



<Estudios y tendencias

Monográfico sobre humanidades digitales y pedagogías culturales>

La interacción del videojuego en las aulas universitarias: educación e HistoriaJuan-Francisco Jiménez-Alcázar¹ 

Enviado: 07/08/2019. Aceptado: 16/09/2019. Publicado en prensa: 04/11/2019. Publicado: 08/01/2020

//Resumen

INTRODUCCIÓN. La docencia de las asignaturas de Historia en los niveles superiores de educación ha sufrido en los últimos años un cambio importante, donde la irrupción del videojuego histórico como elemento de ocio se ha transformado en un medio de expresión cultural que ha afectado sobre todo al alumnado. La difusión de contenidos históricos se ha convertido en una oportunidad para el trabajo docente, pues supone un reto de cara a la actividad del profesorado y del alumnado, así como para la comprensión de un acreditado discurso histórico.

MÉTODO. Se analizan el impacto del videojuego histórico sobre el conocimiento del pasado, su idiosincrasia, y sus posibilidades y sus limitaciones en la docencia universitaria en el ámbito de las Humanidades.

RESULTADOS. Tras mencionar lo sucedido desde los últimos años hasta la actualidad con respecto al uso de los videojuegos históricos como recurso educativo, se debate la pertinencia de su uso en la docencia universitaria.

DISCUSIÓN. El profesorado universitario de Historia debe atender, como docentes e investigadores, a la necesidad de información de los estudiantes sobre lo que ven y juegan.

//Palabras clave

Videojuego histórico; Universidad; Historia; Humanidades digitales.

//Datos de la autora

¹ Catedrático de Historia Medieval. Dpto. Prehistoria, Arqueología, Historia Antigua, Historia Medieval y CCTTHH. Universidad de Murcia. ResearchID: R-2889-2018. Universidad de Murcia, España. Autor para la correspondencia: jimenezalcazar@um.es

//Referencia recomendada

Jiménez-Alcázar, J. F. (2020). La interacción del videojuego en las aulas universitarias: educación e Historia. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 13(1), 1–17. <http://doi.org/10.1344/reire2020.13.129124>

© 2020 Juan-Francisco Jiménez-Alcázar. Este artículo es de acceso abierto sujeto a la licencia Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons, la cual permite utilizar, distribuir y reproducir por cualquier medio sin restricciones siempre que se cite adecuadamente la obra original. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



//Títol

La interacció del videojoc a les aules universitàries: educació i història

//Resum

INTRODUCCIÓ. La docència d'història en els nivells superiors d'educació ha experimentat en els últims anys un canvi important, en el qual ha tingut un paper destacat la irrupció dels videojocs històrics com a element d'oci, ja que s'han transformat en un mitjà d'expressió cultural que afecta sobretot l'alumnat. La difusió de continguts històrics s'ha convertit en una oportunitat per al treball docent, perquè suposa un repte per a l'activitat del professorat i l'alumnat, i també per a la comprensió d'un discurs històric acreditat.

MÈTODE. S'analitza l'impacte del videojoc històric sobre el coneixement del passat, la seva idiosincràsia i les possibilitats i els límits en la docència universitària en l'àmbit de les humanitats

RESULTATS. Després de repassar què ha passat des dels darrers anys fins a l'actualitat respecte a l'ús dels videojocs històrics com a recurs educatiu, es debat la pertinència del seu ús en la docència universitària.

DISCUSSIÓ. El professorat universitari d'història ha d'atendre, com a docent i com a investigador, la necessitat d'informació dels estudiants sobre el que veuen i sobre els jocs a què juguen.

//Paraules clau

Videojoc històric; Universitat; Història; Humanitats digitals.

//Title

The role of video games in the university classroom: the teaching and learning of history

//Abstract

INTRODUCTION. The teaching of history in tertiary education has undergone an important change in recent years, when the historically-themed video game, which was initially intended as a leisure product, became a means of cultural expression that was particularly important for students. This has affected the dissemination of historical content by the teaching profession, since the video game format represents a challenge to teaching and learning, as well as to our overall understanding of how to accredit historical discourse.

METHOD. The article analyses the impact of the historically-themed video game on our knowledge of the past, and the idiosyncrasies, possibilities and limitations of this medium as a teaching tool in tertiary education in the field of the humanities.

RESULTS. After reviewing the recent history of the use of historically-themed video games as an educational resource, the article debates the adequacy of their use in university teaching.

DISCUSSION. Both as teachers and researchers, educators in tertiary education need information from students about the historically-themed video games they see and play.

//Keywords

Historically-themed video game; University; History; Digital humanities.

1. Introducción

No considero procedente comenzar un trabajo nuevo, que en este caso es una serie de reflexiones a la luz de las diversas actividades realizadas a lo largo de los últimos años en los talleres WASD (Jiménez Alcázar y Rodríguez, 2015),¹ con una definición de qué es un videojuego (López Redondo, 2014), o qué difusión tiene el medio, o sobre por qué algunos, o muchos, de los títulos comercializados tienen guiones basados en periodos históricos. Creo que es una fase que deberíamos superar de una vez por todas para centrarnos en las posibilidades enormes de análisis que existen y que ofrece el videojuego histórico.

Hace años llevé a cabo una práctica en una de mis clases universitarias. Corría el curso académico 2007-2008 cuando acudí un día al aula con una presentación en un fichero del software *Powerpoint* de Microsoft donde exponía la realidad de este medio, pero vinculado al ámbito de la ciencia histórica. Durante la presentación no dejaba de mirar los gestos del alumnado ante las capturas de pantalla de los diferentes juegos que componían el discurso proyectado. Hacía relativamente poco tiempo que *Medieval II: Total War* (2006) había sido comercializado y disfrutaba de un gran éxito entre los amantes de los juegos de estrategia (véase figura 1). De hecho, el título estuvo nominado a los premios BAFTA como Videojuego al Mejor Juego de Estrategia, aunque el primer premio fue para *Rise and Fall: Civilizations at War* (2006).

Figura 1. Guillermo de Normandía en Hastings



Fuente: *Medieval II: Total War* (2006).

Como videojugador de los tiempos de Atari, había sido testigo activo de la evolución del medio en paralelo al desarrollo tecnológico de las máquinas que lo permitían. Las nuevas generaciones, y esto me hace ser ya mayor, no pueden formarse una idea de lo que supuso cambiar el monitor monocromo por uno en color y así poder jugar a aventuras gráficas como *Indiana Jones y la última cruzada: aventura gráfica* (1990, en España), *Monkey Island* (1990) o la recuperada² *La abadía del crimen* (1987) (véase figura 2). Poco a poco, y ya como coleccionista de formatos de los que me quedé con el hardware físico en disco duro, pero sin más —magnetizados, descompuestos..., aquellos discos en 5¼ y 3,5—, disfrutaba de títulos que iban dibujando en mi retina unos escenarios solo imaginados cuando jugaba a *wargames* de tablero o unos escenarios que sencillamente aparecían plasmados en mi mente si eran un simulador.

¹ La denominación de los talleres de investigación WASD proviene de la identificación de las teclas de dirección de los *shooters*, o videojuegos de “disparo”, cuya finalidad es la de involucrar a los participantes en estos videojuegos, de forma que la comodidad ante el mismo código de comunicación haga más sencillo el logro de resultados.

² www.abadiadelcrimenextensum.com

Figura 2. Comienza el misterio en la abadía.



Fuente: *La abadía del crimen* (1987).

En este momento, y antes de continuar con las aulas universitarias, es donde se precisa aludir a la experiencia del videojuego como factor básico. La inmersión que se logra con este medio es solo comparable con la que se puede adquirir con la lectura, donde la imagen y el sonido son tan personales que no es posible compartir la “vivencia”. El videojuego permite oír y ver imágenes generadas por otras personas, pero dichas imágenes se convierten en propias en el mismo momento en que las transformas con el fin de evolucionar en el juego. Pero insisto en las imágenes, esas capturas que proyectaba a mis alumnos que desconocían las posibilidades del medio, pues se ofrecían escenarios y paisajes que pudieron haber sido y pudieron haber existido pero que ya no lo eran (Jiménez Alcázar, 2011), al margen, eso sí, de las recreaciones históricas (Cózar Llistó, 2016), cada vez más en boga en España, aunque no en otros países de nuestro entorno occidental.

Uno de los problemas más importantes que se planteaba era el de generalizar el uso del videojuego entre el alumnado, un problema que empezaba desde el mismo momento en que este alumnado tenía que contar con equipos que posibilitaran el jugar. A esto había que añadirle también el problema de poder usar un videojuego determinado. Algunos alumnos ya eran avezados jugadores de *Age of Empires II: The Age of Kings* (1999) (véase figura 3), con experiencia en el primer título de la saga, y aunque la asignatura se refería al periodo medieval, la licenciatura era en Historia —actual estudio de grado en Historia—, y la Prehistoria y la Antigüedad jugada era toda una experiencia.

Figura 3. Ataque con trabuquetes.



Fuente: *Age of Empires II. The Ages of Kings* (1999).

La cuestión se complicó aún más al año siguiente, en 2007, con la comercialización de la nueva generación de videoconsolas, las cuales estaban llamadas a acabar con el videojuego en PC; una posibilidad, pero, agotada a lo largo de las dos últimas décadas y más que superada con el fenómeno de las descargas en línea. Para el estudiante de Historia, el título que rompía con todos los moldes era *Assassin's Creed* (2007) (véase figura 4), tanto para PS3 de Sony como para Xbox 360 de Microsoft. No vamos a insistir en este primer videojuego, que usaba un molde histórico construido con tópicos que todos podían reconocer y que incluían desde templarios, asesinos hasta escenarios de ciudades medievales, unas ciudades donde murallas, torreones, armaduras y armas blancas estaban al orden del día.

Figura 4. Altaïr pelea con templarios en el Templo de Salomón.



Fuente: *Assassin's Creed* (2007).

Por entonces, en un aula universitaria de Letras lo normal era que para tomar apuntes el alumno llevara a clase lo que había sido tradicional: papel y algo con lo que escribir en él —un lápiz, un bolígrafo, raramente una pluma...—. El cambio más visible en la última década no ha sido el del asiento del videojuego como una forma de ocio asumida por buena parte de ese alumnado, pues al fin y al cabo no deja de ser un síntoma, sino que el cambio más visible ha sido su incorporación al uso habitual de la tecnología digital (Peirats Chacón, Sales Arasa y San Martín Alonso, 2009). Y es ese precisamente uno de los objetivos de este trabajo: mostrar que el conjunto de herramientas disponibles ha convertido al aula universitaria de Historia en un contexto de Humanidades Digitales (Canet, 2014; Galina Russell, 2011), donde la base del videojuego ha sido el punto de inicio.

2. Objetivos

Buena parte de los estudios habituales que acercan el fenómeno del videojuego al ámbito de las Ciencias de la Educación lo han hecho con el foco puesto en los niveles de Primaria, Secundaria y Bachiller.³ La docencia universitaria es más compleja en tanto que se formalizan, para el caso de Historia, competencias específicas de la disciplina, algo que solo se puede sugerir en los niveles no universitarios, caso de consultas

³ Es imposible aludir a una cada vez más creciente literatura científica sobre el particular, pues en el marco de las Ciencias de la Educación es extraño que no se publiquen cada año decenas de estudios sobre el impacto en el ámbito docente de los videojuegos en estos niveles educativos. En el proyecto I+D+i donde se enmarca este trabajo podemos localizar diversos análisis sobre el tema —Í. Mugueta, I. Medel, A.C. Moreno, E. Tobalina...—, consultables todos en <https://www.historiayvideojuegos.com>. No obstante, merece la pena mencionar los trabajos de B. Gros, de D. Hutchinson, de los componentes del Grupo F9, de P. Lacasa, de F. I. Revuelta, o de J. M. Cuenca.



de diversas fuentes con las que construir el discurso histórico o el desarrollo y diseño de ese mismo contenido expositivo sobre cuestiones del pasado.

Por lo tanto, uno de los objetivos es exponer el impacto del videojuego histórico en el marco de las dos primeras décadas del siglo XXI. Se trata de un momento en el que existen unas generaciones de alumnos que llegan a las universidades con conceptos de vida diferentes, pero también de un momento de cambio absoluto del mundo conocido, donde la Universidad se ha visto afectada, como no podía ser menos, por esos inéditos parámetros.

No hay que escatimar en pedir reflexión en torno a todo lo que vemos a nuestro alrededor, incluido el hecho del “videojuego”, en tanto que es un elemento de ocio para quienes vamos a impartir docencia en Historia. La cuestión se agrava aún más cuando se trata de producciones que tienen el pasado como guion narrativo; es decir, una historia que no es ni leída, ni oída, ni tan siquiera vista. La novedad radica en que se trata de una historia vivida de forma virtual donde las sensaciones son lo realmente importantes en este proceso de aprendizaje sin guía aparente. Es imprescindible que tengamos presentes la idiosincrasia y la esencia del videojuego. Su capacidad de inmersión, de interacción y de participación por parte del usuario es crucial para entender el éxito de este nuevo canal de expresión cultural y de comunicación. El protagonismo por parte de quien lo utiliza es casi absoluto, pues el producto llega a ser un “videojuego” si se usa y se desarrolla; en definitiva, si se manipula, si se juega o si se experimenta. La diferencia con el cine o la novela radica precisamente en el factor participativo: el alumno de Historia que ve una serie de televisión de corte histórico (podríamos incluir también aquí las series consideradas de época) lo hace de una manera pasiva, asumiendo la producción de otros. Una transgresión en este sentido es el del fenómeno fan (Abad Ruiz, 2016), donde los seguidores de la producción generan “camino paralelos” en el desarrollo de esos guiones. En el caso de la novela histórica también se asume un papel no activo. Hay que insistir en esta diferencia, pues en el videojuego se trata de colaborar, participar, intervenir e interactuar con lo que sucede al otro lado de la pantalla/monitor. Y esto es una parte básica del triunfo de su difusión.

También hemos de tener en cuenta que la realidad del videojuego se asentó definitivamente con el éxito de las consolas de tercera generación, donde la PS3 y la Xbox 360 entraron en las casas como artefactos de alta tecnología. Este factor de novedad tecnológica es otro de los pilares de su éxito. Hace una década no era habitual que el alumnado universitario de Historia tuviera encima de su mesa de trabajo un ordenador portátil. Pero a estas alturas, y con la resurrección de los juegos en PC, las consolas conviven con los ordenadores de sobremesa en las casas de los alumnos de Secundaria y Bachiller, algunos de los cuales serán futuros estudiantes de los grados de Historia. Esta precisión es oportuna, en tanto que se convierten en “expertos en asuntos históricos” con anterioridad a pisar las aulas universitarias. Más adelante aludiré brevemente al fenómeno del “experto” (De la Torre Espejo, 2009), pero en este momento conviene mencionar que lo que hallamos entre el alumnado de Letras son vocaciones gestadas al amparo del uso de determinados videojuegos de contenido histórico. Esos videojuegos fueron previos a esas videoconsolas de tercera generación, unos videojuegos que eran además en plataforma de ordenadores personales — entorno Windows y OS normalmente—, y que supusieron un referente para esas generaciones que veían, con suerte, el desarrollo de las memorias internas, de las tarjetas gráficas y de la calidad de sonido.

Otro de los objetivos claros de esta aportación es reflexionar sobre la conveniencia del uso de este tipo de producciones para impartir contenidos en los niveles educativos superiores. Se ha hecho casi todo el esfuerzo por analizar el fenómeno educativo en los niveles de educación inferiores e intermedios, tal y

como he mencionado, pero considero que hay que ponderar las posibilidades que guardan las nuevas producciones con la mirada puesta en los horizontes que el desarrollo tecnológico puede ofrecer en un corto y medio plazo, caso de la realidad virtual.

Por último, hay que especificar el choque que representa el fenómeno de los videojuegos con la presunta estabilidad que da la ortodoxia de la Academia (Mugueta Moreno, 2018). Si algo define el conocimiento es la ausencia de límites y la posibilidad de ampliar perspectivas y de usar nuevos métodos para lograr esos objetivos. La tecnología digital ha venido para quedarse, y el desarrollo de su potencial lo vemos cada día que pasa desde hace unas décadas. En nada tienen que ver aquellas ventajas que ofrecía la fotocopia frente al papel de calco con las bondades de los repositorios digitalizados consultables en diferentes lugares de internet. Dialnet será, con toda seguridad, uno de los repositorios más importantes para el ámbito hispánico. El uso de unas comunicaciones fluidas, gracias a un simple correo electrónico, a las aplicaciones en línea para el envío de archivos, o a las herramientas ofimáticas tales como un sencillo procesador de texto, una sencilla hoja de cálculo o una base de datos, se ha incorporado con toda naturalidad a la actividad de un investigador y docente universitario de Historia y, en general, de Humanidades. El problema está en el reconocimiento de lo que supone todo esto. Las Humanidades Digitales son eso y mucho más (Pons, 2013). La cuestión es no saber dónde está el límite entre lo que es el síntoma y el indicio de lo que sucede, sino el hecho en sí, que es que el videojuego no es otra cosa que el reflejo más evidente y primario de la utilización que realizan de esta tecnología los futuros estudiantes de Historia, y los que lo son ya, iniciados por todos en los videojuegos, sean de contenido histórico o no. El hecho de que en la actualidad estos estudiantes sean usuarios de tecnologías digitales, independientemente de que usen *smartphones*, los convierte en historiadores que manejarán con soltura dos elementos: por un lado el propio utillaje, pues no olvidemos en ningún momento que se trata de herramientas, es decir, tecnología que sirve para dignificar el trabajo; y por otro lado, contenidos históricos que se oyen, ven y leen en algunos de esos videojuegos confeccionados con la idea clara de entretener, pero con guiones cada vez más profusos de hechos, procesos y desarrollos históricos. No obstante, el videojuego se contempla hoy por la mayoría de los profesionales e investigadores de Historia como un exceso frívolo de los hechos del pasado, con claros prejuicios y todos ellos peyorativos. Veremos cómo se confrontan estas posturas.

Así pues, los objetivos se resumen en analizar los siguientes aspectos:

- El impacto de los nuevos medios de ocio digital sobre el conocimiento del pasado histórico.
- La idiosincrasia del videojuego y la importancia de la interacción.
- Las posibilidades y las limitaciones del fenómeno del “videojuego” en la docencia universitaria, además de las dificultades encontradas en el ámbito de la educación superior de Humanidades.

3. Exposición

Cuando hablamos de videojuegos nos referimos a un universo amplio de producciones realizadas con tecnología digital con el fin de entretener. Pero la madurez del medio ha alcanzado un punto en donde ya se considera una expresión cultural, reconocida oficialmente por las instituciones públicas españolas desde hace una década (Proposición no de Ley 161/000774). Desde que el videojuego comenzó su amplio desarrollo en la década de los ochenta del siglo xx, las narrativas precisaron de guiones de todo tipo. La clasificación de los videojuegos fue variada desde esos mismos orígenes, pues si bien el *arcade* asumía el

reinado por aquel entonces ya que se trataba de la habilidad mecánica del jugador, se abrió, al mismo tiempo, un amplio espectro de simuladores, de puzles, de plataformas, de aventuras gráficas, de juegos de rol, de estrategia, de combate, de disparos en primera persona... Sería muy largo establecer aquí esta diversidad de géneros, una diversidad que resulta compleja por la propia evolución narrativa y tecnológica del videojuego que originan todas estas nuevas experiencias (López Redondo, 2014); además de tratarse de una cuestión de perspectiva donde no deberían ser excluyentes unas clasificaciones de otras.

Lo que realmente nos interesa, llegado este punto, es indicar la importancia que tuvo para esas narrativas el guion de contenido histórico. El pasado se convirtió en fuente de inspiración y seguimiento para muchos de los desarrolladores, quienes también usaban los temas de ciencia ficción, además de los contenidos ya asentados de algunas de las obras literarias de mayor difusión, como por ejemplo Tolkien y todo su universo. Al margen dejamos los de trasfondo de cultura japonesa y nos centramos en los que identificamos como “videojuego histórico”, que deberán cumplir, según nuestro criterio, cuatro características específicas: ser veraz, tener verosimilitud, contener información histórica (bien textual o iconográfica) y poder jugarlo con libertad (Jiménez Alcázar, 2018). Una vez establecidas la existencia y el asiento de los títulos de videojuegos que contaban con guiones históricos, se hacía muy atractivo el abordaje, desde una reflexión científica, de cómo afectaba su comprensión y su difusión de la Historia en el usuario. La horquilla que hay entre el videojugador que tiene un bajo o un nulo conocimiento de Historia y el que sí lo tiene es enorme. También habría que incluir aquí el que posee una idea muy distorsionada de lo que fue el Medioevo, tanto por considerarlo un mundo lleno de elfos, de orcos, de caminantes blancos o de *hobbits*, como por tenerlo como un universo onírico de templarios y de fenómenos paranormales y de ocultismo.

La diversidad de títulos ocupa todas las épocas históricas, desde la Prehistoria hasta la actualidad más rabiosa. Producciones con gran éxito comercial, como por ejemplo *Far Cry Primal* (2016) para el periodo prehistórico (Venegas Ramos, 2017), el último título de la saga de *Assassin's Creed* (*Assassin's Creed Odyssey*, 2018) para el periodo de la Grecia helenística (véase figura 5), o *Anno 1800* (2019) (véase figura 6), han supuesto un punto de referencia para los usuarios; quienes habrán observado que todos estos videojuegos citados pertenecen a la misma multinacional francesa. Aludo a este hecho porque hay que tener en cuenta un factor determinante: el hecho de que se trata de iniciativas empresariales. En los últimos años se ha incrementado el esfuerzo independiente y ajeno a las grandes producciones, y que conocemos como fenómeno *indie*, aunque dicho esfuerzo se diluye desde el momento en que hay emprendimientos que comienzan como pequeños pasos, con grandes ilusiones y proyectos, y que terminan, pero, siendo videojuegos de gran calado histórico, como el de *Kingdom Come: Deliverance* (2018) (véase figura 7).

Figura 5. Birreme griega atracada en Cefalonia.



Fuente: *Assassin's Creed Odyssey* (2018).

Figura 6. Captura del vídeo introductorio.

Fuente: *Anno 1800* (2019).

Figura 7. Skalitz, hogar de Henry y su familia.

Fuente: *Kingdom Come: Deliverance* (2018).

Sin embargo, no hay que limitarse a mencionar exclusivamente lo sucedido en estos últimos años. Si queremos tener una perspectiva más cercana a la realidad hay que indicar determinados títulos de videojuegos que supusieron un auténtico referente para los usuarios de entonces y de ahora, habida cuenta de la vida tan longeva de algunos de ellos. Nos referimos, por ejemplo, al caso de la producción de Ensemble Studios, que si bien había triunfado con *Age of Empires* (1997), y no insistimos en otros muchos títulos previos jugables en el entorno de las primeras consolas o en los PC de finales de los ochenta y principios de los noventa, su éxito comercial definitivo llegó con *Age of Empires II: The Age of Kings* (1999). Si el primero de la saga ha tenido un resurgir con su remasterización (*Age of Empires: Definitive Edition*, 2018), donde la calidad de los gráficos ha sido uno de los objetivos conseguidos, estamos a la espera de esa misma idea para el ambientado en el periodo medieval. No eran videojuegos pensados para enseñar Historia, sino historias, en pequeño, donde lo interesante era el descubrimiento, la iconografía, el combate, el mercado, el desarrollo tecnológico y arquitectónico, el papel de guerreros y campesinos, o el papel de la evolución cronológica (Pérez Lajarín y Rodríguez, 2018): y terminaron siendo grandes, porque el usuario se acercaba por primera vez —hay que insistir en el tipo de videojugador y su edad— a esos procesos históricos en los que podía intervenir. No había profundidad ni calidad en los contenidos históricos, con la excepción de una breve guía de textos sobre conceptos amplios del periodo medieval. Sin embargo, esto fue para muchos jóvenes un punto de inicio y de contacto con cuestiones históricas que no estaban en estanterías, sino disponibles en sus pantallas, y donde esos jóvenes tenían un papel muy activo. Muchos de aquellos usuarios son ahora estudiantes de los grados de Historia y algunos ya comienzan a impartir docencia en todos los niveles educativos, incluido el universitario. El hecho de que *Age of Empires II* haya cumplido dos décadas y aún continúe con una buena “salud” comercial es la mejor señal de su éxito. Se había diseñado para entretener, y lo interesante es que se configuró como ese primer acercamiento para los futuros

historiadores. A lo largo de estos años se fue ampliando con posibilidades de expansiones, una obra en este caso de Forgotten Empires LLC y Skybox Labs ante la quiebra empresarial de Ensemble⁴ y que permitió el sostenimiento de ventas. Este juego, de estrategia en tiempo real, fue inspiración de otros similares, como *Empire Earth* (2001), *Rise of Nations* (2003) o *Cossacks: European Wars* (2001), aunque no debemos olvidar otros como los inicios de la saga *Civilization* (1991)⁵, ya por el sexto título (2016) (véase figura 8), y cuyo valor añadido era el de incluir una enciclopedia de contenidos específica para el título, la cual fue denominada Civilopedia.

Figura 8. Hacia la Luna en el Saturno V. Captura del vídeo introductorio.



Fuente: *Civilization VI* (2016).

Los inicios del siglo xxi fueron testigos de un enorme desarrollo de producciones, también ambientadas en diversas épocas históricas, aunque con especial hincapié en las épocas de la Roma clásica, en la época medieval y en la época más contemporánea, donde la Segunda Guerra Mundial absorbía el interés de la demanda y de la oferta. El PC vivía momentos de gran evolución, con títulos como *Total War* (desde el año 2000), *Medal of Honor* (desde el año 1999 y nacido originalmente para PlayStation), y *Call of Duty* (desde el año 2003). Se vendían copias físicas a pesar de que aún no había llegado el momento de las consolas de tercera generación, una auténtica revolución gráfica que sirvió para el asiento definitivo del medio.

El alumno de la primera década del milenio no era ajeno a este fenómeno y muchos de ellos eran videojugadores habituales de este tipo de títulos, además de ser también espectadores de películas históricas. La única diferencia con los momentos actuales es que jugar a estos videojuegos sí estaba contemplado por el propio discente como una actividad puramente de entretenimiento personal, sin ninguna otra pretensión que la de dedicar una parte de su ocio a aquello que le permitía jugar con lo que estudiaba, aunque con unos niveles de conocimientos muy bajos, hecho clave para relajarse y divertirse con algo que identificaba.

La llegada de las nuevas tarjetas gráficas y el desarrollo de las memorias internas facilitó la mejora del hardware donde jugar, y con ello las posibilidades en la calidad de las producciones. La tecnología seguía avanzando y los cambios no dejaban de llegar, desde la forma de jugar —cada vez más colaborativa y en conexión *online*— como el de la distribución comercial, es decir, cómo se jugaba y cómo se adquiría el producto. Pero la transformación más notable, para el caso que nos ocupa, fue la posibilidad de contar con

⁴ [https://es.wikipedia.org/wiki/Age_of_Empires_\(serie\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Age_of_Empires_(serie))

⁵ El primer título de la saga no fue publicado en España. En 1996 sí apareció el segundo, iniciado por Sid Meier y desarrollado sucesivamente por Microprose, Infogrames, Firaxis Games y 2K Games. [https://es.wikipedia.org/wiki/Civilization_\(serie\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Civilization_(serie)).

una información profusa sobre hechos, procesos, desarrollos, elementos artísticos, etc. Como he mencionado, el incremento de la capacidad de los discos duros y la llegada de tecnologías gráficas, como la de la reciente *raytracing* —algoritmo para síntesis de imágenes tridimensionales, tal y como se muestra en la figura 9—, y sin conocer aún el alcance de los juegos en *streaming* —que suponemos será enorme—, hacía que el videojugador llegase al aula universitaria con una cantidad y calidad del juego inéditas hasta la fecha. Es más; el hecho de jugar a determinados títulos por parte de esos alumnos de 2015, 2018 o de hoy ya no está contemplado como una actividad de entretenimiento simple, sino que ha llegado a suponer un valor añadido a sus conocimientos. Si no, no es posible comprender que se defiendan hoy en día en casi todas las universidades algunos trabajos de fin de grado y fin de máster sobre contenidos de videojuegos e Historia.

Figura 9. Solveig. Captura realizada con una GeForce RTX 2080Ti, con tecnología *raytracing*.



Fuente: *Battlefield V* (2018).

4. Debate

Por lo tanto, hemos de tener claro que el videojuego comercial, con todas sus limitaciones y sus posibilidades (Venegas Ramos, 2019), ya ha entrado definitivamente en las aulas universitarias. Además, el alumnado tiene como referente muchos de esos títulos. ¿Todos los alumnos? Evidentemente no. Pensar que todo alumno juega a videojuegos históricos sería un error, y es uno de los problemas a los que nos podemos enfrentar en el caso de que quisiéramos hacer algún taller de aprendizaje con algún título. Todos juegan, y eso no es discutible, pero a juegos diversos. No hay que perder de vista que un videojuego también es aquel de tipo casual que se juega en un *smartphone*. Hace años era pregunta obligada al comienzo de cualquier intervención pública sobre el tema si alguien de los presentes no había jugado nunca a un videojuego. Hoy es absurdo preguntar eso en un aula universitaria, tanto si se trata de una clase de Historia como si lo de es de Medicina o Arquitectura, por poner ejemplos diversos. Otra cuestión distinta es el *gamer* que estudia Historia y que juega a títulos de contenido histórico, y que es uno de los objetivos de debate de esta aportación.

Ese alumno-tipo actual ha jugado antes a un videojuego histórico que visto alguna película histórica, salvo excepciones evidentes. Por supuesto, el libro no aparece en estos niveles educativos más inferiores, por lo que seguimos insistiendo en el nivel universitario.

En general, los docentes universitarios ven al videojuego como un problema, cuando en realidad se trata de un aliado. No es extraño haber sido testigo de la siguiente experiencia: para comprender mejor un hecho o un proceso, más de un profesor ha instado a sus alumnos a visionar esta o aquella película o serie de televisión, o a la lectura de aquella novela histórica, ciertamente con menor fortuna en la mayoría de los casos. *Gladiator* —dir. Ridley Scott, 2000—, *300* —dir. Zack Snyder, 2007—, *Braveheart* —dir. Mel Gibson, 1995—, *Becket* —dir. Peter Glenville, 1964—, *El nombre de la rosa* —dir. Juan-Jacques Annaud, 1986—, *Enrique V* —elegimos la versión dirigida por Kenneth Branagh, 1989—, *Master and Commander* —dir. Peter Weir, 2003—, *Sin novedad en el frente* —elegimos la original de 1930, dirigida por Lewis Milestone—, *Tora! Tora! Tora!* —dirs. Richard Fleischer, Kinji Fukasaku y Toshio Masuda, 1970—, *Salvad al soldado Ryan* —dir. Steven Spielberg, 1998—, *Apocalypse Now* —dir. Francis F. Coppola, 1979—... Un género específico, el de cine histórico, pero en ningún momento dudamos que se indican estos y otros muchísimos títulos (incluidos los de historia contrafactual, como *El final de la cuenta atrás* —dir. Don Taylor, 1980— o *Malditos bastardos* —dir. Quentin Tarantino, 2009— con el fin de interesar al alumno por tal tema o tal otro. El problema radica básicamente en que ese profesorado no tiene el conocimiento básico del medio “videojuego”, pues en general su imagen se restringe a un elemento exclusivo de entretenimiento, de ocio, algo con lo que perder el tiempo, añadido con el prejuicio que supone creer que es un producto hecho para consumo de niños y adolescentes. A *Gladiator* le podríamos contraponer *Ryse: Son of Rome* (2013) o *Total War: Rome II* (2013) y sus expansiones correspondientes; a *300*, *Assassin's Creed Odyssey* (2018); *Braveheart* a la campaña inicial de *Age of Empires II: The Age of Kings* (1999); *Becket* a *Kingdom Come: Deliverance* (2018); *El nombre de la rosa* cuenta con sus propios videojuegos, como *La abadía del crimen* (1987) o *The Abbey* (2008), y a los que he dedicado atención concreta en su confluencia transmedia de novela, película y videojuegos (Jiménez-Alcázar y Rodríguez, 2018); *Enrique V* en plena batalla de Azincourt a *Medieval II: Total War* (2006); *Master and Commander* a las batallas navales de *Napoleon: Total War* (2010); *Sin novedad en el frente* a *Valiant Hearts: The Great War* (2014) o *11-11: Memories Retold* (2018); *Tora! Tora! Tora!* a *Attack on Pearl Harbor* (2007); *Salvad al soldado Ryan* a *Medal of Honor: Allied Assault* (2002) o *Call of Duty: WWII* (2017); *Apocalypse Now* a *Air Conflicts: Vietnam* (2013), y tantos otros. La diferencia estriba en la pasividad de ser espectador y la actividad que supone asumir e interactuar con esos momentos históricos. Esa presunta manipulación histórica no es otra que la de experimentación del juego con un aprendizaje transversal, tangencial o incluso que se divierte con el principio de incertidumbre. El cine cuenta con las bendiciones y el videojuego con las maldiciones desde el mismo momento que aquel se conoce y este último se desconoce.

Figura 10. Captura del vídeo introductorio.



Fuente: *Call of Duty: WWII* (2017).

El problema es el videojuego visto con ojos del docente de hace veinte años, cuando la Universidad, su alumnado y el mundo en su conjunto han cambiado de forma radical. El debate surge en el ámbito de la investigación más que de la docencia, pues se considera que el videojuego no es Historia. Claro que no lo es, por eso es un debate vacío. No se discute que, hoy en día, un videojuego comercial no es un reflejo de investigación histórica al estilo tradicional de un libro o un artículo. Otra cosa es que no haya posibilidades de que se convierta en un nuevo medio de expresión, incluso de difusión de investigaciones profundas previas; nadie duda de que un gran documental sea útil tanto en la divulgación de resultados, como lo es una comunicación-póster en un congreso internacional. Veremos si en un corto espacio de tiempo ese videojuego se puede usar con ese mismo fin; abogamos a que seremos testigos de ese fenómeno en un plazo de tiempo no muy lejano.

5. Conclusiones

No se discute lo más mínimo que la Universidad es la fuente de la investigación, y el trabajo detenido y ortodoxo, con el empleo de metodología seria y sobria, es fundamental para el progreso del conocimiento. Y como complemento de lo anterior es la divulgación de los resultados de nuestras investigaciones. El mundo ha cambiado de manera precipitada, y vivimos en el gozne de entrada a una nueva época, cuando no consideremos que ya hemos cruzado ese umbral.

La docencia universitaria también se ha transformado, aunque en esencia pueda parecer que no (Adell Segura y Castañeda Quintero, 2012). Ni tan siquiera el hábito de lectura se ha mantenido igual (Cruces, 2017). La clave no radica en el profesorado y sus esfuerzos de innovación educativa, sino en el alumnado. El uso que este hace de forma continuada de las tecnologías digitales en las que se desenvuelve desde que nació es la base de ese hecho. Cada vez defendemos en menor medida la división entre *inmigrantes* y *nativos digitales* de Prenski (Rueda y Stalman, 2017), y nos inclinamos por la de la pertenencia a determinadas generaciones condicionadas por las brechas digital, económica y de género, este último caso en progreso de desaparecer, aunque de forma más paulatina de lo deseable.

El videojuego histórico no es ciencia histórica, sino reflejo de su actividad. Es imprescindible la investigación primaria para ofrecer contenidos adecuados a los desarrolladores y guionistas (Martín-Rodríguez, 2015), porque si no veremos cómo el efecto “experto” interviene. Si los profesionales de la disciplina histórica no atendemos a la demanda de quienes solicitan más información sobre lo que ven y juegan, lo buscarán en donde les sea más cómodo y posible; e internet es un pozo sin fondo de contenidos disponibles, con o sin criterio, con o sin acreditación de calidad. El profesorado universitario de Historia estamos a un paso de convertirnos en uno de aquellos músicos del *Titánic* que continuaron tocando mientras el buque se hundía, o bien en ampliar nuestra perspectiva para conducir y guiar a su alumnado hacia senderos de sobriedad científica y de la reflexión imprescindible para construir un adecuado y correcto discurso histórico. Se trata de eliminar prejuicios y hacer honor a lo que explicamos en nuestras aulas, que no es otra cosa que la necesidad de contemplar lo diferente con curiosidad e interés para intentar comprender lo que no sabemos, lo lejano, lo diverso. A la fascinación por lo nuevo, en este caso la tecnología digital por nuestros alumnos, hemos de responder con ese mismo sentido curioso que nos marca como investigadores. La ortodoxia mal entendida puede dar con nuestros huesos en el fondo de la cueva de cazadores (investigadores) donde nadie ha tenido en cuenta ni se acuerda de quien pretende conseguir todo sin poner

nada de su parte, por el mero hecho de una soberbia científica mal entendida. Es un hecho. Y lo veremos en los próximos años.

<Referencias bibliográficas>

11-11: Memories Retold [Software] (2018). Bristol: Aardman Animation-Digixart.

Abad Ruiz, B. (2016). Transmedia y fenómeno fan: la co-creación en el mundo del videojuego. En J. F. Jiménez, Í. Mugueta y G. Rodríguez (eds.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval* (pp. 69–103). Murcia: Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia. Recuperado de <https://historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/attachments/37.pdf>

Adell Segura, J., y Castañeda Quintero, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez (coords.), *Tendencias emergentes en Educación con TIC* (pp. 13–32). Barcelona: Espiral.

Age of Empires [Software] (1997). Dallas, Texas: Ensemble Studios.

Age of Empires: Definitive Edition [Software] (2018). Estados Unidos: Forgotten Empires.

Age of Empires II: The Age of Kings [Software] (1999). Dallas, Texas: Ensemble Studios.

Air Conflicts: Vietnam [Software] (2013). Kosice, Eslovaquia: Games Farm.

Annaud, J. J. (dir.) (1986). *El nombre de la rosa* [Película]. Constantin Fil-France 3-Les Films De Ariane-Cristaldi Film-RAI.

Anno 1800 [Software] (2019). Montreuil, Francia: Ubisoft.

Assassin's Creed [Software] (2007). Morbihan, Francia: Ubisoft.

Assassin's Creed Odyssey [Software] (2018). Montreuil, Francia: Ubisoft.

Attack on Pearl Harbor [Software] (2007). Kosice, Eslovaquia: 3Division.

Battlefield V [Software] (2018). Estocolmo: EA DICE.

Branagh, K. (dir.) (1989). *Enrique V* [Película]. British Broadcasting Corporation (BBC)-Curzon Fil Distributors-Renaissance Films.

Call of Duty [Software] (2003). Woodland Hills: Infinity Ward.

Call of Duty: WWII [Software] (2017). Foster City, Estados Unidos: Sledgehammer Games.

Canet, J. L. (2014). Reflexiones sobre las Humanidades digitales. En S. López y N. Pena (eds.), *Humanidades Digitales: desafíos, logros y perspectivas de futuro, Anexo 1*, 11–20. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=660935>

- Civilization [Software] (1991). Hunt Valley: MicroProse.
- Civilization VI [Software] (2016). Hunt Valley: Firaxis Games.
- Coppola, F. F. (dir.) (1979). *Apocalypse Now* [Película]. Zoetrope Studios.
- Cossacks: European Wars [Software] (2001). Kiev: GSC Games World.
- Cózar Llistó, G. (2016). Didáctica a pie de calle: el compromiso social de la historia. En J. F. Jiménez, Í. Mugueta y G. Rodríguez (eds.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico* (pp. 177–196). Murcia: Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia. Recuperado de <https://historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/attachments/42.pdf>
- Cruces, F. (2017). Maneras de leer: una introducción. En *¿Cómo leemos en la sociedad digital? Lectores, booktubers y prosumidores* (pp. 9–27). Barcelona: Ariel.
- De la Torre Espejo, A. (2009). Nuevos perfiles en el alumnado: la creatividad en nativos digitales competentes y expertos rutinarios. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 6(1), 7–14.
- Empire Earth [Software] (2001). Cambridge, Massachusetts: Stainless Steel Studios.
- Far Cry Primal [Software] (2016). Francia: Ubisoft Montreal.
- Fleischer, R., Fukasaku, K., y Masuda, T. (dirs.) (1970). *Tora! Tora! Tora!* [Película]. 20th Century Fox.
- Galina Russell, I. (2011). ¿Qué son las Humanidades digitales? *Revista Digital Universitaria*, 12(7), 1–10. Recuperado de <http://www.revista.unam.mx/vol.12/num7/art68/>
- Gibson, M. (dir.) (1995). *Braveheart* [Película]. The Ladd Company-Icon Productions.
- Glenville, P. (dir.) (1964). *Becket* [Película]. Paramount Film Service-Keep Films-Paramount Pictures.
- Indiana Jones y la última cruzada: aventura gráfica [Software] (1990). San Francisco: LucasArts.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2011). The other possible past: simulation of the Middle Ages in videogames. *Imago Temporis*, 5, 299–340. Recuperado de <https://www.historiayvideojuegos.com/articulo-the-other-possible-past-simulation-of-the-middle-ages-in-videogames-el-otro-pasado-posible-simulacion-de-la-edad-media-en-los-videojuegos/>
- Jiménez Alcázar, J. F. (2018). La Historia vista a través de los videojuegos. En P. Suárez, M. I. Gascón, L. Alonso y J. F. Jiménez, *Juego y ocio en la Historia* (pp. 141–170). Valladolid: Ediciones de la Universidad de Valladolid / Instituto Universitario de Historia «Simancas». Recuperado de <https://historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/attachments/060.pdf>
- Jiménez Alcázar, J. F., y Rodríguez, G. (2015). ¿Pasado abierto? El conocimiento del pasado histórico a través de los videojuegos. *Pasado Abierto*, 1(2), 297–311. Recuperado de <https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/pasadoabierto/article/view/1476/1936>

- Jiménez-Alcázar, J. F., y Rodríguez, G. (2018). Novela, cine (TV) y videojuegos: «El nombre de la rosa» y «Los pilares de la Tierra». *Quaderns de cine*, 13, 49–62. <https://dx.doi.org/10.14198/qdcine.2018.13.05>
- Kingdom Come: Deliverance [Software] (2018). Praga, República Checa: Warhorse Studios.
- La abadía del crimen [Software] (1987). Madrid: Ópera Soft.
- López Redondo, I. (2014). *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo xxi*. Sevilla: Ediciones Arcade.
- Martín-Rodríguez, I. (2015). *Análisis narrativo del guion de videojuego*. Madrid: Síntesis-Editorial Universidad de Granada.
- Medal of Honor [Software] (1999). Los Ángeles: DreamWorks Interactive.
- Medal of Honor: Allied Assault [Software] (2002). Tulsa, Estados Unidos: 2015 Games.
- Medieval II: Total War [Software] (2006). Horsham, Reino Unido: Creative Assembly.
- Milestone, L. (dir.) (1930). *Sin novedad en el frente* [Película]. Universal Studios.
- Monkey Island [Software] (1990). San Francisco: LucasArts.
- Mugueta Moreno, Í. (2018). Los estudios sobre los videojuegos históricos en el mundo académico español. En J. F. Jiménez y G. Rodríguez (coords.), *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura* (pp. 59–72). Murcia: Editum.
- Napoleon: Total War [Software] (2010). Horsham: The Creative Assembly.
- Peirats Chacón, J., Sales Arasa, C., y San Martín Alonso, Á. (2009). Un «portátil por estudiante» como argumento de disputa política en la sociedad digital. *Educatio Siglo XXI*, 27(2), 53–70. Recuperado de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/90961>
- Pérez Lajarín, S., y Rodríguez, G. (2018). Temporalidades históricas y temporalidades jugadas. El tiempo en los videojuegos de estrategia: *Age of Empires II* y *Medieval Total War II*. En J. F. Jiménez y G. Rodríguez (coords.), *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura* (pp. 73–86). Murcia: Editum.
- Pons, A. (2013). *El desorden digital: Guía para historiadores y humanistas*. Madrid: Siglo XXI. https://dx.doi.org/10.26754/ojs_historiografias/hrht.201362451
- Proposición no de Ley 161/000774, de 17 de febrero, de promoción y respaldo a la industria cultural del videojuego, Boletín Oficial de las Cortes Generales núm. 148, p. 40 (2009). Recuperado de http://www.congreso.es/public_oficiales/L9/CONG/BOCG/D/D_148.PDF
- Rise and Fall: Civilizations at War [Software] (2006). Chicago, Illinois: Midway Games y Stainless Steel Studios.
- Rise of Nations [Software] (2003). Timonium, Maryland: Big Huge Games/Westlake Interactive.

Rueda, J., y Stalman, A. (2017). Educación: de millennials a makers. En S. Lluna y J. Pedreira, *Los nativos digitales no existen. Cómo educar a tus hijos para un mundo digital* (pp. 193–206). Barcelona: Ediciones Deusto.

Ryse: Son of Rome [Software] (2013). Frankfurt: Crytek.

Scott, R. (dir.) (2000). *Gladiator* [Película]. Scott Free Productions.

Snyder, Z. (dir.) (2007). *300* [Película]. Legendary Pictures.

Spielberg, S. (dir.) (1998). *Salvad al soldado Ryan* [Película]. DreamWorks.

Tarantino, Q. (dir.) (2009). *Malditos bastardos* [Película]. Universal Pictures.

Taylor, D. (dir.) (1980). *El final de la cuenta atrás* [Película]. United Artists.

The Abbey [Software] (2008). Toledo: Alcachofa Soft.

Total War [Software] (2000). Horsham: Creative Assembly.

Total War: Rome II [Software] (2013). Horsham: Creative Assembly.

Valian Hearts: The Great War [Software] (2014). Montpellier: Ubisoft.

Venegas Ramos, A. (2017). La Prehistoria a través del videojuego, representaciones, tipologías y causas. *Espacio Tiempo y Forma. Serie I, Prehistoria y Arqueología*, 10, 13–36. <https://dx.doi.org/10.5944/etfi.10.2017.19174>

Venegas Ramos, A. (2019). Dificultades y problemas del uso del videojuego comercial en el aula. *Comunicación & Pedagogía*, 313-314, 71–78.

Weir, P. (dir.) (2003). *Master and Commander* [Película]. 20th Century Fox-Universal Studios-Miramax-Samuel Goldwyn Films.

< Nota final >

Las referencias específicas de videojuegos que no se reproducen en este artículo se pueden consultar en la web www.historiayvideojuegos.com (Galería). Todas las referencias online se comprobaron con fecha 31 de julio de 2019.

< Organismo colaborador >

Este trabajo se inscribe en el seno del proyecto de investigación *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P), financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-2016, convocatoria de Excelencia 2016. www.historiayvideojuegos.com.