



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Máster

Videojuegos comerciales para enseñar sobre la
Primera Guerra Mundial

Commercial video games to teach about the WWI

Autor

Gonzalo Garós Longás

Director

M^a Pilar Rivero Gracia

FACULTAD DE EDUCACIÓN
2018

ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN	1
2.- BREVE HISTORIA SOBRE LOS VIDEOJUEGOS DE TEMÁTICA HISTÓRICA.....	4
3.- ¿CÓMO SUELEN TRATAR LOS VIDEOJUEGOS A LA HISTORIA?	9
a) ¿Por qué los videojuegos se apropian de la Historia?	9
b) El problema del contenido y el rigor histórico.....	11
c) Clasificaciones para los videojuegos de temática histórica.....	14
4.- ANÁLISIS DE TRES VIDEOJUEGOS PARA ENSEÑAR SOBRE LA 1ª GUERRA MUNDIAL	16
a) <i>Verdun</i> (2015).....	18
b) <i>Battlefield 1</i> (2016).....	20
c) <i>Valiant Heart: The Great War</i> (2014).....	23
5.- CONCLUSIONES.....	26
6.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	28

1.- Introducción

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ya no son una novedad en el ámbito educativo. Conforme pasan los años es más obvio que los alumnos son auténticos nativos digitales, lo que a su vez favorece un mejor asentamiento de estas TIC con vistas a convertirlas en Tecnologías del aprendizaje y conocimiento (TAC). En este proceso intervienen numerosas herramientas didácticas, pero, puesto que podemos considerarnos un *homo ludens*, aprender jugando con lo que la RAE define como "*Juego electrónico que se visualiza en una pantalla*" es una de las mejores opciones de, por lo menos, captar la atención de esta nueva y tecnológicamente afianzada juventud.

Y es que el videojuego es un medio de entretenimiento relativamente joven, lo que provoca que se produzcan algunas dudas ante su uso. Esto no es nada nuevo y hasta podemos encontrar casos similares en otros medios: un ejemplo claro sería la repercusión de los argumentos del psiquiatra Fredic Wertham en la primera mitad de la década de 1950, quien, con su libro *Seduction of the Innocent*, establecía un discurso por el cual declaraba a los *comicbooks* como dañinos para la mente de la juventud. Esto provocó una descomunal bola de nieve de argumentos que propició la aparición de un organismo de autorregulación de la industria del comic norteamericano, el *Comics Code*, que sumió a la misma en un periodo de aletargamiento creativo.

Salvando las distancias, aquella situación de escepticismo vivida en el entorno de las viñetas norteamericanas, es similar a la que actualmente sufren los videojuegos, ya que estos últimos se han convertido en el nuevo chivo expiatorio. Volviendo a los Estados Unidos un buen ejemplo sería su presidente, Donald Trump, que, a raíz de la masacre de Parkland (Florida) el pasado Febrero, declaró: "*I'm hearing more and more people say the level of violence on video games is really shaping young people's thoughts*"¹. De igual manera, en Mayo el diario británico *The Sun* ofrecía un artículo sobre el *shooter* MMO² *Fortnite* (2017), aderezado con testimonios de madres inglesas, entre los cuales se encontraban algunos como "*Fortnite turned my boys into monsters*"³. Pero estas posturas no se reducen a opiniones aisladas, sino que también se ven reflejadas en organismos internacionales. De esta manera la Organización Mundial de la

¹ *Trump shifts blame to violent video games, movies in gun violence discussion*. [en línea]. [Consulta el: 9 de Agosto de 2018]. Disponible en: <<https://www.polygon.com/2018/2/22/17041574/trump-guns-violent-video-games-movies/>>

² MMO: siglas que hacen referencia a *Massive Multiplayer Online Game*, o juego multijugador masivo.

³ *La prensa británica ataca a Fortnite por ser adictivo y dañar a los niños*. [en línea]. [Consulta el: 9 de Agosto de 2018]. Disponible en: <<https://computerhoy.com/noticias/zona-gaming/prensa-britanica-ataca-fortnite-ser-adictivo-danar-ninos-80161>>

Salud recoge como enfermedad mental el trastorno por videojuegos⁴, dolencia para la que no existe un equivalente con otros medios de entretenimiento.

Todas estas noticias recientes pueden dar a entender al público general que los videojuegos son una burda distracción carente del sentido suficiente como para ser considerados algo más que un producto ideado para embobar a las jóvenes masas que han caído en sus garras. Es decir, se produce una visión de que los videojuegos no son productos culturales, sino unos simples "matamuch", como decía Forges⁵ en una de sus pocas viñetas dedicadas a este medio. Puede que en algunos casos llamarlos así no sea una falta grave, pero en otros usar ese apelativo sería desprestigiarlos sin razón. Y es que en estos últimos años han surgido obras magníficas que demuestran que la madurez ya ha llegado al mundo de los videojuegos; sirvan como ejemplo dos juegos recientemente lanzados: *That Dragon, Cancer* (2016), que narra la lucha de una familia real frente al cáncer; y *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017), cuya originalidad radica en que su narrativa gira en torno a los trastornos mentales que sufre su protagonista. Sin embargo, y a pesar de que el medio es capaz de tratar temas tan escabrosos como estos, se le sigue mirando con reserva desde el exterior.

Por ello no es de extrañar que cuando se hable de educar con videojuegos surjan algunas reticencias entre profesores y padres. Los beneficios de los videojuegos, fuera y dentro del ámbito educativo, superan con creces a los riesgos (Gee, 2003; Marin, 2010), es por ello que los pocos docentes que se atreven a sumergirse en este mundo prefieren unos tipos de juegos frente a otros. La primera distinción que se hace entre videojuegos se basa en su finalidad, existiendo tres tipos: *advergaming*, si buscan promocionar un producto; *serious game*, si ha sido creado con fines educativos; y *commercial game*, si su meta es el mero entretenimiento. Descartando de entrada los primeros, y dejando a un lado los segundos, debido a que están bastante estudiados (Méndiz, 2006; Gros, 2009; Romero y Turpo, 2012), este trabajo se centra en los juegos comerciales. Es dentro de este grupo de videojuegos donde más se acentúa la preferencia de los educadores; así lo afirman Cuenca y Jiménez-Palacios (2015) cuando hablan de que "el personal docente es un poco reacio al uso de videojuegos (...) que son vistos desde la perspectiva lúdica y del entretenimiento". Pero esta predisposición no acaba aquí, ya que existen otras preferencias más concretas. Los videojuegos, como el cine o el teatro, también pueden clasificarse por género, existiendo una gran variedad: shooter, *role playing game* (RPG), simulación, *arcade*, estrategia, plataformas, etc; pero, conforme la industria del videojuego ha ido creciendo han aparecido nuevos géneros (*walking simulator*, *roguelike*, *visual novels*, etc.), e incluso estos géneros, antes estancos, se entremezclan entre ellos para generar nuevos híbridos cada vez más complejos. El caso es que

⁴*Gaming disorder*. [en línea]. [Consulta el: 9 de Agosto de 2018]. Disponible en: <<http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>>

⁵ *Viñeta de Forges del 10 de septiembre de 2014*. [en línea]. [Consulta el: 9 de Agosto de 2018]. Disponible en: <https://elpais.com/elpais/2014/09/09/vinetas/1410286853_221310.htm>

haciendo uso de esta clasificación por género en los *commercial games*, el mundo de la educación suele establecer que:

(...) los videojuegos de tipo arcade, acción, rol y plataformas permitirían un desarrollo de los aspectos motores, manuales y de reflejos. Al mismo tiempo, videojuegos más complejos y ejecutados en ordenadores, como los de estrategia y simulación, se relacionarían con el desarrollo intelectual. (Pindado, 2005)

Esta resolución es apreciable en la mayoría de las investigaciones en el campo de la didáctica de las Ciencias Sociales relacionadas con los videojuegos. Sobre todo, en lo que a enseñanza de la Historia se refiere, suelen utilizarse como material de estudio, o como propuesta para la utilización en clase, videojuegos de estrategia en tiempo real (RTS), simuladores de distinta índole o *god games*. De esta manera abundan estudios sobre sagas tan longevas como *Age of Empires* (1997-2018), *Total War* (2000-2017), *Europa Universalis* (2001-2013) o *Tropico* (2001-2014). Pero sin duda, la serie de videojuegos a la que más atención se le ha prestado desde la educación en Historia es *Sid Meier's Civilization* (1991-2016), debido a que sus elaboradas mecánicas permiten tomar las riendas de un estado o pueblo en cuanto a su economía, política, cultura, demografía, etc. Esta preferencia por este tipo de juegos puede deberse a que no requieren equipos tecnológicamente punteros para ejecutarlos, además de por sus otras tantas virtudes (es posible hacerse con versiones antiguas a buen precio, su larga perduración en el mercado es una prueba de su calidad, en cuanto a sus contenidos suelen tener una buena enciclopedia asociada a las épocas tratadas, etc.).

No obstante, y sin ánimo de ignorarlos, este trabajo busca huir de este tipo de juegos para centrarse en otros más ligados al terreno de las consolas, o por decirlo de otra manera, más vistosos para una juventud acostumbrada a jugar a un *action RPG*, como la trilogía *Dark Souls*, o a un *first person shooter* (FPS), como la saga *Call of Duty*, cuya atracción para el gran público radica en la inmediatez de su propuesta jugable, y por tanto en la diversión que son capaces de generar. Y es que, frente a los juegos de estrategia o simulación, donde el jugador debe aprender una serie de mecánicas jugables únicas, aderezados con menús específicos para cada acción, y que por tanto no se repiten en otros títulos; juegos como los FPS han sufrido una evolución que ha simplificado y unificado sus controles (Altozano, 2017), y que por tanto cualquier jugador, en este caso alumno, puede disfrutarlos sin necesidad de ser iniciados mediante un denso tutorial, ahorrándose así tiempo.

De esta manera los juegos elegidos para este trabajo son dos FPS, *Verdun* y *Battlefield 1*, y un tercer juego más especial que suele clasificarse como *puzzle adventure*, *Valiant Hearts: the Great War*, que aunque suelen jugarse más en consolas, todos están disponibles para ordenador. Como delata el título del último juego, a primera vista el común denominador que une a los tres es su temática: la Primera

Guerra Mundial. Si concretamos un poco más, se podría decir que son juegos cuya propuesta es más directa y accesible y cuya puesta en escena es más espectacular que los del género de estrategia; además, dos de ellos cuentan con una narración inalterable por el jugador y todos son relativamente recientes, siendo el más antiguo del año 2014.

Pero estos títulos no son los únicos que, aunque alejados de la estrategia y la simulación, muestran interés por los temas históricos. Es por ello que en el siguiente apartado haré un breve recorrido por los videojuegos de temática histórica, y más tarde una síntesis de cómo es tratada la Historia en ellos. Y es que los hechos históricos son unos de los temas más demandados en la industria del videojuego, tanto hace unos años como ahora, como demuestra que en Octubre de este mismo año se vayan a lanzar un juego ambientado en la Antigua Grecia (*Assassin's Creed: Odyssey*), en la Segunda Guerra Mundial (*Battlefield V*) y en el lejano oeste americano de finales del XIX (*Red Dead Redemption 2*); sin olvidar que a lo largo del año que viene se lanzarán títulos tan ambiciosos como *Ghost of Tsushima*, que nos introducirá en las invasiones mongolas en el Japón del S.XIII o *Skull & Bones*, que intentará recrear grandes batallas navales protagonizadas por piratas.

2.- Breve historia sobre los videojuegos de temática histórica

Los videojuegos, cada vez más interesados en ofrecer una narración interesante para aderezar una jugabilidad adictiva, han ido utilizando reclamos para atraer a su audiencia, entre ellos a la Historia. De esta manera, como iremos viendo en este apartado, cuatro son los géneros que más se han servido de ella: las aventuras, los RTS, los RPG y los FPS. Pero la evolución de los videojuegos va unida a la de la tecnología, y en concreto a los ordenadores, para más tarde, recaer en las consolas.

Como ya se ha dicho anteriormente, el videojuego es un medio relativamente joven. Su prehistoria se suele situar en los años 50 y 60 del pasado siglo, donde los pocos privilegiados con acceso a aquellos primeros ordenadores tamaño pared, se dedicaban a probar sus posibilidades programando rudimentarios videojuegos con el fin de averiguar de qué eran capaces. Así aparecieron *Bertie de Brain* en 1950, un ordenador de 4 metros de alto programado para jugar al tres en raya; en 1958 *Tennis for Two*, un juego de tenis creado en el laboratorio de investigación nuclear de Brookhaven (Georgia) con material militar, y que, al igual que *Bertie*, se desensambló tras una breve exhibición; y, a principios de la siguiente década, *Spacewar!*, juego de navecitas cuyos creadores, unos estudiantes, pensaron que nadie querría comprar y por ello dieron el código para recrearlo a quien quiera que se lo pidiese. El caso es que, el interés por los videojuegos no estallaría hasta mediados de la siguiente década, concretamente en 1975 con *Pong*, y más tarde con *Space Invaders* en 1978 y *Pac-Man* en 1980, apareciendo así los salones recreativos llenos de *arcades*, sobre todo en Norteamérica y Japón (Martínez, 2003). De esta manera se puede afirmar que los videojuegos abandonan su prehistoria en los años 70, cuando empiezan a estar disponibles para el gran público.

Y es a partir de esa década cuando los videojuegos, conforme avanza y se democratiza la tecnología, ganan algo más de complejidad. Los *arcades*, al ser propuestas directas y sencillas, sin una narración profunda, a parte de un breve contexto, no podían acoger en un principio temas relacionados con la Historia. Es por ello que correspondió a los ordenadores personales dar el primer paso. Este, curiosamente, sería en forma del primer *serious game*, *The Oregon Trail*.

Aunque su versión más famosa corresponde a la distribuida para el ordenador Apple II en los 80, su origen data de 1971, cuando tres profesores en prácticas lo diseñaron para enseñar a sus alumnos sobre los azares a los que tuvieron que enfrentarse los colonos de Norteamérica. *The Oregon Trail* ponía al jugador en la situación de un banquero, carpintero o granjero del S.XIX que debía realizar la histórica ruta de Oregón. Las vicisitudes del viaje se controlan mediante un menú con ocho opciones y algunas acciones contextuales activadas al llegar a zonas concretas, como ríos, ciudades u otros eventos. Así, el jugador debía recorrer las 2000 millas de la ruta con el máximo de supervivientes y suministros, ajustando el itinerario del viaje, la cantidad de raciones y averiguando cómo mantener vivos a los pasajeros frente a la disentería y demás peligros del viaje. Todo ello aderezado con datos sobre la propia ruta mediante una propuesta que, a pesar de ser algo lenta, conseguía mantener el interés del jugador al permitirle construir su propia historia. Aunque en un principio fue concebido como un juego de mesa, estos futuros profesores lo utilizaron durante su estancia en prácticas; y dado su éxito, cuando uno de ellos se unió al Consorcio de Educación Computacional de Missouri (MECC), consiguió que esta organización propiciara su publicación en la plataforma de Wozniak y Jobbs (Rignall, 2017). A día de hoy se han vendido 65 millones de copias de este juego, habiendo recibido adaptaciones para casi todos los sistemas operativos de Mac y Windows, así como a consolas y plataformas móviles; sin contar los numerosos clones adaptando el juego a otros contextos o simplemente parodiando el original.

The Oregon Trail fue el primer juego de temática histórica, y tras él, en la década de 1980, otras producciones fueron apropiándose de periodos o personajes históricos, incluyendo algo de fantasía por el camino para hacerlos más atractivos. Así podemos encontrarnos con juegos de estrategia como *Defenders of the Crown* (1986) o de plataformas como *Prince of Persia* (1989); que tomaban como fondo respectivamente a la Inglaterra medieval y la Persia de las Mil y una noches. No obstante, durante esta década las aventuras gráficas, debido a su estructura, que concedían mayor importancia a la narración frente a unas mecánicas jugables adictivas, sería el género que más utilizaría la Historia. Este género nació de la mano de Roberta Williams con *King's Quest* (1984), juego diseñado como evolución de las aventuras conversacionales, sustituyendo así los textos por imágenes (Martínez 2003). Aunque este título estaba ambientado en un medievo fantástico, abrió el camino para que otros programadores utilizaran este nuevo género. A pesar de que fue LucasArts quien lo llevó a su máxima expresión, sobre todo en la siguiente década con aventuras como *Day*

of the Tentacle (1987), *The Secret of Monkey Island* (1990) o *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992), es necesario destacar un juego español considerado sobresaliente ya en su época: *La abadía del crimen* (1987). Perteneciente a la Edad de oro del *software* español (1983-1992), este videojuego buscaba adaptar la novela *El nombre de la Rosa* de Umberto Eco, pero al no conseguir la licencia de la película de 1986 decidieron optar por uno de los títulos que el autor de la novela descartó para su obra. El juego narra una historia parecida a la de la novela y la película, recreando el interior de un convento franciscano desde una perspectiva isométrica. Así, el jugador controla a unos personajes que guardan un sospechoso parecido con Sean Connery y Christian Slater, debiendo investigar una serie de muertes a la vez que siguen la típica vida monacal (Martínez, 2003). De esta manera, se debe prestar atención a la horas canónicas sabiendo cuando toca rezar o comer, buscando huecos para poder investigar sin ser descubierto. Su éxito propició su aparición en la mayoría de plataformas de la época, y aún hoy genera interés, como demuestra que, en forma de homenaje, hace menos de un año Correos le dedicase un sello o que esté disponible de forma gratuita un *remake* bajo el subtítulo *Extensum*.

Así llegamos a la década de 1990, donde nacieron los simuladores y RTS ya comentados en la introducción, a los que habría que añadir *Caesar* (1992), que permitía al jugador convertirse en el administrador de una ciudad romana, atendiendo a los aspectos de la vida política y cotidiana típicos de la Antigua Roma. Pero es en esta década cuando las aventuras gráficas llegan a su máximo esplendor, destacando *Broken Sword: la leyenda de los templarios* (1996), título en el que, al igual que en sus siguientes cuatro entregas, sus protagonistas se veían envueltos en arriesgadas empresas relacionadas con objetos sacados de la Historia y varias mitologías, cayendo normalmente en el esoterismo.

De esta manera, podemos dar por inauguradas las aventuras tipo Indiana Jones en los videojuegos, claro está, si dejamos al margen los propios juegos protagonizados por el famoso arqueólogo de las películas. En esta línea, el mismo año de salida de la primera entrega de *Broken Sword*, apareció uno de los iconos más reconocibles de los videojuegos: Lara Croft, aventurera y heredera de la fortuna Croft que protagonizaba *Tomb Raider*. Así se daban por inaugurados los juegos protagonizados por cazadores de reliquias, que permitían al jugador visitar exóticos parajes con significado histórico en busca del tesoro de la antigüedad de turno. El primer *Tomb Raider* era más una aventura en tercera persona que una aventura gráfica, pero no por ello abandonó la resolución de puzzles para ofrecer variedad a su desarrollo. Su enorme éxito propició un agotamiento temprano de su fórmula, recogiendo su testigo en 2007 *Uncharted: el tesoro de Drake*. Este título, en el que paradójicamente se inspiraría el reinicio de 2013 de *Tomb Raider*, añadió a la mezcla fases de *shooter* en tercera persona, que alternaba con plataformas y puzzles en pos de la búsqueda de un objeto o ciudad mítica (el Dorado, Shambhala, Iram de los Pilares, Libertalia...). *Uncharted* cuenta, hasta el momento, con cinco secuelas, de entre las cuales destaca *El abismo de oro* (2012), que al margen del *macguffin* que hace

avanzar la trama, destaca por introducir unos puzzles más elaborados mediante nuevas mecánicas, como inspeccionar objetos de valor histórico en busca de pistas o realizar calcos de grabados al más puro estilo Indiana Jones.

Sin embargo, el juego que más propició que los videojuegos acogiesen temas históricos, y en concreto la Segunda Guerra Mundial, apareció en 1992 y era fruto de una serie de pruebas por parte de J.Romero y J.Carmack como antesala de su polémico *DOOM* (1994). Este era *Wolfenstein 3D*⁶, el decano de los FPS, protagonizado por el espía aliado B.J. Blazkowicz, quien intenta escapar de una fortaleza nazi abriéndose camino a tiros. Aunque hoy día la propuesta no suene muy original, disparar ininterrumpidamente a soldados nazis supuso un gran impacto en aquel momento, lo que propició que las representaciones virtuales de los nacionalsocialistas engrosasen la escueta lista de los seres a los que es lícito aniquilar en el mundo de los videojuegos, junto con alienígenas, robots y zombis. El caso es que, a finales de siglo aparecerían una nueva generación de *shooters* en primera persona ambientados en dicho conflicto mundial, entre los que encontramos varias entregas de la saga *Medal of Honor* (1999) *Battlefield* (2002), *Call of Duty* (2003) y *Brothers in Arms* (2005). Destaca la primera saga citada ya que en sus inicios fue dirigida por el afamado cineasta Steven Spielberg, que debido a su participación concede a esta producción unas sensaciones cercanas a las que produce una de sus películas: *Salvar al soldado Ryan*, estrenada un año antes. Pero, el gran número de títulos centrados en un mismo periodo histórico favoreció el desgaste del mismo a ojos de los consumidores, obligando a los desarrolladores a avanzar en el tiempo ambientando sus producciones en otros conflictos contemporáneos, recurriendo sobre todo a la Guerra Fría. Los simuladores de aviación, vehículos submarinos y vehículos blindados seguirían la misma línea.

A partir de 2007 los *open world games*, o videojuegos de mundo abierto, empiezan a mirar a la historia como base narrativa. Así nace la saga *Assassin's Creed*, que ya cuenta con más de diez títulos principales y cuya virtud radica en ofrecer recreaciones libres de distintos periodos históricos: la Tercera Cruzada, el Renacimiento italiano, la Guerra de Independencia americana, la Revolución francesa o incluso el Antiguo Egipto, entre otras muchas. Su éxito se debe principalmente al hecho de ofrecer como patio de recreo para el jugador recreaciones virtuales más o menos fidedignas de ciudades históricas, así como poder interactuar con algunos de sus más ilustres ciudadanos. No obstante, y aunque ha potenciado el interés por la historia en la actualidad, las numerosas secuelas, mayoritariamente de periodicidad anual, de *Assassin's Creed* también son famosas por tomarse generosas licencias históricas al contar el ficticio conflicto entre la Hermandad de los asesinos y la Orden de los templarios. Siguiendo su estela podemos encontrar otros *open world games* con distintas ambientaciones históricas: *The Saboteur* (2009), que nos pone en la piel de un miembro de la resistencia francesa durante la ocupación nazi; *L.A NOIRE* (2011), donde

⁶ *Wolfenstein 3D* no es el primer videojuego ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Ese honor le corresponde al juego en el que se inspiró: *Castle Wolfenstein*, desarrollado para Apple II en 1981.

encarnamos a un policía de Los Ángeles de 1940 en su ascenso por el departamento desde patrullero a detective; *Mafia II* (2010), situado en la misma cronología que el anterior pero esta vez asumiendo el papel de un joven relacionado con el crimen organizado en una ciudad ficticia; *Red Dead Redemption* (2010), *western* donde acompañamos a un forajido retirado en su intento de redención a principios del S.XX; *Far Cry Primal* (2016), ambientado en la Edad de Piedra; o el reciente *Kingdom Come: Deliverance* (2018), que toma lugar en Bohemia a inicios del S.XV.

De igual manera, mitologías variadas han servido de inspiración para todo tipo de juegos, sobre todo de acción. Podríamos dar por la más explotada la mitología griega, como demuestran las seis entregas de la saga *God of War* (2005-2018), cuyo séptimo capítulo, que funciona a modo de reinicio, explora la mitología nórdica. Todas ellas cuentan con el mismo protagonista, Kratos, un espartano que, al ser engañado por el dios Ares, entra en una escalada de violencia que le lleva a las puertas del mismísimo Olimpo con intenciones deicidas. De esta manera, las entregas numeradas se centran en las grandes figuras del panteón griego, así como en los titanes, mientras que las entregas menores exploran otros aspectos de la mitología griega como las furias y deidades de menor envergadura.

Pero, los que mejor han sabido implementar las mitologías, en concreto las orientales, han sido los desarrolladores japoneses. Esto es observable en las numerosas invocaciones de la longeva saga *Final Fantasy* (1987-2016), los demonios coleccionables de la saga *Shin Megami Tensei* (1987-2017) o juegos como *Okami* (2006) o *Asura's Wrath* (2012). De igual manera existen videojuegos sobre la Historia de Oriente, que normalmente suelen ser juegos de rol o *musou*⁷. De este último género destacarían las sagas *Dinasty Warriors* (1997-2015), centradas en figuras históricas de China, y *Samurai Warriors* (2004-2016), como el anterior pero con japoneses ilustres. Y es que, al igual que en la literatura, los nipones suelen preferir los relatos de guerra históricos, por lo que abundan los juegos basados en dos conflictos civiles: las Guerras Genpei (1180-1185) y el periodo Sengoku (1467-1615). De esta manera figuras destacadas en ambos conflictos suelen ser los elegidos para protagonizar sus propios videojuegos, y que, como ocurre en la saga *Assassin's Creed*, suelen tomarse algunas licencias en cuanto a los mismos aunque su ambientación sea más que notable. Así, sobre las Guerras Genpei, que enfrentaron a los clanes Taira y Minamoto, encontraríamos *Genji: Dawn of the Samurai* (2005) y su secuela *Genji: Days of Blade* (2007), siendo el protagonista de ambos Minamoto no Yoshitsune, figura destacada del conflicto y de la Historia del país del sol naciente. En cuanto al periodo Sengoku, al abarcar una gran extensión de tiempo suele ser más proclive a servir como telón de fondo a distintas producciones. Tanto es así, que a veces se le considera un subgénero. Valga como ejemplo que el juego antes citado, *Samurai Warriors*, es solo el nombre

⁷ También conocidos como *beat'em up*, en este género el personaje controlado por el jugador debe derrotar, normalmente en solitario, a un número apabullante de enemigos que le atacan en forma de hordas.

occidental, ya que en Japón este se comercializa como *Sengoku Musou*, haciendo referencia al periodo tratado y al género del videojuego (Barlés y San Emeterio, 2010). No obstante, y ya para cerrar este apartado, es destacable la saga de juegos históricos del desarrollador Koei (hoy Koei Tecmo), que bajo el sello "Koei Historical Simulation series" aglutina juegos de estrategia dedicados a figuras históricas destacadas como Napoleón Bonaparte, Oda Nobunaga o Genghis Khan, y de entre los cuales destacan las trece entregas de *Romance of the Three Kingdoms* (1985-2016), que se basa en la novela histórica de homónimo nombre, clásico del S.XIV de la literatura china.

Todos estos juegos son una prueba de que el poder de atracción de la Historia es una constante en el mundo de los videojuegos, ya que a falta de una máquina del tiempo, un determinado título ambientado en la época que más nos complazca bien puede hacernos el servicio. No obstante, al no haber muchas veces historiadores involucrados en el desarrollo de estos juegos, su reflejo del pasado puede dar lugar a malinterpretaciones provocando que la Historia académica y la historia popular se distancien cada vez más. Es por ello que en el siguiente apartado hablaré de como tratan los videojuegos a la Historia.

3.- ¿Cómo suelen tratar los videojuegos a la Historia?

A continuación trataré de abordar la necesidad que tienen los videojuegos de tratar con la Historia y el modo en que lo hacen. Debido a esta interacción se producen una serie de problemas en cuanto a qué tipo de Historia están difundiendo, siendo este punto de radical importancia ya que es un producto que llega cada día a más población. Según aDeSe⁸ durante el año 2013⁹ se vendieron más de diez millones de videojuegos en España, además de que para nuestro país se contabilizan más de quince millones de jugadores¹⁰ distribuidos en varios franjas de edad. Es por ello que es necesario establecer una clasificación que permita conocer el modo en que tratan los videojuegos a la Historia.

a) ¿Por qué los videojuegos se apropian de la Historia?

Los videojuegos, aunque lleven relativamente poco tiempo entre nosotros, no son tan diferentes de otros medios de entretenimiento como se suele creer. Y es que el uso de la Historia que hacen los videojuegos es idéntico al que hace el mundo del cine

⁸ Siglas que corresponden a: Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software.

⁹ *Balance económico 2013 - Industria Española del Videojuego*. [en línea]. [Consulta el: 11 de Septiembre de 2018]. Disponible en: <<http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/Balance2013.pdf>>

¹⁰ *Día Mundial del Videojuego: Más de 15 millones de españoles juegan a videojuegos*. [en línea]. [Consulta el: 11 de Septiembre de 2018]. Disponible en: <<http://www.aevi.org.es/mas-15-millones-espanoles-juegan-videojuegos/>>

(Venegas 2015). Esto se debe a que, cuando la tecnología estuvo en posición de permitirlo, los videojuegos trataron de contar una historia, por escueta que fuese. Así, por ejemplo, el *arcade Donkey Kong* (1981) nos contaba cómo el gorila gigante que daba nombre a la recreativa secuestraba a Pauline, la primera novia del futuro fontanero insignia de Nintendo, Mario, conocido por aquel entonces simplemente como *Jumpman*. Esto no dejaba de ser un mero contexto, y por tanto una excusa para saltar sobre barriles, derrotar al primate y salvar a la damisela en apuros. Pero, conforme avanza la tecnología estos contextos ganan en complejidad. Un buen ejemplo sería la saga *Metal Gear* (1987-2015), cuyo planteamiento jugable (que consiste en evitar al enemigo en vez de enfrentarse a él) quedó relegado frente a la intrincada trama, que ya hizo famosa a la primera entrega, y que ha mantenido enganchados a sus fans durante casi tres décadas.

Y es que la industria del videojuego trata de encandilar a su público tanto con una jugabilidad adictiva, como por ofrecer una historia interesante, que normalmente es contada a través de cinemáticas. Las cinemáticas son escenas de video que se reproducen en momentos concretos de las partidas, sirviendo como motivación para avanzar en el juego. Es por esto que suelen compararse ambos medios, ya que en cuanto a su narrativa ambos se aproximan al espectador/jugador de la misma manera. No obstante, la mayor diferencia radica en que: "*Film manipulates the viewer, but a game depends on being manipulable*" (Poole, 2004, p.81). La divergencia entre ambos medios recae en la interacción. El cine cuenta una historia cerrada que el espectador no puede alterar; mientras que un videojuego puede ofrecer tanto una trama abierta, que el propio jugador va desarrollando a su gusto; como una trama igual de cerrada que en una película, al menos en su inicio y desenlace, ya que su nudo puede sufrir variaciones que dependen del jugador.

Pero aquí no acaban las similitudes, y es que como el cine, o incluso como la literatura, los videojuegos hacen uso de la Historia para interesar al consumidor en potencia. De esta manera, pueden tomar un periodo concreto en el que ambientar su narración y coger prestados personajes históricos de forma tan "fiel" como lo haría una película o novela histórica. Y es que a veces se olvida que estas formas artísticas también están atadas a la subjetividad del autor, a la que habría que añadir a su vez la del autor de la fuente a partir de la cual obtuvieron los datos para encuadrar su relato, es decir, de un historiador. No obstante, y a pesar de las inexactitudes históricas que puedan tener cualquier novela o película histórica, siempre se las cree más acertadas que un videojuego basado en los mismos hechos. Y esto, siguiendo otra vez a Steven Poole (2004), se debe a que "juegas" con el videojuego, y por tanto se lo toma menos en serio como forma de expresión; pero también se debe a que, al contrario que en el cine, los videojuegos no suelen disponer de asesores históricos. Aunque sagas como *Assassin's Creed* cuentan con varios historiadores tras de sí, lo cierto es que poco pueden hacer si el guión de la producción incluye convertir a Leonardo Da Vinci en una especie de Q como si el protagonista de *Assassin's Creed II* (2009) y *Assassin's Creed: Brotherhood*

(2010) fuese James Bond; por lo que sus contribuciones suelen quedarse en el apartado visual. De esta manera, el patrimonio es lo que más peso cobra como baluarte del rigor histórico, quedando los personajes históricos supeditados al guión de la producción, produciéndose así una gran serie de inexactitudes (Tellez y Iturriaga, 2014).

Como ya se ha mencionado antes, al igual que el cine, el videojuego puede tomarse sus licencias, más o menos generosas, a la hora de representar el pasado, o bien puede hacer de él su patio de recreo. Pero hay que tener en cuenta la diferencia que existe entre la Historia y el pasado. Y es que el término "historia" puede tener varios significados. De esta manera es posible hacer referencia al propio estudio del pasado que realizan los historiadores, o como conjunto de hechos que conforman el pasado y conectan directamente con el presente. (Elliot, 2017). Los medios artísticos suelen ceñirse a este último. No obstante, la Historia académica se lleva mejor con el cine que con los videojuegos, ya que, como se ha comentado, estos últimos no cuentan en la mayoría de casos con asesores en estos temas.

b) El problema del contenido y el rigor histórico.

Aunque algunas contraportadas de videojuegos proclamen cómo su juego es el estandarte máximo del realismo y el rigor histórico, esto no son más que tretas publicitarias. El realismo, en dosis adecuadas, divierte. Prueba de ellos son los numerosos juegos de simulación automovilística. Pero en exceso, frustra. Con los años, los videojuegos han ido refinando un único aspecto para alcanzar mayor realismo: la física de los objetos. El resto queda supeditado a las mecánicas jugables, y por tanto a hacer divertido el juego. Esto se aplica también al rigor histórico. Al ser un producto enfocado a generar beneficios, si se es muy estricto pueden perderse compradores potenciales.

Y es que, aunque la Historia es atractiva para el gran público, lo normal es adulterarla con el fin de hacerla aún más interesante. Véase el interés que produce hablar del esoterismo nazi, tema que ha dado pie a numerosos y exagerados relatos con toques sobrenaturales o de ciencia ficción. Y hay que ser sincero, ¿quién querría empezar una quinta partida a *The Oregon Trail* tras haber muerto cuatro veces de disentería; o ¿quién querría jugar a un videojuego sobre la Primera Guerra Mundial en el que, tras sobrevivir semanas agazapado de la artillería enemiga, tratando de mantenerte seco y alejado de las ratas, la partida acabase no por un disparo recibido en una épica carga contra el enemigo, sino por una infección a causa de los cortes recibidos por el alambre de espino. Sería frustrante, y por tanto, la mayoría de consumidores de videojuegos no lo comprarían, o, en caso contrario, no le dedicarían las mismas horas que a otro tipo de juego. Hay que entender que los videojuegos son, en la mayoría de casos, producto de

inversiones millonarias, y que por tanto la competencia es abrumadora, sobre todo para los *indies*¹¹.

De esta manera se observa que uno de los grandes problemas es el contenido. Durante el desarrollo de un videojuego muchas son las ideas que se quedan fuera en comparación entre el proyecto inicial y el producto final. Las causas pueden ser económicas o temporales, e incluso relacionadas con la estructura del juego. Es por ello que el contenido histórico puede verse alterado. Por ejemplo, aunque *Assassin's Creed II* puede considerarse un museo virtual por el uso que hace del patrimonio (Iturriaga y Medel, 2017), también cuenta con varios anacronismos en la arquitectura de la Florencia del S.XV en la que se desarrolla. Así, edificios como el Baptisterio de San Juan no aparecen en la recreación virtual, a pesar de que para aquella época llevaba siglos construido¹²; o como la basílica de Santa Cruz, que aparece representada con su fachada del XIX algo modificada para asemejarse a una medieval, algo viable debido a su estilo neogótico (Down, 2013). Aún así, en entregas posteriores estas maniobras siguen utilizándose: en la representación de las pirámides de Guiza en *Assassin's Creed: Origins* (2017), su altura ha sido aumentada considerablemente para que el jugador pueda verlas desde puntos más alejados y así concederles una posición más destacada en el mapeado del juego. Estos son ejemplos menores, y algo rebuscados, de los conocimientos erróneos a los que pueden llevar los videojuegos de temática histórica. Tales inexactitudes son fácilmente salvables mediante una explicación en un contexto educativo, pero el jugador habitual puede llegar a asimilarlas como ciertas, produciendo un distanciamiento entre la cultura popular y la académica.

No obstante, existen iniciativas por parte de los desarrolladores de poner freno a esto. Así, volvemos a acudir a *Assassin's Creed: Origins*, y en concreto a uno de sus modos de juego, el Modo descubrimiento¹³. Este modo cuenta con 75 visitas guiadas por la recreación virtual del Antiguo Egipto del juego original, pero con la diferencia de que las mecánicas de combate están desactivadas y que ningún PNJ¹⁴ podrá dirigirnos la palabra (Bustos, 2018). Por tanto, el jugador, sin interrupciones, puede explorar o seguir las visitas guiadas en las que se explican con bastante acierto temas relacionados con los monumentos y personajes históricos que aparecen en el juego, así como sobre la vida cotidiana de la época, a la vez que se comentan las pequeñas trampas que incluye el juego, como la comentada sobre Guiza. El éxito de este modo induce a pensar que se verá incluido en la próxima entrega de la serie, que se ambientará en la Antigua Grecia.

¹¹ Desarrolladores independientes que no cuentan con el apoyo de grandes empresas y que por tanto tienen algo más de libertad creativa.

¹² Los desarrolladores de *Assassin's Creed II* adujeron que la omisión de dicho monumento se debía a limitaciones técnicas del *hardware*.

¹³ Conocido internacionalmente como *AC: Origins Discovery Tour*, forma parte de un contenido descargable gratuito para el juego original lanzado en PlayStation 4, Xbox One y PC, siendo posible su descarga de forma independiente al juego, previo pago, en plataformas digitales como *Steam* y *Uplay*.

¹⁴ Siglas que corresponden a "personaje no jugador", traducción del inglés NPC, *non-player character*.

Pero, de igual manera, hay juegos que fomentan el pensamiento histórico, aunque sea solo en algún momento concreto. Uno de los juegos comerciales con los que me he topado que encajan con esta afirmación es *Persona 5* (2017). Este título es la quinta entrega de una de las subsagas de la serie de juegos *Shin Megami Tensei*, citada anteriormente. *Persona 5* es un JRPG¹⁵ de ambientación estudiantil resultado de la mezcla entre una *visual novel*, un simulador social y el típico juego de rol. De esta forma incluye una trama muy elaborada en la que el jugador debe hacer un uso responsable del tiempo de su avatar. Durante el transcurso del juego el protagonista, un adolescente, acude a las clases de su instituto, y como tal, el jugador también. En las distintas lecciones a las que se asiste se tratan temas de distinta índole, entre ellos de Historia, aunque en su mayoría son de temática oriental. Durante la clase del 6 de Octubre se comenta, mediante cinco cuadros de diálogo, la Revolución francesa, y con el fin de que el jugador participe, se le ofrece una imagen de una guillotina pidiéndole que identifique el objeto a partir de cuatro opciones posibles, lo que desencadena una nueva explicación independientemente de si acierte, reportándole beneficios, o falle. Más adelante en el juego, el 17 del mismo mes, se somete al jugador a un examen. Aquí se le pide: "*Explain why the guillotine was used during the French revolution*". Como la respuesta exige redacción, la mascota del juego, Morgana, nos ofrece ayuda mediante el siguiente diálogo y una combinación de posibles respuestas:

Morgana: First of all, who proposed the idea of the guillotine?

-An executionner.

-A doctor.

-A king.

M: Yeah! I think it was named Joseph-Ignace Guillotine.

M: So, from this perspective, what was the advantage of the guillotine?

-It'd entertain the masses.

-It could execute people quickly.

-He'd get bodies to dissect.

M: There were thousands of people excuted during the Revolution...

M: Looks like... "they needed a method of excution that was quick and impartial".

Con esta simple conversación, el juego refleja las razones de la creación de la guillotina dando a entender cómo se ejecutaba antes de ella, en vez de solo nombrarla de forma anecdótica, o hacer mención al número de ejecuciones que fueron perpetradas con ella. Aunque podría haber profundizado algo más, haciendo referencia a que su mayor uso se dio en la etapa de El Terror (1793-94), lo cierto es que resulta un método apropiado de acercamiento al tema para tratarse de un juego considerado de nicho¹⁶ en nuestro mercado por su marcada estética japonesa. Otro caso similar sería *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* y su secuela directa *Metal Gear Solid: Peace Walker*¹⁷. Ambos

¹⁵ Juego de rol japonés.

¹⁶ Juego enfocado a un público muy concreto y que por tanto no goza de mucha popularidad.

¹⁷ Aunque en realidad la trama de MGS:3 continua en *Metal Gear Solid: Portable OPS*, al no haber estado involucrado en esta entrega su creador como guionista no se la considera canónica.

videojuegos comparten ambientación bélica, en concreto en el contexto de la Guerra Fría, sobre la cual su autor, Hideo Kojima, demuestra un conocimiento profundo de sus dinámicas. El primer juego ahonda en el sentido del patriotismo y hasta cuanto nos condicionan las banderas como individuos; mientras que el segundo habla de la disuasión nuclear como medio de mantener la paz (Martínez, 2017).

A pesar de que lo videojuegos de temática histórica puedan aportar saberes erróneos a quienes los jueguen, en determinadas ocasiones también pueden proveer a su público de información útil si se les confiere la importancia requerida. Y es que algunas veces, esta clase de juegos nos proporcionan datos de rigor que quedan eclipsados por su jugabilidad.

c) Clasificaciones para los videojuegos de temática histórica

La didáctica de las Ciencias Sociales ha intentado orientar a los futuros docentes, y a los ya profesionales, mediante esquemas que ayuden a clasificar los juegos susceptibles de ser usados en las aulas.

Por ejemplo, José M^a Cuenca (2007, 2010, 2012) los agrupa en cinco clases según su carácter: económico, social, geográfico, artístico o histórico. Así mismo, subdivide a estos últimos en cuatro clases según el uso que hagan de la Historia, que es el tema que nos ocupa: como simple escenario; si reproducen con una base histórica real acontecimientos relevantes; juegos que aunque tienen a la Historia como su eje central se toman sus licencias; y por último habla de simuladores históricos. Adam Chapman (2016a) en cambio lo resuelve dando solo dos categorías: *realist simulations*, juegos que buscan mostrar el pasado tal y como lo vieron los agentes históricos, por lo que se centran en los aspectos audiovisuales; y *conceptual simulations*, que se caracterizan por hablar del pasado pero sin pretender contárnoslo, caracterizándose por ofrecer representaciones audio-visuales abstractas e información útil sobre los periodos tratados.

No obstante, ambas clasificaciones no tiene en cuenta la narrativa de los juegos. Como se ha dicho en el punto anterior, para atraer a los consumidores los videojuegos incluyen un relato que suele acoger temas relacionados con el pasado. De esta manera una clasificación acertada debería partir de un condicionante relacionado con esta narrativa que incluye elementos históricos. Por ello se propone agruparlos en función de si cuentan con una narración abierta o cerrada.

Así en un juego con narrativa abierta, el jugador, tras recibir un contexto, sería capaz de crear su propia historia, decidiendo el nudo y el desenlace de la misma. En esta categoría entrarían juegos de simulación, *god games* o experiencias multijugador en línea; sirviendo como ejemplo *Sid Meier's Civilization* o *Verdun*. Por el contrario, un

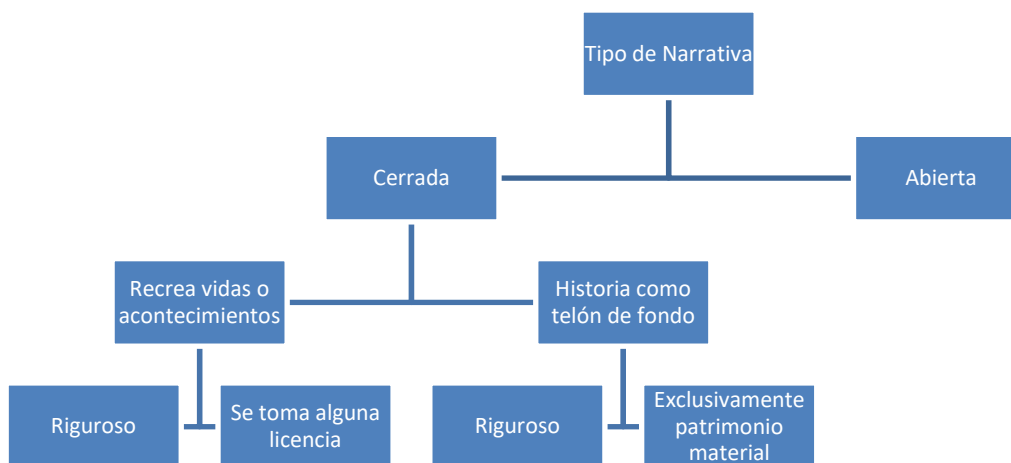
juego con narración cerrada sería una experiencia parecida al cine, donde cada jugador ve lo mismo al completar el juego. O lo que es igual, independientemente de la forma de avanzar, todo jugador coincidirá con otro que también haya completado el mismo juego en la mayoría de afirmaciones sobre su trama.

Los juegos con narrativa cerrada podrían dividirse en otros dos tipos: juegos que recrean vidas o acontecimientos pasados, y juegos que usan la Historia como telón de fondo; ambos susceptibles de ser subdivididos en dos y tres categorías más respectivamente, basándose en qué uso hacen de la Historia. De este modo, dentro de "recreaciones de vidas y acontecimientos" encontraríamos juegos rigurosos, como *The Oregon Trail*, y juegos que se toman alguna licencia narrativa. Como ejemplo de este último tipo se podría señalar *Eternal Sonata* (2007), JRPG ambientado en los sueños de un Frédéric Chopin a punto de morir. Conocido en Japón como *Trusty Bell: Chopin's Dream*, con cada nuevo nivel superado ofrece episodios de la vida real del célebre pianista polaco, todo ello acompañado por composiciones del artista reinterpretadas.

En cambio, englobados en "juegos que utilizan la Historia como telón de fondo" se encuadrarían los juegos rigurosos, los que solo usan el patrimonio y los contrafactuales. Deberíamos clasificar los juegos rigurosos en función de si incluyen elementos fantásticos o no. Así, en este apartado de "juegos rigurosos no fantásticos" entrarían títulos como *Valiant Hearts: The Great*; o las entregas ambientadas en guerras verídicas de la saga *Call of Duty*, a pesar de que estén muy sesgadas por la propaganda norteamericana. Como exponente de la subdivisión de "juegos rigurosos con toques fantásticos" serviría como ejemplo *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, que aunque cuenta con la aparición de fantasmas, robots gigantes y generales rusos con poderes eléctricos, no se atreve a alterar acontecimientos reales, sino que los reutiliza para encuadrar unos acontecimientos ficticios con los que guardan una relación de causalidad.

Por último, y dentro de "juegos que utilizan la Historia como telón de fondo", quedarían otros dos subtipos: los que sólo hacen uso del patrimonio, como la saga *Assassin's Creed*; y los contrafactuales. Con este término quiero referirme a juegos que hacen uso de la Historia contrafáctica, es decir, que tratan de responder a la pregunta "¿qué hubiera pasado si...?". En este grupo encajarían las dos entregas principales del último reinicio de *Wolfenstein*, que empezó con *Wolfenstein: The New Order* (2014). En este juego, y en su secuela, B.J. Blazkowicz, en coma desde la Segunda Guerra Mundial, despierta en unos años 60 en los que el Eje ganó el conflicto lanzando una bomba atómica sobre Washington D.C. Así, ofrece una recreación de cómo hubiera quedado Europa tras una hipotética derrota aliada, propuesta que se aplica a los EE.UU en su secuela, *Wolfenstein: The New Colossus* (2017).

La clasificación respecto a la narrativa que utilizaré para comentar los videojuegos del siguiente apartado, quedaría representada en el esquema que se muestra a continuación:



4.- Análisis de tres videojuegos para enseñar la 1ª Guerra Mundial

La Primera Guerra Mundial nunca ha podido presumir de ser un tema prolífico en cuanto a adaptaciones al videojuego se refiere, sobre todo si se la compara con la Segunda Guerra Mundial. Y es que este último conflicto ha sido utilizado hasta la saciedad, apareciendo en innumerables juegos, sobre todo en FPS; pero cuando la fórmula mostró muestras de agotamiento a finales de la primera década del S.XXI, en vez de echar la mirada hacia atrás, se decidió recurrir a guerras posteriores e incluso ficticias o futuristas. La página web francesa historiagames.com, sitio especializado en videojuegos de temática histórica, contabiliza 568 videojuegos basados en la Segunda Guerra Mundial, mientras que de la Primera sólo 57. Y, aunque estos números deberían revisarse (ya que cuentan como juegos independientes las expansiones de *Battlefield 1*), nos permiten hacernos una idea de lo poco explotada que está la Gran Guerra. Simuladores de vuelo, juegos de estrategia, y hasta parodias del conflicto, como *Marranos en Guerra* (2000), son los géneros que se han acercado a este periodo, pero pocos han sido los juegos que muestren cómo vivió el conflicto el soldado medio, y cómo afectó en la retaguardia.

Esta reticencia puede deberse a que, como advierte Adam Chapman (2016b), la imagen que se tiene de la Primera Guerra Mundial es la de una guerra de trincheras, donde los bandos enfrentados, separados solo por Tierra de nadie, trataban de mantener cada centímetro; por lo que da un aspecto menos emocionante que otros conflictos posteriores, y por tanto menos apetecible al público. A esto habría que añadir la visión de que en este conflicto todos sus participantes fueron víctimas, no como en la Segunda Guerra Mundial, donde todo el mundo tiene claro que los "malos" fueron las fuerzas del

Eje. De esta manera, programar un juego en el segundo conflicto a escala mundial es algo más sencillo, debido a que la violencia del usuario tiene un blanco, más o menos, legítimo, contra el que puede utilizar todo tipo de artilugios motorizados y armas automáticas.

Pero, durante la Primera Guerra Mundial también hubo grandes ofensivas por tierra, mar y aire, y, aunque sí que es cierto que el frente Occidental se estancó, esto no quiere decir que todas las producciones basadas en ella se atrincheren en mostrar únicamente esa faceta. Es por ello que la necesidad de educar sobre este conflicto se hace patente, no solo porque en ella se encuentra el germen de la Segunda Guerra Mundial, sino porque también alberga las claves para entender el resto del S.XX. Es por ello que he escogido este tema, ya que a la hora de hablar de la primera mitad del S.XX nos solemos centrar en el Imperialismo y Colonialismo como inicio, y la Segunda Guerra Mundial como colofón; viéndose normalmente la Gran Guerra reducida a una mera lista de causas y consecuencias, cuando podría dar más de sí con los materiales adecuados. Así, a continuación se proponen tres videojuegos recientes cuya utilización en aulas es factible, y que, debido a su contenido y el temario de la Educación secundaria, lo ideal sería utilizarlos con alumnos de 4º de la ESO o 1º de Bachillerato. No obstante, hay que aclarar que su idoneidad va de menor a mayor, tanto por el planteamiento de los juegos en sí, como por sus mecánicas de juego y su respeto a la Historia. Aunque los videojuegos aquí comentados han sido probados en sus versiones para PlayStation 4, todos están disponibles para PC en formato digital a través *Steam* y *Origin*, y, excepto *Battlefield 1*, no necesitan equipos punteros para funcionar con soltura.

A continuación procedo al análisis descriptivo de los juegos basados en el susodicho conflicto. El análisis puede dividirse en dos partes: la primera se centra en los aspectos más básicos del juego, albergando así el comentario de los datos genéricos y las peculiaridades de cada videojuego (desarrollador, año de salida, género, modos de juego, trama, etc.), creándose así un contexto para la otra mitad del análisis, más centrada en sus aspectos educativos. En esa última parte se comentará el modo en que trata a la Historia cada videojuego atendiendo a la clasificación narrativa ofrecida en el anterior punto, así como del contenido del que dispone y de su posible adecuación al ámbito en educación en Historia, prestando especial interés en metaconceptos (Morton y Seixas 2012). Por tanto, al combinar estos parámetros es posible conocer el grado de utilidad de estos títulos para el profesorado interesado en ofrecer una nueva forma de impartir los entresijos de la Guerra que acabaría con todas las guerras.

a) Verdun (2015)

Verdun es un FPS multijugador basado en las contiendas del frente occidental de la Primera Guerra Mundial con una "ambientación realista" por bandera. Bautizado como la batalla más larga de dicho conflicto, ha sido desarrollado por dos estudios relativamente pequeños, M2H y Blackmill Games, sobre todo si los comparamos con las compañías de los otros juegos de este apartado. Aunque fue lanzado en 2015 para PC a través de *Steam*, llevaba desde 2013 en *Early Access*¹⁸, por lo que posiblemente sea el primer *shooter* en primera persona en acoger esta temática. Aunque su apartado gráfico no es sobresaliente, cumple con creces al recrear con acierto el aspecto de una trinchera, abundando así los tonos marrones y grises. Pudiendo albergar partidas para hasta 32 jugadores simultáneos, este título cuenta con cuatro modos de juego: Frentes de Batalla, Combate a muerte con fusiles, Desgaste y Defensa de Pelotón, siendo este último el único que puede disfrutarse en solitario frente a enemigos controlados por la Inteligencia artificial. El modo estrella es Frentes de Batalla, donde dos bandos divididos en escuadrones deben conquistar el cuartel enemigo antes de que se acabe el tiempo mientras defienden sus posiciones desde las trincheras en sucesivos ataques y contraataques.

En su ficha de *Steam*, *Verdun* presume de ser "el primer FPS multijugador con una ambientación realista en la Primera Guerra Mundial". Y en parte tiene razón. Si lo comparamos con cualquier otro FPS, y en concreto con *Battlefield 1*, *Verdun* es un juego mucho más tranquilo y menos frenético, y por tanto menos exagerado. Pero esto puede ser tanto una virtud como su mayor problema. Y

es que, frente a otros *shooters*, su originalidad radica en su vanagloriado realismo. De esta manera un solo tiro basta para que acaben contigo, quedar atrapado en alambre de espino es casi una sentencia de muerte, tu avatar se cansa enseguida al correr, un ataque de gas significa llevar una incomodísima máscara que no te permite apuntar con claridad; y, aunque toda la parafernalia bélica está bien recreada, *Verdun* destaca sobre todo por el modelado y las animaciones del armamento. Al contrario de a lo que nos tienen acostumbrados los FPS actuales, aquí no encontraremos recargas a la velocidad de la luz o ayudas de apuntado. En *Verdun* cada bala cuenta, así, los revólveres deben ser amartillados tras cada disparo, hay que desplazar la palanca de los rifles, las balas deben ser colocadas de una en una en las recámaras, y por supuesto, nada de disparar

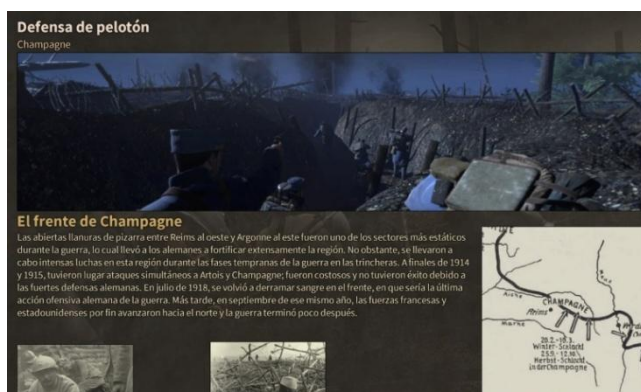


La M1909 Benet-Mercie pesaba 12 Kg, por lo que *Verdun* no permite dispararla desde la cadera.

¹⁸ Programa de la plataforma digital *Steam* que permite a sus usuarios acceder a copias *pre-alpha*, *alpha* y *beta* de los títulos que así lo ofrezcan, sirviendo así de retroalimentación a los desarrolladores.

pesadas ametralladoras desde la cadera, sino que, para abrir fuego con ellas, debemos encontrar donde apoyarlas primero.

Según la clasificación comentada anteriormente, podríamos decir que se trata de un juego de narrativa abierta, ya que al ser un título orientado al multijugador sólo ofrece un contexto (el Frente occidental de la Primera Guerra Mundial) en el que el jugador desarrolla su propia narración en cada partida. De esta manera, en pos de su vanagloriado "realismo", *Verdun* incluye nombres de escuadrones reales de la Gran Guerra, pertrechados con el armamento que debieron llevar; durante las pantallas de carga ofrece mapas reales y descripciones de las contiendas; e incluso durante las Navidades de 2014 recrearon el famoso Alto el fuego en su centenario. No obstante, dejando a un lado estos detalles, el juego carece de contenido. Parte de la culpa se debe a que no cuenta con un modo historia, y al ser un FPS exclusivamente multijugador no es capaz de enseñar ningún proceso histórico como sí haría un juego de estrategia online. Su utilidad queda reducida a su capacidad para mostrar cómo se vivían en las trincheras los momentos de tensión, ya que recrea con acierto lo frustrante que debió ser combatir en aquellos lugares. Y es que a esto se limita *Verdun*, a recorrer entramados de trincheras, junto con zonas más abiertas, como Tierra de nadie, o más cerradas, como algunos fuertes. De esta manera la única oportunidad que ofrece de fomentar el *Historical thinking*, postulado por Morton y Seixas (2012), es mostrando *Verdun* en paralelo con juegos basados en guerras anteriores, para así establecer una comparación que permita ver a los alumnos el cambio y permanencia (*continuity and change*) que se establece entre ambas formas de hacer la guerra y observando cómo afectaron los cambios tecnológicos que se aplicaron durante la Gran Guerra. Esto también podría llevar a reflexionar sobre la relevancia histórica de la Primera Guerra Mundial.



Breve descripción acompañada de un mapa real del frente de Champagne ofrecida en las pantallas de carga.

Para resumir, de los tres juegos propuestos *Verdun* es el menos idóneo para su uso educativo. Esto se debe principalmente a que carece de una narración en la que encuadrar toda la parafernalia histórica que incluye, la cual se queda en una mera anécdota. Por ello su originalidad queda relegada a ser uno de los primeros FPS que acogió esta temática y a su esfuerzo por reflejar cómo debieron ser las contiendas de esta guerra sin añadir nada de espectacularidad a la mezcla, tal y como demuestra el comportamiento de sus armas o el ritmo pausado de sus partidas.

b) *Battlefield 1* (2016)

Electronics Arts distribuye este juego considerado un AAA¹⁹ y desarrollado por su filial DICE, padres de la saga *Battlefield*. En el momento de su anuncio fue toda una sorpresa, por fin un videojuego con grandes valores de producción se atrevía con la Primera Guerra Mundial. La euforia que levanto durante el E3 2016²⁰ debe contextualizarse aclarando que desde hacía casi una década ninguna guerra anterior a la Segunda Guerra Mundial aparecía en un FPS importante, por lo que las expectativas eran muy altas.

Salvo contadas excepciones, los *shooters* en primera persona actuales están orientados a los enfrentamientos en línea. *Battlefield 1* no es una excepción, por lo que permite competir hasta a 64 jugadores en sus seis modos de juego online, de entre los cuales destaca el modo Operaciones. Este alberga partidas en las que dos bandos se



Pantalla de selección del modo historia donde se aprecian los distintos lugares en los que toman lugar sus capítulos.

disputan el control de sectores concretos en varios mapas que se van sucediendo hasta que un equipo conquista todos los puntos, o el otro aguanta hasta que se agota el tiempo. Sin embargo, aunque *Battlefield 1* está muy enfocado al multijugador en línea, no por ello deja de contar con un interesante modo historia. Este incluye un prologo, "Tormenta de Acero", y cinco capítulos: "Amigos de altos vuelos", donde encarnamos a un piloto estadounidense; "Sangre y barro", el cual nos permite controlar a un tanquista inglés; "Avanti Savoia", que nos pone en la piel de un *Arditi*, un soldado de asalto de élite italiano; "el Mensajero", que narra como un veterano mensajero australiano trata de mantener a salvo a un novato; y por último, "Nada está escrito", en el cual controlamos a una rebelde beduina contra las fuerzas del Imperio otomano.

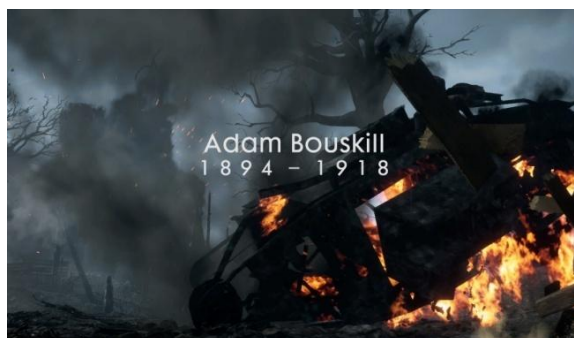
Por tanto, y si nos centramos en su modo historia, podemos incluir a este título entre los juegos de narrativa cerrada, y en concreto dentro del grupo que utiliza la Historia como telón de fondo, pero de forma respetuosa. No obstante su contenido, aunque abundante, a veces peca de escueto. Al realizar determinadas acciones, como completar un desafío (la mayoría referentes al modo en línea) o terminar un capítulo, el juego nos obsequia con una serie de entradas de un código sobre la Primera Guerra

¹⁹ AAA hace referencia a videojuegos producidos o distribuidos por grandes compañías del sector, por lo que su presupuesto es mayor de lo normal, tanto para el desarrollo como para el *marketing*. Suelen gozar de gran popularidad independientemente del acabado final.

²⁰ *Electronic Entertainment Expo*: feria anual que se celebra en Los Ángeles donde se presentan las grandes novedades del mundo de los videojuegos.

Mundial, las cuales contienen información precisa sobre las armas, los vehículos o las batallas que aparecen en el juego. El problema es que estas no son lo suficientemente invasivas, o fáciles de localizar en los menús del juego, como para que el jugador medio se interese por ellas o lleguen a animarle a buscar más información fomentando su curiosidad. Aunque cada capítulo va precedido de una breve introducción, mediante textos mostrados en pantalla que ofrecen un breve contexto sobre el momento de la guerra en la que se encuentran sus protagonistas; la mayoría se ambientan en los últimos años del conflicto, por lo que abundan las armas automáticas experimentales en pos de una mayor vistosidad, situación que también se repite en los modos multijugador. De igual manera, los personajes históricos quedan algo difuminados, no apareciendo o sirviendo como meras excusas. Es el caso de T.E Lawrence en "Nada está escrito", donde se limita a aparecer de fondo para justificar las acciones de la protagonista. Además, aunque parecen querer tratar temas como la Industrialización o el Colonialismo, al final no se llega a profundizar en ellos. Así mismo, destaca la ausencia de ejércitos como el francés o el ruso, apareciendo este último sólo en el multijugador online (previo pago de su DLC²¹), donde es posible enfrentar al Ejército rojo de los bolcheviques, contra el blanco, de los imperiales.

Por ello, la parte más destacable es el prólogo, "Tormenta de Acero", donde comenzamos como un *Harlem Hellfighter*, un grupo segregado del ejército francés formado por voluntarios afroamericanos. Durante este capítulo tratamos de defender varias posiciones del enemigo (protegiendo una trinchera con una ametralladora de posición, a los mandos de un tanque, resistiendo contra un ataque de gas, etc.) pero sin opción de ganar. Así, conforme avanzamos y vamos siendo abatidos aparece escrito en pantalla el nombre del soldado al que encarnábamos y su año de nacimiento y fallecimiento. Este detalle consigue dar un aspecto de solemnidad que se pierde en el resto de episodios, donde, como es típico en el género, encarnamos al soldado indestructible que sobrevive a todo y completa su objetivo inexorablemente.



Uno de los muchos soldados abatidos que encarnamos en "Tormenta de acero".

Al ser un juego de alto presupuesto todo aparece representado tal y como debería, con un apartado técnico sobresaliente, tanto durante el desarrollo como en las cinemáticas, sin embargo su brevedad (seis horas de duración media para cinco historias independientes) juega en su contra. Y es que, aunque intenta transmitir un mensaje de heroísmo y sacrificio, el poco tiempo que pasamos con sus protagonistas no consigue

²¹ DLC significa *Downloadable content*, contenido descargable, normalmente de pago, y que es lanzado con posterioridad al videojuego para el que va dirigido.

hacer que nos intereseamos. Además, su narración trata de ser tan respetuosa que casi cae en el romanticismo (Alexandra, 2016).

Sin embargo, habría que añadir que también en los modos multijugador podemos encontrar contenido histórico, en concreto en el modo Operaciones, que a día de hoy, tras cuatro paquetes de contenido descargable de pago, ofrece nueve experiencias que tratan casi todos los teatros de operaciones de la Gran Guerra. Al iniciar cada una de ellas se nos ofrece un contexto y la motivación de nuestro bando; y al terminar la partida, si los acontecimientos siguen la Historia se nos narran las causas de ese desenlace, pudiendo entrar en la Historia contrafáctica si gana el perdedor histórico de la contienda. Aunque estas narraciones son breves, aportan un toque serio al conjunto, sobre todo si se compara con el resto de modos de juego en línea, en los que no difiere de un FPS actual, independientemente de la ambientación.

Pero, tal y como afirma Heather Alexandra (2016), la realidad es que: *Educational opportunities are missed as well. (...) The campaign eschews opportunities to comprehensively explore the setting in favor of a historical smorgasbord that falls short at times, presenting history without exploring it in full.* Y es que a pesar de su extensa enciclopedia sobre la Primera Guerra Mundial y su interesante modo historia, no consigue transmitir ningún conocimiento concreto sobre Historia, debido a que no se atreve a profundizar en las situaciones que ofrece. Aunque nada más empezar a jugar se nos advierte que *"Battlefield 1* está basado en eventos que ocurrieron hace más de cien años", lo cierto es que no hace ningún esfuerzo por presentarnos el origen del conflicto ni por introducirnos a los dos bandos combatientes. Por lo que, a no ser que se contextualice de forma externa, su valor educativo queda muy reducido.



T.E Lawrence sólo hace acto de presencia para dar órdenes a la protagonista de "Nada está escrito".

En pos de fomentar el pensamiento histórico, se podrían utilizar tramos aislados del modo historia. Para ejemplificarlo vuelvo a recurrir al capítulo "Nada está escrito", donde un oficial otomano, al ser capturado para obtener un libro de códigos que permita al grupo de beduinos engañar a un tren blindado, afirma: "No podrá detener el progreso de la máquinas. Un día, el mundo entero invadirá estas tierras y se hará con todo el oro negro que aguarda bajo la arena". Este discurso puede relacionarse fácilmente con el Colonialismo, la Industrialización y la confianza en el progreso que se tenía antes del fin de la guerra, y que se desvaneció tras ella, por lo que podría servir para hablar de empatía histórica. En cambio, en "Amigos de altos vuelos", al informar al jugador de que "La mayoría de los pilotos de reemplazo tiene menos de 10 horas de experiencia" permitiría hablar de perspectiva histórica (*Historical perspectives*), ya que hoy día los

requisitos son claramente superiores. No obstante, al no tratar ni cómo empezó la Gran Guerra ni cómo terminó, *Battlefield 1* sólo sería útil para tratar el tiempo corto de Braudel, al menos si se deja a libre disposición del alumno, ya que con la supervisión de un docente se podría ampliar perfectamente para tratar el tiempo medio.

De esta manera, *Battlefield 1* resulta algo más útil que *Verdun* debido a que cuenta con narrativa, pero como esta no trata de profundizar en el conflicto, sino que solo se limita a utilizarlo como contexto para el multijugador y los cinco capítulos del modo historia, no ofrece oportunidades de aprendizaje de forma independiente. Por lo que sería necesaria una buena introducción antes de ser utilizado como material en clase.

c) *Valiant Heart: The Great War* (2014)

Desarrollado por el gigante Ubisoft en sus estudios de Montpellier, *Valiant Hearts* es una aventura en 2D en el que la jugabilidad está supeditada a la narración. A primera vista destaca por su apartado visual, que gracias al uso del motor *UbiArt Framework*, cuenta con la apariencia de un comic



El apartado artístico de *Valiant Hearts* es una de sus señas de identidad.

animado bastante llamativo. Lanzado durante el centenario de la Primera Guerra Mundial, hoy día está disponible para casi todas las plataformas actuales, incluso Android. Este título destaca por intentar dar un toque más sensible a la Gran Guerra, mediante un relato capaz de emocionar y entretener a partes iguales.

Valiant Hearts es la prueba de que un videojuego también puede albergar una buena historia. Más que un mero entretenimiento, es un acercamiento a cómo afectó la Primera Guerra Mundial tanto a la población civil como a los que fueron movilizados, siendo la narrativa, más que sus mecánicas, la culpable de que queramos seguir jugándolo. Mediante una estética de comic, se nos muestra un relato en el que encarnamos a cuatro personajes cuyos destinos se entrelazan durante la Gran Guerra: Karl, un alemán que reside en Francia con su esposa francesa Marie y su hijo Victor, que es expulsado del país nada más estallar el conflicto; Emile, padre de Marie y granjero francés de mediana edad que es llamado a filas; Anna, estudiante de veterinaria belga cuyo padre, un eminente científico, es raptado por los alemanes; y Freddie, un voluntario norteamericano cuya motivación para luchar del lado de la Triple entente es la venganza. Los cuatro acabarán encontrándose durante el desarrollo de la trama, coincidiendo en algún momento con Walt, un dóberman del ejército alemán que les será de gran ayuda. Todos se interpondrán voluntaria o involuntariamente en los planes del

Baron von Dorf, un líder ficticio de las tropas alemanas en el Frente occidental, por lo que la trama se limita a este teatro de operaciones. Además, los personajes, salvo algún gruñido en el que se entreoie alguna palabra en francés o alemán, son mudos hasta que aparece la cinemática de turno, por lo que su simpática estética de comic y la banda sonora ayudan a que conectemos con ellos.

La trama es lo que nos obliga a avanzar por *Valiant Hearts*, además de porque su desarrollo no resulta tan desalentador como *Verdun* o exagerado como *Battlefield 1*. Así, durante todo el juego la mecánica predominante es la resolución de puzles, algunos con más sentido que otros. Gracias a un sistema de puntos de control o *checkpoints* muy generosos, y a que si no resolvemos algún



Si un puzle se nos resiste, una simpática paloma mensajera nos ofrecerá varias pistas.

puzle en un tiempo determinado el juego nos ofrece varias pistas, quedarse atascado resulta casi imposible, aunque no improbable. Aún así el juego no se hace monótono, sino que cuenta con variedad de situaciones: fases de persecución, siempre al ritmo de música clásica (como Orfeo en los Infiernos o la Danza húngara nº 5), secciones en las que disparamos artillería pesada, tramos de sigilo e incluso un minijuego médico en forma de *quick time event*²². No obstante, y aunque se supone que estamos en una guerra, el juego no es muy violento, a pesar de que asistimos a escenas algo sangrientas (el asesinato de un oficial, la muerte de varios amigos y hasta la amputación de un brazo) no se recrea en ellas y las trata adecuadamente.

Su narración es inalterable durante las siete horas de media que dura, por lo que podríamos clasificar a *Valiant Hearts* como un juego que utiliza la Historia como telón de fondo, ya que ubica personajes ficticios en un pasado real, pero de forma respetuosa. Y es que el juego está impregnado del mensaje "nunca olvidar", tratando todo lo relacionado



Soldados reacios a obedecer a su oficial ante los peligros de Tierra de nadie.

con la guerra de forma muy adecuada y sin caer en la banalización. No obstante, también se toma sus pequeñas licencias, siendo el mejor ejemplo el Baron Von Dorf. Este personaje, que ejerce como jefe final en algunas fases, y que no es más que una caricatura del típico oficial de alto rango alemán, suele pilotar artilugios algo impropios

²² Los *quick time event* son sencillos minijuegos en los que hay que pulsar el botón correcto en el orden marcado.

para la época. Pero salvo algún que otro detallito más, el juego consigue transmitir fielmente vivencias reales sobre la Primera Guerra Mundial.

No en vano cuenta con la colaboración de *Mission Centenaire 14-18*, una organización conmemorativa lanzada por el Gobierno francés en 2012, y de la serie de documentales *Apocalypse World War I*, lo que le permite contar con abundante contenido histórico de calidad. Así, al comenzar cada una de las siete fases de los cuatro

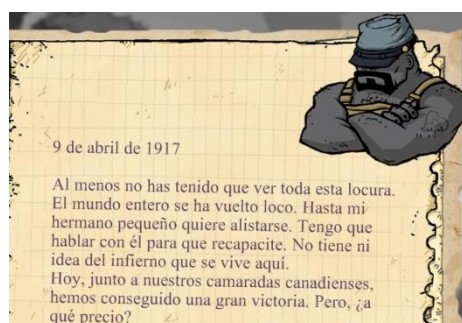


Descripción al comienzo del capítulo 2, donde Anna ayuda a reparar un taxi.

capítulos que alberga el juego, se nos ofrecerán de forma invasiva una serie de datos históricos directamente relacionados con el tramo de la aventura que vamos a vivir en ese momento. Así, justo antes del ataque con gas de cloro a Ypres, se nos informa de la importancia de la posición durante la Gran Guerra y de la sorpresa que supuso el primer ataque con gas de la Historia. Pero los datos relevantes no se quedan aquí, sino que el juego cuenta con cien objetos coleccionables de época desperdigados por los niveles y que ayudan a

comprender nuevas facetas del conflicto. De esta manera, en el nivel de Ypres nos encontramos planos sobre la estrategia de la distribución del gas, trapos empapados en orina, mascararas de gas, etc.; todo ello analizado en una breve descripción, en donde incluso se hace referencia al trabajo del historiador. Y es que todas estas anotaciones históricas saltan sin previo aviso, lo que, junto a su relevancia para enriquecer el contexto del nivel en el que nos encontremos, hace que pocos jugadores descarten su lectura. Además de los datos históricos y los objetos colecciones, el juego cuenta con un diario que se va actualizando conforme completamos cada fase, ofreciéndonos así los pensamientos de los cuatro personajes controlables (Karl, Emile, Anna y Freddie), así como de Marie, la mujer e hija de Karl y Emile respectivamente, lo que nos ayuda a empatizar con ellos y ver cómo asimilan las situaciones en las que se ven envueltos, confiriendo al jugador una mayor comprensión del contexto.

Aunque durante la cinemática inicial se nos hable de cómo empezó la Primera Guerra Mundial, sólo se hace mención al asesinato en Sarajevo del Archiduque Francisco Fernando de Austria y a la miriada de alianzas que puso en activo la declaración de guerra del Imperio alemán contra Rusia. Por ello, daría pie a comentar con los educandos si de verdad creen que por sí sólo el asesinato de una persona puede



Una de las últimas entradas en el diario de Freddie.

empujar a más de una treintena de naciones a combatir en una guerra por casi todo el globo; tratando así de hacerles razonar sobre la multicausalidad en la Historia (*Cause and consequence*). De igual manera, la expulsión de Karl al comienzo de la guerra podría servir para hablar de la dimensión ética (*Ethical dimension*), que combinado con el ya citado diario, podría dar como resultado un interesante recurso para trabajar con los alumnos la empatía histórica. Así mismo, los cien coleccionables repartidos por el juego, serían susceptibles de ser utilizados como fuentes (*Evidence*) para que los alumnos elaborasen un relato, o bien para hablar sobre su relevancia histórica (*Historical significance*). Sin embargo, al igual que ocurre con *Battlefield 1*, sólo podríamos tratar el tiempo corto, ya que el juego no muestra el final de la guerra.

Es por ello que *Valiant Hearts*, aunque está clasificado para mayores de 12 años por el PEGI²³, es bastante apto para todos los públicos y puede ser postulado fácilmente como un juego gracias al cual es posible no solo llegar a fomentar la curiosidad del jugador por el periodo, sino a enseñarle un par de datos históricos, mediante las escenas de video, así como algo de la labor de historiador, a través de los objetos coleccionables. De esta manera, y al contrario que con *Verdun* o *Battlefield 1*, este título puede dejarse a libre disposición de los educandos sin necesidad de que el docente deba interrumpir las sesiones para desmentir alguna licencia que se tome el juego. Por tanto, de los tres juegos aquí comentados, *Valiant Hearts* es el más recomendable, pudiendo ser utilizado en clase por pequeños grupos o bien para que cada alumno lo utilice de forma independiente.



Cuaderno

Muchos soldados tenían cuadernos para escribir sus diarios y memorias. Estos cuadernos dieron a los historiadores un testimonio de primera mano sobre los horrores de la guerra vividos por los soldados.

Uno de los 100 coleccionables que hace referencia directa al trabajo del historiador.

5.- Conclusiones

Mediante el recorrido por la Historia de los videojuegos de temática histórica ha quedado patente que este medio de expresión ha mirado al pasado para interesar a su público, no dejando casi ningún periodo histórico sin tratar. La razón se debe a que, cuando la tecnología estuvo en posición de permitirlo, los videojuegos quisieron ganar en complejidad contando sus propias historias. Por tanto, al igual que el cine o la literatura, miraron al pasado como posible referencia para ello. El problema es que, con el fin de presentar un producto más atractivo, adulteran la Historia, sobre todo los juegos comerciales que cuentan con una narrativa profunda. De esta manera, modifican hechos o biografías históricas, que, de ser interiorizadas por el jugador, darían lugar a conocimientos erróneos. Esto no hacen sino distanciar cada vez más la cultura popular de la académica. Aunque algunos desarrolladores que hacen uso de la Historia con licencias, al ver esta situación, se han molestado en ponerle freno mediante una serie de

²³ Siglas de *Pan European Game Information*, sistema que se ocupa de ofrecer una clasificación por edades recomendada basada en los contenidos que ofrece un videojuego.

explicaciones, es el caso de *Assassin's Creed: Origins*, otros no lo han hecho, provocando que el contenido histórico ofrecido en sus producciones deba ser examinado con detenimiento antes de proponer un uso didáctico del mismo.

Por tanto, como los videojuegos son un producto de consumo masivo por nuestra sociedad, es preciso saber qué uso hacen de la Historia, quedando así patente la necesidad de una clasificación que dé a conocer en qué es menos fiel el título elegido. La que aquí se ha propuesto coloca como su eje central al tipo de narrativa del que dispone cada videojuego, hablando así de narrativa abierta o cerrada, contando este último con varios subtipos, dependiendo de si busca adaptar una biografía o acontecimiento, o de si trata de hacer uso del pasado solo para enmarcar una historia ficticia. De esta manera, el docente puede de antemano conocer si el juego escogido va a tratar más sobre los procesos o sobre hechos históricos, conociendo en este último caso si el contenido del título escogido es adecuado o no.

Esto puede aplicarse a todos los videojuegos de temática histórica, incluso a los que se basan en un tema tan poco prolífico como es la Primera Guerra Mundial. Y es que las adaptaciones de este conflicto al videojuego son muy escasas, sobre todo si nos alejamos de géneros como la estrategia o la simulación, que no suelen limitarse a él en exclusiva, como sí lo hacen los juegos aquí comentados: *Verdun*, *Battlefield 1* y *Valiant Hearts: The Great War*. Cada uno cuenta con sus peculiaridades, que nos sirven para poner a prueba la clasificación ofrecida y para averiguar qué contenido pueden ofrecer y si llevará o no a sus usuarios a asimilar las inexactitudes históricas que puedan incluir. Cada uno se sirve de la Historia de un modo diferente. A pesar de que tanto *Battlefield 1* como *Verdun* están orientados al multijugador en línea, el primero utiliza la Historia de forma más apropiada al contar con un modo cuya narrativa está cerrada. Mas ninguno de ellos se equipara a *Valiant Hearts*, cuya narración nos introduce tanto en el conflicto como en el modo en que lo vivieron sus participantes. Y es que a raíz del reciente centenario de la Gran Guerra, es muy probable que nuevos juegos se animen en un futuro cercano a dar cabida a este periodo. Valga como muestra que este próximo noviembre Bandai-Namco lanzará *11-11: Memories Retold*, un juego cuya propuesta recuerda a *Valiant Hearts*, ya que promete contar con una narrativa emotiva y un apartado artístico cuanto menos original.

De esta manera, los títulos aquí analizados pueden servir como complemento para las lecciones relacionadas con la Gran Guerra. Y, aunque películas como *Senderos de gloria* (Stanley Kubrick, 1957) también podríamos hacernos el servicio, el cine carece de la interactividad que ofrecen los videojuegos y que tanto atraen a la juventud. No obstante, hay que tener en cuenta que el uso de los videojuegos como TAC debe limitarse únicamente al de material de apoyo puntual, ya que muy difícilmente podrán ser usados en el contexto de un aula de Educación secundaria sin la debida introducción o supervisión por parte de un docente.

6.- Referencias bibliográficas

Alexandra, Heather. (2016). Battlefield 1: The Kotaku Review. *KOTAKU-The Gamer's Guide*. Disponible en: <<https://kotaku.com/battlefield-1-the-kotaku-review-1788052226>>

Altozano, José [DayoScript] (2017). *La Evolución del Shooter [Tercera Parte] - Halo*. [Video]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=A6XFBepsWI>>

Balance económico 2013 - Industria Española del Videojuego. [en línea]. [Consulta el: 11 de Septiembre de 2018]. Disponible en: <<http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/Balance2013.pdf>>

Barlés, Elena; San Emeterio, Aurora (2010). "Algunas notas sobre los videojuegos como vías de conocimiento del Japón medieval" en *Japón y el Mundo actual*. Zaragoza: Prensas universitarias de Zaragoza, pp.767-819.

Bustos , Sergio. (2018). Educación y videojuegos: Assassin's Creed: Origins. *EDGE: el futuro del entretenimiento interactivo*, n°4, pp.12-13.

Chapman, Adam. (2016a). *Digital Games as History: how videogames represent past and offer access to historical practice*. New York: Routledge

Chapman, Adam. (2016b). It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames. *Game Studies*, volumen16, n° 2.

Cuenca, José M^a (2007) "Los videojuegos en la enseñanza de la Historia". *Seminario Internacional Taula d'Història Barcelona*.

Cuenca, José M^a (2012). "¿Se aprende Geografía e Historia a través de los videojuegos?". *Valencia: Actas del I Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*, pp.50-58.

Cuenca, José M^a (2010). "Virtual games in social science education". *Computer and education*, volumen 55, n° 3, pp.1336-1345.

Cuenca, José M^a; Jiménez-Palacios, Rocio (2015). "El uso didáctico de los videojuegos. Concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales". *CLIO. History and History teaching*, n° 41.

Día Mundial del Videojuego: Más de 15 millones de españoles juegan a videojuegos. [en línea]. [Consulta el: 11 de Septiembre de 2018]. Disponible en: <<http://www.aevi.org.es/mas-15-millones-espanoles-juegan-videojuegos/>>

Down, Douglas. N (2013) "Historical Veneers: Anachronisms, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II" en *Playing with the past: Digital Games and the Simulation of History*. Londres: Bloomsbury Academic, pp.215-232.

Elliot, Andrew B.R (2017). "Simulations and Simulacra: History in Video Games". *Práticas da História*, nº 5, pp.11-41.

Gaming disorder. [en línea]. [Consulta el: 9 de Agosto de 2018]. Disponible en: <<http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>>

Gee, James Paul (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

Gros, Begoña. (2009) "Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje". *Comunicación*, Vol.1, nº 7, pp.251-264.

Iturriaga, Diego; Medel, Ignacio (2017). "La historia a través de los videojuegos. Evaluación mediante Civilization y Assassin's Creed". *IBER. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, nº 86, pp.30-36.

La prensa británica ataca a Fortnite por ser adictivo y dañar a los niños . [en línea]. [Consulta el: 9 de Agosto de 2018]. Disponible en: <<https://computerhoy.com/noticias/zona-gaming/prensa-britanica-ataca-fortnite-ser-adictivo-danar-ninos-80161>>

Pindado, Julián (2005). "Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos". *Pixel Bit. Revista de Medios y Educación*, nº 26, pp.55-67.

Poole, Steven (2004). *Trigger Happy*. New York: Arcade Publishing, 2004.

Marín, Verónica (2010). *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. Madrid: Editorial Síntesis S.A.

Martinez, David (2003). *De Super Mario a Lara Croft. La historia oculta de los videojuegos*. Palma de Mallorca: Editorial DOLMEN.

Martínez, Juan José. (2017). "Metal Gear Solid; Política infiltrada". *PRESURA: videojuegos, cultura y sociedad*. Disponible en: <<http://www.presura.es/2017/04/06/metal-gear-solid-politica-infiltrada/>>

Méndiz, Alfonso (2006). "Los *serious games*: una alternativa a los juegos educativos". *Interactividad digital: nuevas estrategias en educación y comunicación*, pp.181-200.

Morton, Tom; Seixas, Peter (2012). *The Big Six Historical Thinking Concepts*. Scarborough: Nelson education.

Rignall, Jaz. (2017). "A Pioneering Game's Journey: The History of Oregon Trail". *US GAMER*. Disponible en: <<https://www.usgamer.net/articles/the-oral-history-of-oregon-trail>>

Romero, Margarida; Turpo, Osbaldo (2012). "*Serious games* para el desarrollo de las competencias del S.XXI". *RED: Revista de educación a distancia*, nº34.

Tellez, Diego; Iturriaga, Diego (2014). "Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga Assassin's Creed". *Contextos educativos*, nº 17, pp.145-155.

Trump shifts blame to violent video games, movies in gun violence discussion. [en línea]. [Consulta el: 9 de Agosto de 2018]. Disponible en: <<https://www.polygon.com/2018/2/22/17041574/trump-guns-violent-video-games-movies/>>

Venegas, Alberto (2015). "Los usos de la Historia en los videojuegos". *PRESURA: videojuegos, cultura y sociedad*, nº 4, pp.6-39.

Viñeta de Forges del 10 de septiembre de 2014. [en línea]. [Consulta el: 9 de Agosto de 2018]. Disponible en: <https://elpais.com/elpais/2014/09/09/vinetas/1410286853_221310.htm>

Imágenes capturadas a partir de:

Blackmill Games; M2H. (2015). *Verdun* [PS4]. Alkmaar: Blackmill Games; M2H.

DICE. (2016). *Battlefield 1* [PS4]. Redwood City: Electronic Arts.

Ubisoft Montpellier. (2014). *Valiant Hearts: The Great War* [PS4]. Montreuil-Sous-Bois: Ubisoft.