

## Mi historia: el videojuego como medio para la construcción de un pasado particular

Juan Francisco Jiménez Alcázar

Gerardo Rodríguez

En una universidad muy muy cercana... Procede comenzar así, pues se trata de plantear una situación que se generó en la institución docente universitaria de Murcia durante el desarrollo de un taller de investigación hace algunos años. Ante la exposición previa de unos contenidos específicos sobre Historia y videojuegos, visto el medio desde el objetivo del microscopio del historiador, el comentario de uno de los compañeros fue el de: "La Historia no fue así". De esta manera surgió la idea de abordar la cuestión de la realidad contrafáctica en el ámbito del videojuego, factor que no era novedoso por cuanto la novela, el teatro, el cómic, el cine o la televisión ya lo habían hecho previamente.

Así, se publicó hace unos años un trabajo a raíz de esta cuestión (Jiménez Alcázar, 2018) en el que los objetivos se centraban en analizar las posibilidades y realidades de pasados distópicos, con desarrollos que buscaban experiencias de juego que daban por hecho que determinados acontecimientos ya habían sucedido. El caso de una sociedad post-apocalíptica después de una catástrofe nuclear, o tras una epidemia global —quién lo diría en 2018 cuando se publicó ese estudio—, de una victoria militar por parte de las potencias del Eje —obsesión de los países anglosajones, ejemplo de ello *El hombre del castillo*, de Dick o, en el ámbito del videojuego, *Turning Point* o

*Wolfenstein: The New Order*—, o cualquier otro cisne negro, si usamos el término económico acuñado por Nassim Nicholas Taleb, son los resortes utilizados por los creadores para generar estas civilizaciones que funcionan como mundos distópicos.

No insistimos en este tipo de narrativa, iconografía y paradigmas de posibles futuros, que se convierten en pasados si el guion hunde sus raíces en desarrollos “históricos” que ya habrían tenido lugar. Un ejemplo. Si la aventura o la situación del videojuego, por centrar la cuestión en el ámbito que nos disponemos a abordar, evoluciona en la década de 1960, como individuos del siglo XXI interactuamos en un marco temporal específico que, para nosotros, resulta pretérito. Es un futuro pasado. Ha tenido un gran éxito esta fórmula en dos momentos específicos: la Guerra Fría, por la posibilidad de una guerra nuclear, además de coincidir en el tiempo con una reflexión sobre lo que hubiera representado una derrota militar frente a la Alemania nazi o el Japón imperialista, y el desasosiego gestado después de los atentados del 11-S. No podemos obviar el recelo que supone la progresiva evolución tecnológica digital, leamos robotización, revolución de las comunicaciones y desarrollos de la inteligencia artificial. Posiblemente sea *Terminator* un ejemplo que compendia todo.

Es un fenómeno general en todo videojugador, sea chico o chica, sobre todo cuando la participación de las videojugadoras crece día a día y hoy. Por lo tanto, en nuestro estudio no habrá una especificación de género para englobar en el término “videojugador” a usuarios de ambos sexos.

## **En juego un acontecimiento final**

Los títulos y producciones de todo tipo y en toda clase de videojuegos sobre mundos distópicos proliferan por doquier. En muchos casos se trata de experiencias de supervivencia que completan un elenco de posibilidades para quienes desean este tipo de juegos. Sin embargo, el objetivo del presente estudio es la incertidumbre que plantea un acontecimiento futuro. En realidad, es uno de los cimientos de la experiencia de juego pues deja en manos del usuario-jugador la resolución del “problema”. El esbozo de situaciones, con todas las variables de un contexto potencial, es la clave de esta perspectiva de análisis. Si resumimos el objetivo, se trata de ver cómo el usuario “construye” un futuro alternativo partiendo de unos condicionantes históricos concretos. El juego consiste en que, con los mismos parámetros que estaban trazados en determinado momento y lugar, el videojugador interactúe con su habilidad e inteligencia para confirmar lo que finalmente pasó o, por el contrario, contemplar un resultado diferente; es el caso de los títulos centrados en batallas tácticas, como *Siglo XIII: muerte o gloria* (Unicorn Games Studio, 2008), reeditado por FX Interactive como *Real Warfare. Grandes batallas medievales* (2011), o en las batallas históricas incluidas en diversos títulos de la serie (The Creative Assembly), desde Hastings, Azincourt u Otumba en *Medieval II: Total War* (2006) o Austerlitz en *Napoleon: Total War* (2010) —ilustraciones 1 y 2—.



**Ilustración 1.** Cinemática previa de la batalla del Lago Peipus. *Siglo XIII: muerte o gloria*



**Ilustración 2.** Batallas históricas. *Medieval II: Total War*

La exposición de problemas no es otra cosa que la mostración de posibles circunstancias mediante hipótesis que engloben factores y elementos, y planteen vías de solución. O lo que es lo mismo, lo que conocemos como simulacros. En un momento determinado, y envueltos en ámbitos militares, económicos o políticos, se pueden identificar como "maniobras", pero no es exclusivo de estos marcos, sino que se involucra el hecho de la experimentación de papeles desempeñados por suplantación o sustitución. Es decir, jugar a ser otra cosa de lo que se es, ahora implementado con el concepto "avatar" y con el futuro del Metaverso (Fernández, 2021), es tan antiguo como el mundo. Siempre se jugó a ser mayor, a ser cazador, a tareas domésticas, a cocinar, a curar, a criar. De hecho, es una de las idiosincrasias del aprendizaje, donde la diversión se mezcla con la experiencia de la vida con el fin de desempeñar roles y situaciones potenciales para, llegado el caso, tener cierto entrenamiento a fin de solventar la situación planteada. Las personas juegan, pero muchos animales también, bien por curiosidad bien por maduración con el fin de sobrevivir.

Conocemos, de forma más específica, con la evolución de los "juegos de mesa" que se desarrollaron desde el Antiguo Egipto. Hasta en *Faraon* (Impressions Games, 1999) tenemos el senet, que protagoniza este tipo de ocio en el Creciente Fértil junto con el oware. Sabemos que en la tumba de Tutankamon se localizaron cuatro juegos de senet, y que en la de Nefertari se reprodujo una escena; se puede visionar con el juego de realidad virtual *Nefertari: Journey of Eternity. A Tombscale VR Experience* (Experius VR, 2018). Si Roma tuvo sus entretenimientos de "mesa", como el *ludus latruncularum*, o las damas griegas, los pueblos precolombinos contaron con el *patolli*. Pero deseamos llegar al ajedrez

como juego que plantea una batalla, donde el final está marcado por un regicidio como encarnación del papel desempeñado por el otro jugador (Bacino, 2020). Peones, torres y caballería son la abstracción de unidades tangibles representadas por figuras, más o menos realistas desplegadas en un campo de guerra, leamos un tablero. Esta realidad, se puede asumir que un campo de batalla era bastante limitado hasta la I Guerra Mundial.

Esta simulación queda reflejada en tratados como el de Sun Tzu (*El arte de la guerra*), donde los consejos se aplican a experiencias vitales, como es el caso también de los planteamientos tácticos y estratégicos de sir Basil Liddell Hart. Cabe reseñar una reflexión de este último en su conocido ensayo (ed. 2019: 34), donde el autor alude a una cita, no original, de Bismarck para referir que lo más positivo y útil es aprovecharse de la vivencia del "otro", para concluir que lo importante es la experiencia práctica indirecta "por ser infinitamente más amplia". Allí es donde consideramos imprescindible ubicar la "experiencia de juego", por cuanto supone un ejercicio de situaciones vistas y experimentadas que generan ese aprendizaje.

Es importante reflexionar sobre esta cuestión, ya que hay que vincularla con la decisión primaria que el videojugador toma a la hora de elegir un título, y una posible época histórica vinculada a su trasfondo, así como la de optar como preferencia una facción o nación. Esta predilección no se vincula a ese pasado posible, sino al acto de asumir el juego como algo más que una sensación de entretenimiento para representar una faceta identitaria (Jiménez Alcázar, 2021). Por lo tanto, el deseo de "jugar" con uno de los bandos en el desarrollo de una batalla, normalmente define las vinculaciones del videojugador con posturas sobre esa facción. Quiere ganar esa

batalla, anhela que el resultado sea otro, o el mismo que está escrito en los libros de historia. Sabe que ese pasado interactivo al que se refiere Venegas Ramos (2020) formará parte de su propia "memoria", pero, sobre todo, del cumplimiento de una satisfacción personal. No va más allá; no se altera absolutamente nada, solo la percepción de un bienestar por haber ganado, por haber satisfecho un deseo. Por el contrario, perder significa una contrariedad, incluso un enfado momentáneo que puede resarcirse en el momento de una nueva partida y lograr el objetivo de la victoria. Esto es ya antropología y psicología, pero con una indudable mezcla de matices identitarios. Ganan o pierden "los tuyos", de ahí la importancia de la inmersión, de la interacción y de la identificación con la facción jugada.

De esta misma forma, en los títulos donde el proceso histórico se desarrolla a más largo plazo, y no solo en el límite cortoplacista de una batalla o encuentro, ese anhelo del videojugador se completa de una manera diferente, distinta, pero con similar resultado. Veámoslo.

## **El videojuego como experiencia histórica**

La tentación de haber titulado este apartado como experiencia de aprendizaje ha sido grande. En realidad, tal y como se ha expuesto con anterioridad, se trata de situaciones que enseñan por haber sido "vivas", sufridas o disfrutadas, donde, con toda probabilidad, más fruto se extrae de los fracasos que de los triunfos. El éxito puede, solo puede, conducir a un contexto de conformismo, y, por el contrario, el fiasco continuado puede, solo puede, consolidar un estado de

frustración sin más beneficio que el de una vorágine autodestructiva. Por lo tanto, la experiencia de juego, que es, sin duda alguna, la mejor de las expresiones que podemos manejar en esta ocasión, se convierte en un factor en sí mismo para el aprendizaje vital. La exposición de un problema y su resolución final a través de un desarrollo más o menos lúdico, es la esencia de muchos resortes usados en el medio "videojuego". La elección, la decisión, la ruptura de una disyuntiva y el hecho de asumir una alternativa son parte de la idiosincrasia de un videojuego, por cuanto su carácter interactivo conduce al usuario hacia esa toma de posturas, rápidas en algunos casos, meditadas en otros, según el tipo de juego (López Redondo 2014: 33). Las reacciones en un juego de arcade son más propias de los reflejos. Solo basta recordar las maniobras frenéticas de muchos adolescentes de la década de 1980 cuando manejaban los mandos de una máquina para que Dirk el Atrevido pudiera sortear todo tipo de peligros con el fin de salvar a Daphne en *Dragon's Lair*. Este título llegó a ser tan representativo que aparece al comienzo de la segunda temporada de *Stranger Things* (The Duffer Brothers, Netflix, 2017), en el *Arcade Palace* (episodio 1. *Madmax*). Pero no se plantea el hecho de responder de manera adecuada a una situación *per se*, sin mayor transcendencia, en un videojuego. El impacto del videojuego histórico está precisamente ahí, en que no se trata de algo intrascendente a tenor de lo indicado con anterioridad cuando el factor identitario está presente.

En este instante, cuando el ocio deja de ser una actividad de entretenimiento para convertirse en algo con mayor compromiso personal o grupal, es cuando el universo del videojuego adquiere una dimensión que merece la pena abordar. Hay que observar qué sucede cuando el desarrollo de un juego está basado en el planteamiento de

una situación del pasado, donde saber cuál fue el resultado es básico, pero nos ofrece la posibilidad de que fuese de otra forma: el futuro en nuestras manos y el PC o la consola es la máquina del tiempo. La alternativa a la hora de elegir una facción, en un título de estrategia general, depende de los mismos condicionantes con los que el usuario se encuentra en las producciones de los de batalla táctica, pero hay una gran diferencia: se trata de una construcción histórica en sí misma, por no insistir en una potencial deconstrucción de un relato que se acomoda a cada usuario.

La estructura narrativa del juego siempre es la misma: se plantea una situación histórica concreta. Podemos referir un caso: *Crusader Kings III* (Paradox Development Studio y Lab42, 2020). Las opciones son diversas, pero tienen dos puntos de partida histórica: 1 de enero de 867 y 15 de septiembre de 1066.

1 de enero de 867:

- ✓ *Los carolingios*. Una vez fallece Luis el Piadoso, el imperio carolingio se fractura. Las opciones planteadas se plasman en las facciones de Luis el Germánico, Carlos el Calvo, Lotario, Luis II y el príncipe Carlomán.
- ✓ *Los grandes aventureros*. Las facciones son las de Rúrik Rurikida, de Novgorod, el conde Eudes, de Anjou, Álmos Árpád, magiar, Daurama de Daura, en la zona nigeriana, y Jarl Hastein, vikingo emparentado con Ragnar Lodbrok y que llevó a cabo la incursión mediterránea con su hermano Bjorn Ragnarsson.
- ✓ *La ira de los hombres del norte*. Bosqueja la situación en el periodo de Alfredo el Grande de Wessex, con la participación posible por parte del usuario de elegir las facciones vikingas de

Bjorn Piel de Hierro, Ivar Sin Huesos, Halfdan Camisa Blanca y Sigurd Ojos de Serpiente.

Y 15 de septiembre de 1066:

- ✓ *El destino de Inglaterra*. Había muerto Eduardo el Confesor, y se abría la lucha por el trono inglés: Harold de Inglaterra, Guillermo de Normandía, Harald Hardrada y Malcom de Escocia y Svend de Dinamarca.
- ✓ *Del arroyo al trono*. Se trata de una supuesta búsqueda de hegemonía en la Europa occidental: Murchad mac Diarmata, Bratislao de Bohemia, Matilda de Toscana, Roberto de Hauteville (o Guiscardo) y el rey toledano al-Mamún.
- ✓ *Hispania en pedazos*. Plantea la situación abierta tras el fallecimiento de Fernando I de Castilla y León. Las facciones son las de Sancho II de Castilla, Alfonso VI de León, García de Galicia, la infanta Urraca y Sancho Garcés IV de Navarra —ilustración 3—.



Ilustración 3. Crusader Kings III. Facción del rey García

Una vez hecha la elección en cualquiera de las posibilidades planteadas por el juego, el futuro histórico, ese pasado posible, queda en manos de la habilidad, en todos los sentidos, del videojugador. El propio desarrollador incluye preguntas desafiantes al usuario con un fin inmersivo e interactivo, de forma que ese proceso de la historia europea altomedieval y plenomedieval se ponga "a sus pies". Cierto es que se trata de la culminación del bien de consumo, ya que se dibuja la imagen siguiente: el pasado es un gran cúmulo de arcilla y el videojugador su escultor. No se trata de mundos oníricos ni imaginarios, ni de personajes ni escenarios imaginados. Este tipo de títulos con trasfondo de veracidad histórica de alto nivel ponen al servicio de quien los demanda unas posibilidades de gestar procesos históricos inéditos y cuyo objetivo es el de experimentar estrategias de acción y juego con piezas que hacen realidad virtual un pasado inexistente. No se basa en el resultado de lo que sucedió en Stanford Bridge ni en Hastings, sino que

cabe la opción de que, a través del manejo de la facción del rey Harold, se mantenga el control del reino inglés. O que fuese Alfonso quien derrotase a su hermano Sancho y adelantase el protagonismo que lo hizo conquistar Toledo en 1085 como rey de Castilla y León; o ya puestos, cambiar el triste destino del rey García de Galicia, que lo especifica el texto del juego ("Al recibir el reino más turbulento de los tres hermanos, García probó muchos remedios extremos para estabilizar su dominio. Sin embargo, sus inseguras tierras fueron demasiado tentadoras para su hermano Alfonso, quien las invadió en 1071. Este ataque dio inicio a las muchas guerras que siguieron entre los hermanos, pero García pasaría entre rejas la mayor parte de este tiempo"). Este es uno de los ejemplos más claros, pues el equipo de desarrollo ya especifica qué sucedió realmente.

Por lo tanto, si aludimos a esa experiencia histórica, las posibilidades, remarquemos este concepto de potencialidad, del videojuego son excepcionales para asumir una vivencia del pasado asentada en lo que realmente es una historia virtual, que podemos tildar de contrafáctica, pero que construye falsas memorias con el fin de consolar deseos propios del videojugador.

Esos procesos de construcción histórica para determinadas facciones, que pueden derivar en la conquista del mundo conocido, cualquier partida de *Medieval II: Total War* (The Creative Assembly, 2006), o de la totalidad global, como en *Victoria II* (Paradox Development Studio, 2010), satisfacen opciones de edificar un pasado al acomodo del videojugador. La experiencia de juego queda más vinculada a los condicionantes que el desarrollador que de quien maneja la partida; esas dinámicas de juego a las que se refieren Mugueta Moreno y Rubio Campillo (2021), pues la historicidad se refleja

en el inicio y el planteamiento original: la evolución es la que hay que relacionar con la historia imaginada.

## **Conclusiones**

Una de las potencialidades a la que se suele vincular el videojuego es la de sus posibilidades de experimentación y aprendizaje. Sin duda alguna, el pasado se puede explicar a través de los recursos digitales de un título donde la historia conocida forma parte esencial de su guion y narrativa. Para ello, es cierto que no es preciso conocer el condicionante del proceso histórico de principio a fin, pues se puede jugar sin tener conocimiento alguno sobre el momento y acerca de por qué senderos anduvieron los sucesos de ese pasado. No obstante, es un acicate inmejorable para el enseñante de Historia, ya que usa el carácter inmersivo e interactivo para canalizar los deseos del usuario y forjar un pasado a su propia conveniencia, que puede cimentarse en su identidad cultural o no, y que no tiene nada que ver con una historia alternativa, pues esta la construye el propio usuario (Vicari, 2012). La clave, por lo tanto, reside en el docente, que se convierte así en guía educativo, en inductor y conductor de esos contenidos a raíz de lo que el usuario percibe en su experiencia de juego. Es una cuestión sobre la que insistieron García Martín, Cadiñanos Martínez y Martín Domínguez en su participación en el *IV Congreso Internacional Historia y videojuegos*, desarrollado en 2021, con el concepto de "ficción de control total". El determinismo histórico queda desarticulado con esta herramienta de ocio, que no es algo que invente el videojuego, pero que sí lo ha usado

como base para muchos de sus títulos convertidos, algunos de ellos, en referentes de ese proceso de aprendizaje del pasado.

## Bibliografía

- Bacino, G. A. (2020). Ajedrez y videojuegos, ¿héroes o villanos? En J. F. Jiménez Alcázar, G. F. Rodríguez y Ss M. Massa (Coords.). *Historia, videojuegos y educación: nuevas aportaciones* (pp. 9-30). Murcia: Editum.
- Fernández, Y. (2021). Qué es el Metaverso, qué posibilidades ofrece y cuándo será real. *Xataka*, 29 octubre 2021. <https://www.xataka.com/basics/que-metaverso-que-posibilidades-ofrece-cuando-sera-real>.
- García Martín, R., Cadiñanos Martínez, B. y Martín Domínguez, P. (2021). Lo que fue y lo que pudo ser. Análisis historiográfico desde la ficción. Ponencia: *IV Congreso Internacional Historia y videojuegos*. Univ. Murcia, mayo 2021. <https://www.historiayvideojuegos.com/lo-que-fue-y-lo-que-pudo-ser-analisis-historiografico-desde-la-ficcion-de-ruth-garcia-martin-begona-cadinanos-y-pablo-martin-dominguez-2021/>.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2018). *La historia no fue así: reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafactual en los videojuegos históricos*. *CLIO. History and History Teaching*, (44), 94-113.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2021). *Factions and Nations: Identity and Identification in the Historical Video Games Set in the Middle Ages*. *Imago Temporis*, (XV), 452-489.

Liddell Hart, B. (1941/2019). *Estrategia. El estudio clásico sobre la estrategia militar*. Madrid: Ed. Arzalia.

López Redondo, I. (2014). *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Sevilla: Ed. Arcade.

Mugueta Moreno, Í. y Rubio Campillo, X. (2021). Las mecánicas de juego como elemento clave del aprendizaje en los videojuegos históricos de estrategia. Ponencia: *IV Congreso Internacional Historia y videojuegos*. Univ. Murcia, mayo 2021. <https://www.historiayvideojuegos.com/las-mecanicas-de-juego-como-elemento-clave-del-aprendizaje-en-los-videojuegos-historicos-de-estrategia-de-inigo-mugueta-moreno-y-xavier-rubio-campillo-2021/>.

Venegas Ramos, A. (2020). *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil Ediciones.

Vicari, P. M. (2012). Pensamiento contrafáctico y estrategias de enseñanza en el campo de la Historia. Análisis epistemológico de posibilidades y limitaciones. En L. Salvatico, M. Bozzoli y L. Pesenti (Eds.). *Epistemología e Historia de la Ciencia* (pp. 613-620). Selección de trabajos de las XXII Jornadas, Universidad Nacional de Córdoba, 18.