

Videojuegos para aprender historia

Lic. Rodrigo Daniel Flores Noriega¹

rodrigo_9_188@hotmail.com

Universidad Católica Boliviana "San Pablo"

(La Paz, Bolivia)

Fecha de recepción: 17 de agosto de 2018

Fecha de aprobación: 22 de octubre de 2018

Resumen

El siguiente artículo aborda el fenómeno de la adquisición de conocimiento histórico a través de la práctica de videojuegos. También se compara la veracidad de la información proporcionada por los títulos de estos entretenimientos con la información histórica acerca de los tópicos abordados por los juegos.

Palabras clave

Proceso, videojuegos, historia, información.

Learning history by playing videogames

Abstract

The following article presents an analysis of a phenomenon, where videogames can provide historical information to its users, so called players. Also, the article compares accuracy between information provided by the games, with the information that we get on different historical events.

Keywords

Process, videogames, history, information.

I. Introducción

La forma en que una persona puede acceder a todo tipo de información actualmente no se limita a la consulta o búsqueda en libros u otros medios académicos comúnmente usados, dado que la obtención de información que hace un individuo deriva en primera instancia de las experiencias vividas y

1 Nacido en 1993, en La Paz Bolivia. Graduado del colegio Internacional del Sur en humanidades y licenciado en Comunicación Social de la Universidad Católica Boliviana "San Pablo". Entusiasta en los estudios de historia, durante su tiempo en la universidad estudió bajo la tutela de Carlos D. Mesa Gisbert y José Luis Aguirre Alvis. En 2015 fue uno de los autores de un artículo de Calle 2 bajo la dirección de Amparo Canedo de Tellería.

almacenadas en su memoria. Así, el medio o canal por el que puede conseguir la información varía, según sus preferencias o decisiones que él mismo toma.

Este argumento se encuentra respaldado por autores como Kenneth Craik y Robert S. Lockhart (1980), quienes consideran que la memoria es un solo núcleo y que la forma en que se procesa la información influye sobre un recuerdo posterior. Es decir, que la calidad de lo recordado dependerá de cómo se haya procesado la información en el momento de su codificación (aprender sobre un determinado tema requiere tiempo y dedicación). La historia y sus formas de difusión no escapan a esta definición; se presentan de forma más subjetiva aun, porque los eventos pueden diferir de lo relatado en los documentos de historia, y en algunos casos ni las consecuencias de esos eventos corresponden fielmente con lo ocurrido.

Actualmente no quedan testigos del Renacimiento italiano o de las Cruzadas en Tierra Santa, pero es gracias a los materiales y fuentes de investigación histórica que se conocen los eventos que ocurrieron en aquellas épocas y que han influenciado de varias maneras en los acontecimientos de hoy en día. La única certeza que queda es gracias a que la gente que vivió esos hechos pudo recordarlos e informar sobre ellos.

La historia no es una ciencia exacta. Lo que la hace una disciplina de estudio es su objetivo: entender y discernir las posibilidades y contextos de hechos que se desarrollaron en su momento. Para descifrar los acontecimientos históricos de la humanidad, la historia se basa en el estudio de las actividades de las personas y de las sociedades de una determinada época.

Una característica importante de la historia es la transmisión de sus hallazgos, que pasó de la forma oral (de padres a hijos, de maestros a pupilos en clases magistrales) a la comunicación escrita (a través de libros y documentos de todo formato). Sin embargo, en la actualidad la tecnología ofrece otras formas de comunicación que pueden ser explotadas no solamente para comunicar hechos históricos, sino para enseñar otras ramas del saber. Uno de esos medios son los videojuegos, elegidos para el desarrollo del presente análisis. La gran expectativa que generan entre la niñez y la juventud actual los ha convertido en un medio de comunicación con el que se puede transmitir información y conocimientos de una manera entretenida para todo el que los juegue.

Esta investigación se fijó como objetivo explorar si es posible que un jugador obtenga conocimiento histórico universal mediante la interacción con videojuegos. A este efecto se organizó un grupo de jugadores asiduos de los videojuegos y particularmente familiarizados con tres títulos: *Assassin's creed*, *Age of empires* y *Medal of honor*. Basados en distintos acontecimientos históricos mundiales, esos videojuegos llevan esos hechos a escenarios virtuales y permiten conocer los sucesos que los rodearon.

II. El fenómeno del videojuego y la información

Bustos y Guzmán (2009), en su trabajo *Los videojuegos y el desarrollo de competencias de información*, afirman que “no existe una definición única y consensuada sobre el videojuego que integre tanto sus aspectos técnicos, sociales y psicológicos” (p. 2). El videojuego es una herramienta transformable en su uso, y dependiendo de cómo se lo maneje el usuario puede obtener distintos tipos de resultados.

Una de los textos bases de la investigación fue la obra *Homo ludens*, de Huizinga (2000). El concepto de “el hombre que juega” ayuda a entender la necesidad que tienen las personas de jugar y cómo es impulso no tiene una raíz cultural o social:

El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar. Con toda seguridad podemos decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto del juego. Los animales juegan, lo mismo que los hombres. Todos los rasgos fundamentales del juego se hallan presentes en el de los animales. Basta con ver jugar a unos perritos para percibir todos esos rasgos. (Huizinga, 2000, p. 1).

De esta afirmación se desprende que la necesidad de “jugar” es innata en el ser viviente. Se juega por instinto y por eso es algo común entre de las acciones de las personas.

El teórico de la comunicación Jesús Martín-Barbero (2002) plantea una visión general de la información y el saber en una sociedad que está inmersa en la tecnología y en la rapidez de adquisición de ella. En “*La educación desde la comunicación*” plantea:

El lugar de la cultura en la sociedad cambia cuando la mediación tecnológica de la comunicación deja de ser meramente instrumental para espesarse, densificarse y convertirse en estructural. Pues la tecnología remite hoy, no a la novedad de unos aparatos sino a nuevos modos de percepción y de lenguaje, a nuevas sensibilidades y escrituras. Radicalizando la experiencia de desanclaje producida por la modernidad, la tecnología deslocaliza los saberes modificando tanto el estatuto cognitivo como institucional de las condiciones del saber, y conduciendo a un fuerte emborronamiento de las fronteras entre razón e imaginación, saber e información, naturaleza y artificio, arte y ciencia, saber experto y experiencia profana. (p. 2).

De la exposición de estas ideas se infiere la existencia de un cambio dentro de la cultura, pues esta no es estática. De la afirmación de Martín-Barbero se deriva la necesidad de adaptación de las culturas y sociedades al paso del tiempo y desde un ángulo comunicacional. También da pie a la idea de usar los videojuegos como posible método para difundir información histórica.

En la línea de Martín-Barbero, el sociólogo Manuel Castells (2010) en su disertación *Internet y la sociedad red*, plantea lo siguiente:

Sabemos, por ejemplo, por un estudio que acaba de hacer British Telecom, (...) realizado a lo largo de un año en una serie de hogares en los que se utilizaba Internet, que no cambia nada. (...) Se llama *Aquí no pasa nada*. Pero sí que pasa. Internet es un instrumento que desarrolla pero no cambia los comportamientos, sino que los comportamientos se apropian de Internet y, por tanto, se amplifican y se potencian a partir de lo que son.

Esto no significa que Internet no sea importante, quiere decir que no es Internet lo que cambia el comportamiento, sino que es el comportamiento el que cambia Internet. (Castells, 2010, "5. La sociabilidad", párr. 1).

Lo que plantean Martín Barbero y Castells va más allá de considerar al internet como algo que influye negativa o positivamente en las personas. En realidad estas, con su comportamiento, se apropian del medio y en ese proceso lo cambian, a la vez que las características tecnológicas de este cambian también las percepciones y el lenguaje humanos. Esto es importante de tomar en cuenta a la hora de analizar a los videojuegos, cuyo vehículo fundamental es el internet.

III. Conceptos principales del estudio

Jesús Martín-Barbero (Universitat de Barcelona, 2010), en una entrevista titulada “El consumo cultural de los jóvenes”, plantea:

Esta nueva manera de circular los productos culturales frente a un actor que nos separa radicalmente el consumo de la producción, el ocio del trabajo, no sólo porque ya podemos trabajar en casa, sino porque dentro del ocio puede haber una dimensión de trabajo, de producción, una dimensión de creatividad. Creo que trastorna profundamente lo que era la relación puntual de la gente con las diversas modalidades de la cultura y a la vez creo que la ganancia más de fondo es que mucha más gente que solo usaba y tiraba, hoy día tiene una relación con la cultura, mucho más duradera a su modo y mucho más creativa. (Universitat de Barcelona, 2010, 2:22).

Esta afirmación plantea que el consumo cultural ha sufrido un cambio en el uso de los medios tradicionales de información. Por ello para el estudio de los sujetos de este trabajo se manejarán los siguientes conceptos:

- Consumo
- Apropiación
- Usos

III.1. Consumo

En el estudio, este concepto comprende tres dimensiones: la primera se refiere a la compra de los juegos; la segunda, al tiempo dedicado en su uso y “por qué” dedican ese tiempo específico a jugarlos y la tercera, que determina si la exposición al juego ha conducido a los sujetos a buscar información histórica relacionada con el tema, a raíz de un interés del jugador por conocer más de la historia universal.

III.2. Apropiación

Se fundamenta en la idea de que los jóvenes pueden asimilar y adaptar la información obtenida en los videojuegos sobre hechos históricos; los contextos en los cuales se basa la trama de los videojuegos y los personajes que intervienen en su narrativa durante el tiempo de exposición a aquellos.

III.3. Usos

Se analiza si los jugadores hacen uso de la información obtenida de los juegos. Así se pretende determinar a partir de este “uso” si el jugador considera o no verídica la información; luego, se observa si el jugador vincula la información recibida con una búsqueda de información adicional; y finalmente, si el jugador la expone en el espacio académico o social.

IV. Los videojuegos y su influencia

En la actualidad hay ciertas opiniones controversiales sobre los videojuegos debido a que son vistos únicamente como fuentes de entretenimiento, a lo que se suma la corriente que indica que los videojuegos de acción causan actitudes violentas o negativas en los jóvenes. Así Díez, Terrón y Rojo (2002), en su artículo “Violencia y videojuegos”, señalan: “Consideramos que algunos videojuegos son una de las claves explicativas que ayudan a mantener y potenciar unas relaciones de agresividad, desprecio y un clima de violencia soterrada entre la población adolescente y juvenil” (p. 3).

Más allá de la consideración de los efectos que mencionan los autores citados, nos interesa confirmar si la influencia de los videojuegos en sus consumidores se traduce en que estos adquieran conscientemente información histórica relativa a los acontecimientos y personajes presentados en los juegos. Para ello, se llevó a cabo una exploración piloto a través de encuestas a un grupo de jóvenes de entre 18 y 26 años, cuya característica común era interactuar con este tipo de entretenimiento.

A efectos de valorar este estudio se llevó a cabo una exploración piloto, haciendo encuestas a un grupo de jóvenes entre los 18 y 26 años, que tenían la característica común de interactuar con los videojuegos señalados, y así confirmar la influencia de los mismos y constatar si estos jugadores, adquieren conscientemente la información histórica relativa a los acontecimientos y personajes presentados en los juegos.

Dada la narrativa de inmersión usada por los juegos basados en personajes y eventos históricos, hay una nueva forma entre los consumidores de recibir y apropiarse de los datos, aunque no precisamente exactos probablemente debido a la intención de los creadores de estos pasatiempos de mantener el

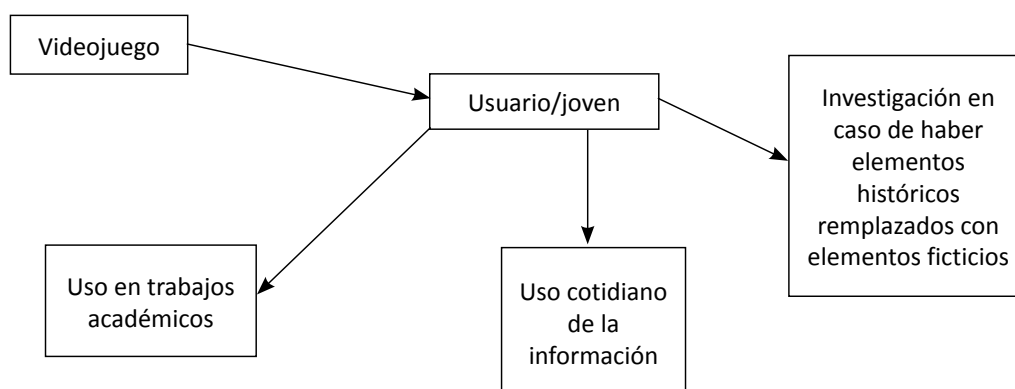
suspenso y elevar el entretenimiento. Esto despierta en el usuario un interés por investigar para entender o verificar la certeza de la información histórica mostrada en el videojuego.

Por otra parte, la socialización de los jugadores mientras disfrutan del entretenimiento es un objetivo primario para los desarrolladores de cualquier tipo de videojuego, dado que la tecnología de hoy permite a cada usuario jugar desde la comodidad de su hogar con otras personas que forman parte de la comunidad virtual del pasatiempo. Pese a que la persona puede estar sola en un espacio físico, en el espacio virtual está acompañada potencialmente por millones de otros usuarios con los que está interactuando y compartiendo información acerca de los hechos históricos tratados en el juego.

V. El proceso oculto de interacción

A continuación, se presenta un modelo esquemático de la estrategia que se empleó para descubrir el proceso de la obtención de información histórica. La figura se desarrolló con base en la experiencia del autor al interactuar con los títulos de videojuegos escogidos para esta investigación.

Figura 1
El modelo hipotético del proceso entre jugador y videojuego



Fuente: elaboración propia.

Inicialmente, se hizo el análisis de cada uno de los títulos de videojuegos. De ahí, la línea de acción se consistió en describir el primer proceso; es decir, la forma en que el juego llega al usuario y cómo este se desenvolvía con la información obtenida.

Luego, se procedió a determinar si el sujeto hacía uso de la información de manera cotidiana, en su relación con otras personas, y si alguna vez le sirvió en sus trabajos académicos.

Finalmente, a partir de descubrir los elementos históricos que habían sido incorporados en el juego para mantener su grado de entretenimiento, se indagó si ello despertaba en el jugador algún tipo de interés por tener una aclaración acerca de los verdaderos hechos históricos.

VI. Los juegos y la información

Los datos históricos que se recopilaron de los juegos fueron sometidos a un análisis de discurso. Para ello se compararon los eventos, personajes y locaciones históricas que exhiben los entretenimientos con los mismos elementos, pero descritos por fuentes históricas. Así se pudo determinar qué referencias o aspectos de los videojuegos gozan de exactitud histórica y en cuáles hay inconsistencias.

En la narración de los distintos videojuegos elegidos se encontraron referencias o elementos complementarios a hechos históricos. Los tres títulos estudiados, representan momentos históricos de carácter bélico, acaecidos en distintas regiones del mundo. Se clasifican en las categorías de juegos de “acción” y de “aventura”.

VI.1. *Assassin's creed*

Assassin's creed fue lanzado al mercado de videojuegos en 2007. Lo desarrolló Ubisoft, una empresa con sede en Montreal, Canadá, dedicada a la creación de juegos de video. Hubo varias entregas con el título de *Assassin's creed* en los siguientes años:

- 2007: *Assassin's creed*
- 2009: *Assassin's creed II*
- 2010: *Assassin's creed brotherhood*
- 2011: *Assassin's creed revelations*
- 2012: *Assassin's creed III*
- 2013: *Assassin's creed IV: Black flag*
- 2014: *Assassin's creed: Rouge*, y *Assassin's creed: Unity*
- 2015: *Assassin's creed: Syndicate*

Se trata de un juego de aventura y acción en tercera persona, en el que el jugador toma el control del protagonista y sus acciones e interacciones. En todo momento el usuario es partícipe, como un espectador omnisciente, de los eventos que ocurren dentro del espacio virtual.

Hay distintas situaciones y momentos en los que el juego presenta elementos ficticios: la hermandad de los “Asesinos”, protagonistas de cada una de las entregas, están en constante guerra con los “Templarios”, quienes cumplen el papel de los antagonistas y hacen referencia a la orden de los Caballeros Templarios.

A continuación, de forma resumida se explica la guerra ficticia entre Asesinos y Templarios.

Los Assassins son guardianes de la humanidad que buscan mantener el libre albedrío del hombre y los ideales de libertad y justicia que todos los hombres merecen tener. Por otro lado, los “Templars” defienden la idea de que la libertad es una invitación al caos y desorden en la humanidad, y que todas las personas deberían seguir un mismo rumbo y propósito en sus existencias. Así, descartan el ejercicio de la libertad de ideas y pensamientos, y su principal búsqueda es el control y el poder. El elemento fantástico más grande está en que ambos bandos combaten por el control de artefactos conocidos como “Piezas del Edén”, que tienen el poder de controlar la mente y acciones de las personas. Los Asesinos buscan guardar estos artefactos, legados por seres mucho más antiguos que el hombre, mientras que los Templarios buscan controlarlos para crear su utopía de dirección y propósito para la humanidad. Varios personajes históricos pertenecen a uno u otro de estos dos bandos.

Assassin’s creed consta de ocho entregas, con un mismo universo y temática ficticia basada en hechos históricos; pero cada juego se desarrolla en un punto distinto de la historia humana y mantiene una línea temporal propia con relación a los eventos de distintas naciones del mundo.

Por ejemplo, la primera entrega de la saga de *Assassin’s creed* (2007) está ambientada en la tercera cruzada en Tierra Santa (1189-1192). Esta es “la más importante después de la primera intervención en la captura de Jerusalén”, según *Historia militar de las Cruzadas en Tierra Santa*, de David de Caixal (2011).

Steven Runciman (1999), autor de *Historia de las Cruzadas*, resume este hecho histórico así:

El ejército cristiano había sido destruido; la Santa Cruz, la más sagrada de todas las reliquias de la Cristiandad, estaba en manos del infiel; la misma Jerusalén había sido conquistada. En el espacio de pocos meses el edificio del Oriente franco se había desplomado, y si algo se quería salvar de las ruinas era menester mandar ayuda, y además sin pérdida de tiempo. (p. 17).

La Tercera Cruzada es popular en la historia universal porque marca un punto y aparte en las guerras por el control de Jerusalén. Europa quería el control de ese territorio por varios motivos: económicos, culturales y sociales.

A partir de esta reseña, se puede comparar lo que ofrece el juego y lo que se conoce del hecho histórico como tal.

La primera entrega del juego se desarrolla durante la Tercera Cruzada de los reinos europeos sobre las tierras de Medio Oriente. Son escenario del juego tres ciudades importantes: Acre, Damasco y Jerusalén. Si bien las características históricas de estas ciudades no son totalmente exactas durante el juego, hay monumentos y sitios que sí son reales (ver la Figura 2).

Figura 2
Monumento real y monumento exhibido en el juego



Fuentes: Andrew Shiva (2013) y Ubisoft (2007).

Como se puede ver, la imagen de la Cúpula de la Roca es la misma en la vida real que en el juego. Este monumento se encuentra en Jerusalén (actual Israel), el principal objetivo de conquista de los cruzados. En el juego, el participante

ingresa al monumento y su acción está situada históricamente en la Tercera Cruzada (1189-1192).

VI.2. *Age of empires II*

Desarrollado por Microsoft (1999), *Age of empires II: The age of kings* es un videojuego que pertenece al género de estrategia en tiempo real y cuenta con cuatro “expansiones”: *The conquerors*, *The forgotten*, *The african kingdoms* y *Rise of the rajas*.

Las entregas *The forgotten*, *The african kingdoms* y *Rise of the rajas* corresponden a la versión en alta definición (*high definition* o HD) lanzada en 2013, es decir, se les hizo una actualización para los sistemas más recientes de Windows (como las versiones 7, 8 y 8.1), después de 14 años de su lanzamiento original.

El juego aporta información histórica sobre las campañas bélicas que recrea en diferentes tiempos y lugares. Así, el usuario revive batallas destacadas de la historia, como la guerra de independencia de Escocia o la conquista del imperio azteca, con la lucha por el control de la ciudad de Tenochtitlan.

Cada campaña tiene por título el nombre de algún personaje que es el centro o parte esencial de los eventos que se desarrollan en diferentes “escenarios”. Estos son una representación virtual de los acontecimientos, cuyos protagonistas pueden o no ser visibles en el videojuego. A diferencia de *Assassin’s creed*, se encontraron mayores inconsistencias históricas entre el entretenimiento y la realidad documentada.

Se analizó la información histórica general de los eventos y batallas, más que los datos sobre los personajes, ya que el juego, en lugar de sumergir al usuario en un rol de primera persona, lo traslada a una narrativa en tercera persona en la que controla la gran parte de los elementos de interacción del entretenimiento.

Así, el episodio de William Wallace transcurre durante el primer periodo de la guerra de independencia de Escocia (1296-1298) y alude al impulsor de la revuelta escocesa contra la corona inglesa de Eduardo I.

Alexander Murison (2014), en *Sir William Wallace*, afirma que “Wallace era indudablemente de linaje escocés puro; y a partir de esta posición social tenía

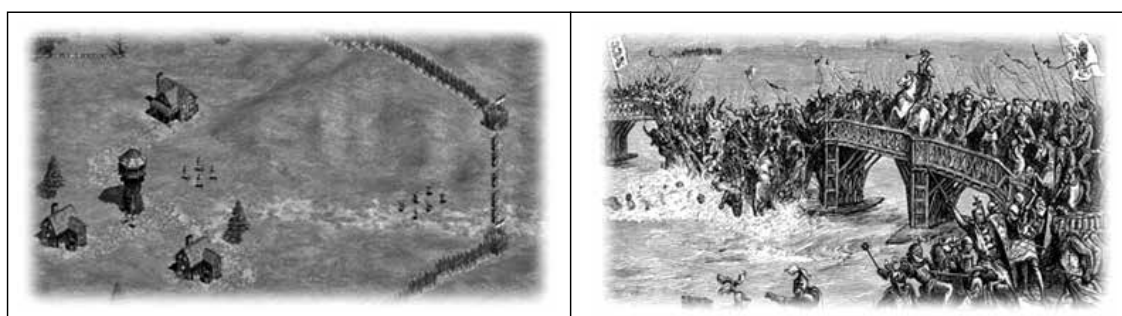
amplio contacto con el sentimiento nacionalista” de su país (p. 20). Ello explica que entre las causas principales de sus revueltas se cuente el señorío inglés sobre la población escocesa y sus tierras, además del incumplimiento de un tratado y asuntos de política interna ingleses (Murison, 2014).

Dos contiendas se destacan dentro del juego: La batalla de Stirling (1297) y la batalla de Falkirk (1298).

VI.2.1. Batalla de *Stirling*

Se la conoce por ser un triunfo al mando de Wallace y un hecho que elevó la moral de las tropas escocesas. Históricamente se disputó en el puente de Stirling. Según Murison (2014), a raíz de la victoria escocesa, las tropas inglesas se retiraron de ese país y se generó una dura enemistad entre ambas naciones.

Figura 3
Recreación de la batalla en el juego e ilustración antigua del mismo hecho



Fuentes: (“The battle of Stirling”, s.f.) y Hanley (1986).

En el juego los escoceses ganaron la batalla, lo cual históricamente es correcto, aunque se prescinde del elemento del puente por razones narrativas y para simplificar la historia, pues esta campaña tiene el objetivo didáctico de enseñar a jugar al usuario.

VI.2.2. Batalla de *Falkirk*

Aquí se encuentra una gran inconsistencia histórica. El juego sugiere que los escoceses ganaron la batalla de Falkirk (1298), sin embargo, de acuerdo con la documentación histórica, en realidad perdieron la contienda ante el ejército inglés.

El juego plantea el objetivo de destruir un castillo dentro del escenario de batalla, mientras que la crónica histórica no menciona a ningún castillo inglés ni un asedio a una base o asentamiento de Eduardo I.

Figura 4
Un castillo inglés dentro del juego



Fuente: <https://vignette.wikia.nocookie.net/ageofempires/images/2/29/Wallacelc7castle.png/revision/latest?cb=20160209192842>

Murison (2014) menciona que la causa principal del desastre de Falkirk fue la traición de Robert Bruce, heredero del trono de Escocia. La derrota significaría la renuncia de Wallace como “Guardián de Escocia”.

Posiblemente la incoherencia histórica en el juego se deba a que no se podía dar un final trágico al héroe, especialmente en una campaña tutorial para nuevos usuarios: una derrota los desanimaría a seguir jugando.

VI.3. *Medal of honor*

Fue desarrollado por la compañía Electronic Arts (1999), comúnmente conocida como “EA Games”, y tuvo distintas entregas desde su lanzamiento en 1999. Nuestra investigación solo abordó los episodios con contenido histórico.

A diferencia de los otros títulos estudiados, que presentan eventos protagonizados por diferentes naciones y culturas, los juegos de *Medal of honor* se ambientan solo en la Segunda Guerra Mundial. Los acontecimientos se narran desde la perspectiva de los Aliados, más específicamente de Estados

Unidos, ya que la mayor parte de las batallas dentro del juego se desarrollan después del ataque a Pearl Harbor, en 1941, cuando Estados Unidos ingresó a la contienda.

Para esta investigación solo se estudiaron dos entregas de las 16 que el juego tiene disponible, como el mejor material de muestreo de lo que se puede ver en el resto.

VI.3.1. Operación Overlord

Un evento de gran relevancia dentro del juego y en la historia de la Segunda Guerra Mundial es el asalto de los Aliados a las costas de Normandía el 6 de junio de 1944, en un intento de romper el muro Atlántico de Adolf Hitler y asegurar una base permanente para el teatro de operaciones de Europa.

Este hecho, conocido como el Día D y denominado en términos militares como Operación Overlord, fue el más grande avance militar de los Aliados durante la Segunda Guerra Mundial.

Desde que la Alemania nazi expulsó a los Aliados fuera de Francia en 1940, estos planearon una acción para cruzar el canal de la Mancha y retomar el continente europeo. Para la primavera de 1944, un plan minuciosamente elaborado y secreto, llamado Operación Overlord, fue puesto en marcha al mando del general Dwight Eisenhower. Para evitar la invasión, Hitler ordenó al mariscal de campo Erwin Rommel terminar la construcción del “muro atlántico”, una serie de obras que abarcaban más de 2.400 millas y que consistían en búnkers de concreto, alambrados de púa, hoyos para tanques, el emplazamiento de miles de minas de tierra e instalaciones especiales para armas de fuego pesadas. Muchos de estos obstáculos habían sido especialmente diseñados para sabotear y dañar la parte inferior de los vehículos con que los Aliados eventualmente desembarcarían en las playas de Normandía. Otras trampas fueron hechas para que los soldados en la playa estuvieran expuestos a la artillería pesada desde posiciones fortificadas (Cittino, 2017).

Está claro que la invasión de las playas de Normandía no era un asunto fácil. Así, el juego plantea un escenario importante: la batalla en las playas de Normandía en el marco de la Operación Overlord.

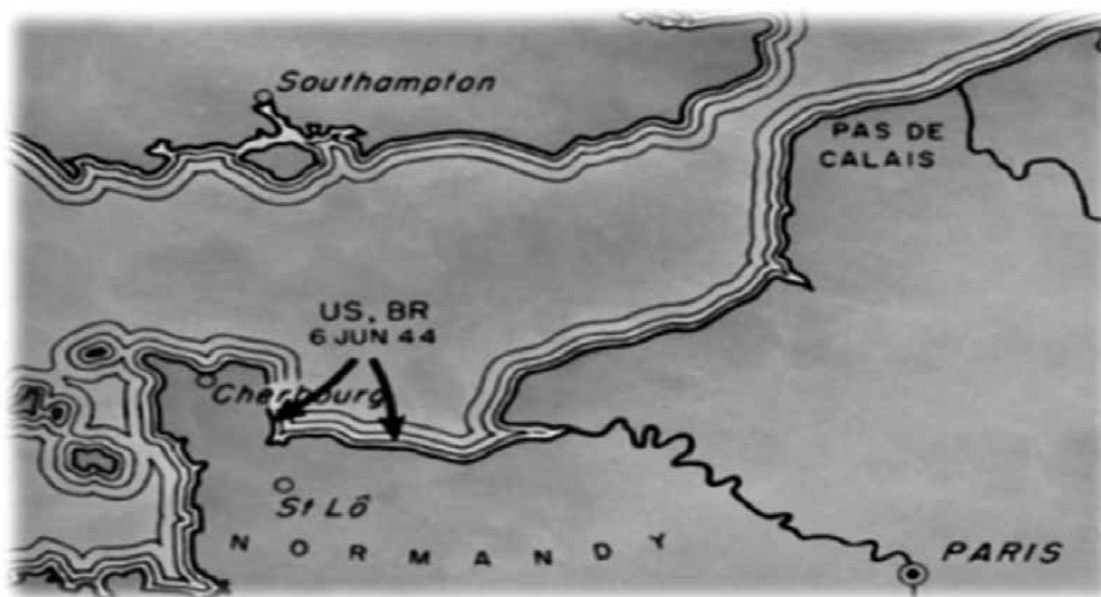
Cuatro eventos fueron necesarios para que la “Operación Overlord” fuese un éxito: el mantenimiento de un flujo constante de soldados y provisiones, incluso después de que los Aliados aseguren las playas de Normandía; la supremacía aeronáutica para evitar que los alemanes refuercen la costa marítima; la existencia simultánea de dos frentes que movilicen ejércitos masivos contra Hitler en ambos extremos de Europa; y el elemento sorpresa de la invasión, para el cual se ideó la Operación Fortitude (Bullimore & Simon, 2012).

El juego alude a la estratagema de la Operación Fortitude, pero no menciona expresamente su nombre. Así, un personaje ficticio, el coronel Hargrove, se dirige al participante del juego:

Los alemanes saben que estamos llegando y llegando pronto, pero les hemos hecho pensar que la invasión será en Calais, muy al norte de las verdaderas playas de desembarco. Esta será la más larga invasión anfibia de la historia, teniente, y usted estará en el grupo que liderará la carga. (Electronic Arts, 1999).

La siguiente imagen describe el ámbito de esta operación:

Figura 5
Mapa del juego donde se muestra la zona de la invasión aliada



Fuente: Electronic Arts (1999).

En el videojuego se representa el desembarco de las tropas aliadas en diferentes zonas, cuyas denominaciones militares son las mismas que en el hecho histórico (ver la Figura 6): Utah, Omaha, Gold, Juno y Sword.

Figura 6

Ilustración del videojuego que reproduce con precisión histórica la operación Overlord



Fuente: Electronic Arts (1999).

El usuario, en el rol ficticio del teniente Powell, experimenta durante el juego el evento paso a paso de la invasión a las playas de Normandía. La recreación tiene mucha similitud con imágenes documentales (ver la Figura 7).

Figura 7

El transporte de las tropas invasoras según una ilustración animada del videojuego y según una fotografía documental



Fuente: Electronic Arts (1999).

Durante el desembarco, el jugador mira cómo sus compañeros mueren cuando baja la rampa de la nave que los transportaba (Figura 8). El usuario debe avanzar hasta los búnkers situados al frente sin ser alcanzado por el fuego defensivo. Para esto puede usar distintos lugares donde ponerse a cubierto, pero debe tener cuidado con no pisar una mina enterrada en la playa.

Figura 8
Los soldados llegan a la playa



Fuente: Electronic Arts (1999).

VII. Lo que piensan los usuarios

Todos los sujetos estudiados obtuvieron información de historia universal a partir de la interacción con los videojuegos; es decir, conocieron sobre los hechos históricos a través de la información provista por el videojuego.

Las sesiones de observación, las entrevistas y las conclusiones extraídas del grupo focal confirmaron que si bien los jugadores adquieren el conocimiento de la información histórica que llevan los videojuegos, todavía esta forma de apropiación de información no puede reemplazar a los medios tradicionales usados en la actualidad.

Más allá de la necesidad de jugar, como lo plantea la teoría del “homo ludens”, está la decisión del individuo de dedicarle un tiempo específico a explorar

los universos ficticios que se pueden encontrar dentro de la narrativa del videojuego, muy parecida a lo que uno puede encontrar en una franquicia de películas o en una larga serie de libros.

Identificaron que hay muchas empresas o casas desarrolladoras de videojuegos y no existe una que pueda definirse como dominante. Actualmente el “gamer” tiene un abanico extenso de opciones; sin embargo, la compañía Blizzard Entertainment es la más conocida y usada por los participantes del estudio.

VIII. Conclusiones

Los videojuegos estudiados –*Assassin’s creed*, *Age of empires* y *Medal of honor*– contienen en sus narrativas eventos históricos verídicos en gran medida; por lo tanto, son un canal de información sobre historia universal para sus usuarios; sin embargo, los participantes del estudio no dijeron haber usado la información de los entretenimientos en otras circunstancias, queda claro que es posible el acceso a la información de tipo histórico, por parte de ellos y otros jugadores.

Se confirmó que el uso de los videojuegos elegidos despierta en los jugadores o “gamers” interés por investigar más acerca de los hechos de la historia universal.

Si bien los videojuegos no son un reemplazo de los métodos académicos convencionales de aprendizaje, pueden ser utilizados como incentivo o como medios alternos de obtención de información sobre historia universal, dada la facilidad con que los jugadores acceden a datos históricos a través de los entretenimientos. Esta potencialidad sería aún mayor si los desarrolladores de videojuegos se enfocaran más en la enseñanza.

Aunque hay inconsistencias históricas dentro de la narrativa de los juegos estudiados, estas variaciones no desvirtúan substancialmente los hechos históricos en sí.

Entonces, se puede concluir que es posible la apropiación de conocimientos de historia universal a partir del uso de la información que contienen los títulos de los videojuegos *Assassin’s creed*, *Age of empires* y *Medal of honor*, en jóvenes usuarios de La Paz, comprendidos entre los 18 y 26 años. Más aún si se considera que cualquier persona puede asumir la calidad de jugador (*gamer*) sin necesidad de contar con atributos específicos.

Por tanto, la interacción con videojuegos puede constituirse en un atractivo canal comunicacional, no tradicional, para la transmisión de información histórica a jóvenes, dada la facilidad con que estos acceden a los entretenimientos y al uso masivo que les dan.

Referencias

- Anderson, L. (2010). *Operation fortitude: The allied D-day deception campaign and media use*. Recuperado de https://minds.wisconsin.edu/bitstream/handle/1793/44601/Anderson_Luke.pdf?sequence
- Bullimore, A. (Productor), Simon, G. (Director). (2012). *WWII from space* (Película documental). Estados Unidos: October Films.
- Bustos, F., & Guzmán, J. (2009). Los videojuegos y el desarrollo de competencias de información. *Serie Bibliotecología y Gestión de Información*, (51). Recuperado de http://eprints.rclis.org/13791/1/Serie_N%C2%BA_51-Diciembre_2009_Los_Videojuegos_2.ed..pdf
- Caixal de, D. (2011). *Historia militar de las cruzadas en Tierra Santa*. Recuperado de <https://books.google.com.bo/books?id=8LsQAwAAQBAJ&lpg=PA30&dq=Historia%20Militar%20de%20las%20Cruzadas%20en%20Tierra%20Santa&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- Castells, M. (mayo de 2017). *Internet y la sociedad red*. Paper presentado en la Lección inaugural del programa doctoral sobre la sociedad de la información y el conocimiento, Barcelona, España. Recuperado de <https://www.uoc.edu/web/cat/articles/castells/print.html>
- Cittino, R. (2017). D-Day through a German lens. *The Quarterly Journal of Military History*, 29(4), 68-75.
- Craik, F., & Lockhart, R. (1980). Niveles de procesamiento: Un marco para la investigación sobre la memoria. *Estudios de Psicología*, 2. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/65802.pdf>
- Díez, E., Terrón, E., & Rojo, J. (2002). Violencia y videojuegos. *Eticanet*, 1. Recuperado de <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero0/Articulos/violencia%20y%20videojuegos.pdf>

- Electronic Arts [Software de computación]. (1999). Medal of honor. California: Steven Spielberg.
- Hanley, C. (1986). *History of Scotland*. Broxburn, Escocia: Lomond books.
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Martín-Barbero, J. (2002). *La educación desde la comunicación*. Bogotá: Norma.
- Microsoft Games, Ensemble Studios, Skybox Labs, & Konami [Software de computación]. (1999). Age of empires II: The age of kings [Videojuego]. Dallas, Texas: Karen Sparks, Sandy Petersen, Bruce Shelley.
- Murison, A. (2014). *Sir William Wallace*. (1.^a ed.). New Jersey: Free. Recuperado de <https://freeditorial.com/es/books/sir-william-wallace>
- Runciman, S. (1999). *Historia de las cruzadas volumen iii: El reino de Acre y las últimas cruzadas*. Madrid: Alianza.
- Ubisoft [Software de computación]. (2007). Assassin's creed [Videojuego]. Montreal: Jade Raymond.
- Universitat de Barcelona [PortalGC UB]. (10 de mayo de 2010). Jesús Martín Barbero-El consumo cultural de los jóvenes [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=4_kRy3sGV94
- The battle of Stirling. (n.d.). En *Age of Empires Wiki*. Recuperado el 13 de noviembre de 2018 de https://ageofempires.fandom.com/wiki/The_Battle_of_Stirling.