el uso genérico de los videojuegos esgrimiendo como argumento la calidad histórica de algunos de sus contenidos, para luego hacer un alarde erudito de aciertos históricos en los videojuegos, a modo de demostración. Sin embargo, un análisis realizado durante el desarrollo del proyecto **Historia y videojuegos** —cuyos datos se pueden encontrar en la web www.historiayvideojuegos.com)— demuestra cómo la mayor parte de los videojuegos de época medieval incorporan contenidos de ficción, algunos absolutamente aberrantes desde un punto de vista histórico. Alberto Venegas (2017) lo ha expresado a la perfección en esta misma publicación: *los estudios de desarrollo utilizan la Historia con fines estéticos y narrativos, no didácticos*. En esta línea, los trabajos del profesor Juan Francisco Jiménez Alcázar (2016) —y otros varios muy recomendables publicados en Presura—, muestran cómo la fidelidad histórica de los videojuegos es mayor en la ambientación y *atrezzo* que en las narrativas: un caso paradigmático sería la fidelidad histórica y el rigor del trabajo realizado por Ubisoft para su exitosa saga *Assassin's Creed* en los escenarios, mientras la trama nos presenta una imaginaria lucha secular entre la secta de los asesinos y la Orden del Temple.

Los videojuegos pueden ser un objeto de estudio por parte de los historiadores al igual que lo es el cine, el cómic o cualquier otro tipo de manifestación cultural actual en la que exista una determinada interpretación de la Historia. Y no es excesivamente diferente del trabajo que han realizado tradicionalmente quienes han desarrollado trabajos sobre historiografía: las interpretaciones de la Historia van cambiando, y en los videojuegos se percibe a la perfección cómo el presente influye en la forma de presentar el pasado, tanto si nos fijamos en el trabajo de los desarrolladores de videojuegos, como en las respuestas de los jugadores. Los trabajos de Federico Peñate (2017a y b) y Alberto Venegas (2017a) lo demuestran en ámbitos diversos de la Historia.

[perfectpullquote align="right" cite="»»" link="»»" color="»»" class="»»" size="»»]Los videojuegos pueden ser un objeto de estudio por parte de los historiadores al igual que lo es el cine, el cómic o cualquier otro tipo de manifestación cultural.[/perfectpullquote]

Por otro lado, creo que el análisis de los videojuegos es posible en una doble vertiente. Indudablemente lo más habitual hasta el momento ha sido intentar analizar las propuestas históricas de los desarrolladores de videojuegos para cada época. Sin embargo, hoy en día resulta posible acceder también a la respuesta que los jugadores dan a partir de esas propuestas: chats, foros, **Youtube**, entrevistas, así como los comportamientos y elementos identificadores utilizados por los jugadores en juegos

masivos *online*, pueden aportar pistas sobre el conocimiento y los gustos históricos de grandes masas de videojugadores. Creo que aquí hay un terreno interesante para explorar, intentando saber más sobre cómo entienden los jugadores la Historia, y qué les gusta de ella. El acercamiento que nosotros hemos podido hacer a esta cuestión no ha dejado de sorprendernos, por la pasión que desata la Historia, pero también por el eclecticismo de las representaciones sociales dominantes, y por la falta de respeto social hacia la fidelidad histórica (cuestión que no juzgamos, sino simplemente señalamos como característica cultural indudable de nuestro presente).



Captura de pantalla del videojuego histórico Forge of Empires. Título que cuenta con miles de usuarios y ningún respeto hacia la fidelidad histórica.

¿Cuál es la utilidad didáctica de los videojuegos?

También algunos de los historiadores que abordan el tema de los videojuegos lo hacen utilizando como argumento la utilidad didáctica del videojuego. Es decir, se arguye que un motivo sustancial para trabajar sobre los videojuegos es que con ellos se aprende. Una afirmación que está basada muchas veces en la experiencia de los propios historiadores que han jugado a videojuegos y aprendido cosas con ellos. La cuestión que deberíamos plantearnos es qué se aprende con los videojuegos. Pero cuando se responde a esta cuestión —muy habitualmente— se dice que se aprende porque el contenido del videojuego —como se decía más arriba— es respetuoso con la realidad histórica y porque hay en ellos contenidos reales que podrían estar también en un manual escolar o en un libro de Historia. Por tanto, la propuesta implícita es la de que la utilización de videojuegos comerciales sería útil para el aprendizaje de contenidos sustantivos de Historia incluidos en los currículos educativos, ya que estos se encuentran bien representados en los propios videojuegos.

Personalmente esta argumentación me parece absolutamente prescindible en el momento actual de las investigaciones, cuando la industria del videojuego ha sido declarada ya *industria cultural de pleno derecho* en el Congreso de los Diputados de España (2009) por su Comisión de Cultura (Morales Corral, 2012). Los videojuegos suponen una producción cultural muy relevante en la actualidad, de gran potencialidad comunicativa y de gran penetración social, y en la medida que usen la Historia como argumento pueden y deben interesar a los historiadores (Venegas Ramos, 2017b). Basta. No necesitamos más justificación. La cuestión de si los videojuegos sirven o no para aprender Historia no es diferente de si el cine histórico o la novela histórica son útiles didácticamente hablando. Pero con aquellos dos tipos de canales el debate está resuelto hace tiempo, no hay discusión posible, pues películas y novelas son materiales ampliamente utilizados en las clases, y hoy nadie lo discute. Tanto es así que existen tanto propuestas didácticas concretas para el uso de estos materiales, como abundantes experiencias didácticas que han utilizado tanto el cine como la novela histórica para enseñar Historia, y quizás el ejemplo más cercano sean las propuestas didácticas de Ramón Breu (2007) sobre el cine histórico.

[perfectpullquote align=»left» cite=»» link=»» color=»» class=»» size=»»]Los videojuegos suponen una producción cultural muy relevante en la actualidad, de gran potencialidad comunicativa y de gran penetración social.[/perfectpullquote]

¿Y con los videojuegos? La bibliografía también comienza a ser extensa y las propuestas variopintas. ¿Podemos usarlos para enseñar? Por supuesto, en todas las asignaturas, para la enseñanza de contenidos y de procedimientos, para el desarrollo de competencias genéricas y la adquisición de contenidos concretos. No es algo que diga yo, sino que hay autores reputados, como Paul Gee (2007) —a nivel internacional— o Begoña Gros (2008) —a nivel español—, que han destacado la potencialidad didáctica de los videojuegos. Incluso otros, más modestamente, han demostrado cómo un videojuego genérico y sin contenidos relacionados con una materia, puede convertirse en cambio en una excelente herramienta de aprendizaje —como recientemente ha hecho Diego Téllez (2017). Y en el campo concreto de la Historia, las investigaciones de uno de los discípulos de Paul Gee (2007), Kurt Squire (2004), ya se han encargado de señalar algo que parece obvio para cualquier amante de los videojuegos históricos: el uso de un videojuego de contenido histórico por muy fiel a la realidad que sea, no garantiza el aprendizaje, ni la eficiencia del mismo. Es necesario integrar el videojuego en estrategias didácticas más amplias, junto a otros recursos didácticos, para aprovechar toda su potencialidad.

¿Cuáles serían esos videojuegos históricos útiles para la enseñanza? Kurt Squire (2004), Jesús Valverde (2008) o José María Cuenca (1999 y 2012) ya han señalado que los videojuegos de estrategia serían los que encabezarían la lista de videojuegos más interesantes, justificándolo no sólo por la calidad del contenido histórico, sino —y sobre todo— por la potencialidad para integrar contenidos históricos de diferente tipo (social, económico, político, cultural...), y para fomentar la reflexión sobre procesos históricos

complejos. José María Cuenca (2006) habla de la posibilidad de trabajar en verdaderos “laboratorios” históricos de recreación, y de análisis causal, por ejemplo. La tarea a partir de ahora será la de realizar propuestas didáctica concretas, precisas, fácilmente imitables y claramente evaluables, para romper barreras, convertir estas metodologías en atractivas, y en definitiva, facilitar la entrada de los videojuegos en las aulas de Historia.



Captura de pantalla del videojuego histórico Europa Universalis IV.

Sobre el videojuego histórico perfecto: conclusiones.

[perfectpullquote align="right" cite="»" link="»" color="»" class="»" size="»"]Los videojuegos de estrategia serían los que encabezarían la lista de videojuegos más interesantes por la calidad del contenido histórico y por la potencialidad para integrar contenidos históricos de diferente tipo.[/perfectpullquote]

Por tanto, no debemos esperar al videojuego histórico perfecto. Soy consciente de que muchos videojugadores amantes de la Historia son capaces de llevar su pasión por la fidelidad histórica hasta extremos maravillosos, para proponer excelentes modificaciones (*mods*) de videojuegos comerciales. Otros muchos esperan la siguiente propuesta de empresas que anuncian productos ceñidos a la realidad histórica —como en el caso del prometido *Kingdom Come Deliverance* (Warhorse Studios, 2017?)—, tratando de crear la ficción de que es posible volver a vivir el pasado, como ya planteaba hace tiempo Peter Burke. Esto no me parece mal en absoluto, pero dudo de que sea una de las vías de trabajo más eficientes y rentables para los historiadores de cara al futuro. Creo que la colaboración con las empresas desarrolladoras es deseable, y además es

posible, y la aportación de ambas partes puede ser productiva. Sin embargo, hay que dejar de pensar en el videojuego histórico perfecto, pues detrás de cada videojuego se esconderá siempre una interpretación de la realidad histórica que no procede –ni necesita proceder– del ámbito académico. Un historiador puede hacer novela histórica, pero no hay garantía de que lo vaya a hacer mejor que un periodista, ya que ante todo la novela busca entretener, y no enseñar. Del mismo modo un videojuego busca divertir, y el mejor videojuego será el más entretenido, no el más fiel a la realidad histórica.

La polémica desatada en Francia en 2014 por el candidato a la presidencia de la República Jean-Luc Mélenchon a propósito del lanzamiento del *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014) —ambientado en la Revolución Francesa—, puso de manifiesto la dificultad del trabajo de quien recrea el pasado con una intención comercial y de entretenimiento. Aun cuando la obra contó con un excelente asesoramiento histórico por parte de los especialistas Laurent Turcot y Jean-Clément Martin, el resultado final fue duramente criticado por un político no experto en Historia, como Melenchon —probablemente a partir de algunos extractos del videojuego, ya que no parece que el candidato a la presidencia hubiera podido recorrer personalmente todo el juego. Como señala el propio Turcot (2015) —tanto en su libro como en la entrevista online concedida a *HistoireEngagée.ca*—, la cuestión no es propia de los videojuegos, si no que la crítica sobre la fidelidad de las recreaciones históricas es antigua, y ya ha suscitado idénticos debates en el ámbito de la novela. Por tanto... ¿Deben los historiadores implicarse en el asesoramiento de un videojuego? Sin duda su trabajo aportará un mayor realismo, riqueza y complejidad al producto final, y además pondrá a la Historia en un lugar de mucha mayor visibilidad, y que estimulará a muchos a interesarse por ella. No podemos dejar escapar esa posibilidad. Sin embargo, no creo que debamos esperar a que una empresa desarrolladora nos llame como le pasó a Turcot; en el mundo 2.0 los historiadores pueden aportar a los videojuegos de maneras muy diferentes, y no siempre con la intención de crear el mejor videojuego, sin errores históricos —esto sería imposible— sino con la intención de aprovechar aquello de positivo que pueden tener desde el punto de vista histórico para fomentar la presencia de la Historia en la escena pública, y trabajar sobre su representación social.

Finalmente, en mi opinión, los retos para los historiadores en este universo del videojuego son los siguientes por el momento:

- El análisis historiográfico de las producciones que posean contenidos históricos o al menos representaciones más o menos adaptadas al conocimiento histórico.
- El análisis de los conocimientos e intereses históricos (representaciones sociales) percibidos y perceptibles en las amplias comunidades de jugadores en red.
- El asesoramiento o colaboración con las empresas desarrolladoras de videojuegos.

- La comunicación y difusión de su trabajo para lograr que el interés suscitado por la Historia a través de los videojuegos se convierta en un mejor conocimiento de la misma.

Bibliografía.

- Breu, R. (2007) *Cine y educación: el cine en el aula de primaria y secundaria*, Barcelona: Graó.
- Cuenca, José M^a. (1999) “Los juegos de simulación informáticos como recurso para la enseñanza de la Historia. Análisis de caso: Age of Empires”, *Aula de Innovación Educativa*, 80, p. 22-24.
- Cuenca, José M^a. (2006) “La enseñanza de contenidos sociohistóricos y patrimoniales a través de los juegos informáticos de simulación”, *Treballs d'Arqueologia* 12, p. 111-126.
- Cuenca, José M^a. (2012) “¿Se aprende Geografía e Historia a través de los videojuegos? En: Francesc J. Sánchez i Peris y otros (Coord.)”, en *Actas del I Congreso Internacional de Videojuegos y Educación* (L'Alfàs del Pi. Alicante. 1,2 y 3 de Febrero de 2012), Valencia: Universidad de Valencia, p. 50-61.
- De Groot, J. (2009) *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*, Abingdon, Routledge.
- Fornis, C. (2011) “Un sendero de tópicos y falacias: Esparta en la ficción y en la Historia popular”, *SPAL*, 20, p. 43-51.
- Gee, J.P. (2007) *What video games have to teach us about learning and literacy*, Nueva York: Palgrave MacMillan.
- Gros, B. (Coord.), (2008) *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Graó.
- Jiménez Alcázar, J.F. (2016) *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos*, Murcia: Ed. Compobell.
- Lapeña, Óscar (2004) “La imagen del mundo antiguo en la ópera y el cine. Continuidad y divergencia”, *Veleia*, 21, p. 201-215.
- Lowenthal, D. (1998) *El pasado es un país extraño*, Madrid: Akal.
- Morales Corral, E. (2012) “El reconocimiento institucional español de los videojuegos como industria cultural: propuestas para crear industria”, *Nueva época*, 11, p. 17-33.
- Mugueta, I. (2016) “Las representaciones sociales de la Historia al servicio de la didáctica en Educación Superior”. *Contextos Educativos*, N^o. Extr. 1, p. 9-30.

- Mugueta, I. y Tobalina, E. (2014), “Medieval digital o medieval popular: representaciones sociales de la Edad Media en las comunidades de gamers on-line”, *Miscelánea Medieval Murciana*, 38, p. 161-179.
- Peñate Domínguez, F. (2017a), “La verosimilitud de la Historia en el videojuego histórico”, *Presura*, 21/3/2017. <https://www.presura.es/2017/03/21/la-verosimilitud-videojuego-historico/>
- Peñate Domínguez, F. (2017b) “Call of Duty: World War 2. Mejores gráficos, misma historia”, *Presura*, 29/4/2017. <https://www.presura.es/2017/04/29/call-of-duty-ww2-mejores-graficos-historia/>
- Prieto Arciniega, A. (2005) “Troya sin Homero: Troya (2004)”, *Studia Histórica. Historia Antigua*, 23, p. 23-37.
- Sanz, J.L. (1999) *Mitología de los dinosaurios*, Madrid: Taurus.
- Squire, K. (2004) *Replaying History: Learning World History through playing Civilization III* (tesis doctoral). Indiana University. Squire, K. en academia.edu/1317076/Replaying_history_Learning_world_history_through_playing_Civilization_III
- Téllez Alarcia, D. (2015) “Plague Inc.»: Pandemias, videojuegos y enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales”, *Enseñanza de las ciencias sociales: revista de investigación*, p. 135-142.
- Turcot, L. (2015) *Au coeur de la Révolution: les leçons d’histoire d’un jeu vidéo*, París: Vendémiaire.
- Valverde, J. (2008) “Aprender a pensar históricamente con apoyo de soportes informáticos”, *Cultura y Educación*, 20 (2), pp. 181-199.
- Venegas Ramos, A. (2017a) “El pueblo vikingo a través del videojuego”, 30/3/2017, *Presura*. <https://www.presura.es/2017/03/30/pueblo-vikingo-traves-del-videojuego/>
- Venegas Ramos, A. (2017b) “La no concepción del videojuego como cultura en España”, 06/01/2017, *Presura*. <https://www.presura.es/2017/01/06/la-no-concepcion-del-videojuego-cultura-espana/>

Posted in [Artículos](#), [Destacado](#) and tagged [Educación](#), [Game Studies](#), [Historia](#). Bookmark the [permalink](#).

Redes sociales



Entradas recientes

Hacia una ética de las imágenes digitales

17 de mayo de 2023

Pasados artificiales: historia e inteligencia artificial

27 de marzo de 2023

What remains of Edith Finch: sobre el ciclo de la vida y el devenir de la familia

8 de marzo de 2023

Pasados a petición del usuario: Hearts of Iron IV y el principio de la variabilidad de los nuevos medios.

27 de febrero de 2023

Cómo el videojuego latinoamericano me enseñó a apreciar la globalización cultural (o casi) y otras reflexiones sobre la periferia

26 de septiembre de 2021

Propaganda y política: videojuegos y Estados

12 de septiembre de 2021

Proudly powered by WordPress | Theme: Hive Lite by Pixelgrade.