

# La labor del historiador en el desarrollo de videojuegos

## *The work of historians in videogames development*

Jheysson Duván Archila Prieto\*

### Resumen

Este trabajo tiene como objetivo mostrar la labor que el historiador puede cumplir en el mundo de los videojuegos, evidenciando a la vez los nuevos campos que el investigador alcanza a tener en la actualidad. Es con este fin que se plantean dos preguntas iniciales: ¿cómo participa el historiador en el proceso de creación de un videojuego? y ¿en qué videojuegos han colaborado los historiadores? En aras de responderlas, se mostrará el desarrollo de varios juegos de carácter histórico que durante este proceso han contado con la colaboración de historiadores. Finalmente, se concluirá que la labor del historiador es muy relevante en el mundo audiovisual, especialmente en el campo de los videojuegos, gracias a su capacidad de contribuir activamente en ellos.

**Palabras clave:** Historia digital, labor del historiador, videojuegos, historia pública, consumo cultural.

**Para citar el artículo:** Archila Prieto, Jheysson Duván. “La labor del historiador en el desarrollo de videojuegos”. *Revista Artificios*, n.º 17 (2020): 91-107.

**Fecha de recepción:** 9 de mayo de 2020

**Fecha de aceptación:** 12 de agosto de 2020

### Abstract

*The objective of this paper is to show the task that historians can achieve in the video games world, pointing out the new fields in which the researcher can have an impact in the current industry. In order to do so, there will be two main questions: How does the historian participate in a video game? And what video games have historians been in? In order to answer them, the development of several games of a historical nature, in which historians have participated, will be presented. Finally, it will be concluded that the historian's work is very relevant in the audio-visual industry, especially in the video games field, in which they can actively contribute. It will also be detailed that, currently, there are several debates that would be very interesting to consider in further investigations.*

**Keywords:** Digital history, work of the historian, videogames, public history, cultural consumption.

---

\* Historiador egresado de la Universidad Autónoma de Colombia. Ha realizado investigaciones en el campo de la Historia y los videojuegos. Participó en el XVIIIº Congreso Colombiano de Historia (2017) con la ponencia “La historia de los videojuegos”, que posteriormente fue publicada. Fungió como moderador en el VIIIº Congreso Colombiano de Estudiantes de Historia (2019). Correo electrónico: jheyssonarchila@gmail.com.

## Introducción

Los videojuegos se han ido posicionando con el paso del tiempo en el mercado como una industria sólida. Todo esto ha sido hecho no solo a través de consolas de videojuegos, sino también a través de cartuchos, discos compactos y/o juegos digitales. Esto se puede ver reflejado en distintas estadísticas, las cuales demuestran un notable crecimiento de este mercado respecto al del cine y la música, señalando que:

El mercado mundial de los videojuegos generó en 2015 unas ventas de 91.800 millones de dólares [...] Esta cifra supera en dos veces y medio la dimensión del mercado del cine –38.300 millones de dólares en 2015, según la Asociación Cinematográfica de Estados Unidos– y en más de seis veces el mercado de la música –15.000 millones de dólares en 2014, según los datos de la Federación Internacional de la Industria Fonográfica<sup>1</sup>

En cuanto al tema económico, podemos evidenciar la empresa Entertainment Software Association (ESA), que emite reportes anuales de las ventas de videojuegos en los Estados Unidos desde 1994. Estos estudios de mercado también permiten establecer una idea general sobre la población que hace uso de ellos, puntualizando su edad, su género y el dispositivo que prefieren utilizar.

Si bien ya los historiadores están aplicando sus conocimientos en ambientes no *académicos*, “se toman historiadores para el desarrollo de programas televisivos, documentales, películas e incluso, videojuegos”<sup>2</sup>, la historia dentro de la academia no está aún lo suficientemente abierta al nuevo público. Esto es por lo que muchos de los historiadores que se dedican a estas novedosas alternativas sufren muchas veces la discriminación y/o malos tratos de sus pares que se dedican a las labores investigativas/docentes con y para la academia.

De lo anterior hay que resaltar precisamente esas nuevas labores de los historiadores en un mundo cada vez más digital. Son esos cambios a nivel cultural y participativo los que no se pueden ignorar porque, en este caso, incluyen el contacto y diálogo entre académicos y la gran población del mundo que usa los videojuegos en un medio de ocio. Esto también va claramente ligado con lo que hoy en día se conoce como Historia Pública. Por esto mismo, se plantea la pregunta: ¿cómo participa el historiador en un videojuego?

1 Desarrollo Español de Videojuegos, *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2016* (España: DEV, 2016), 9, disponible en: <http://www.abc.es/gestordocumental/uploads/internacional/libro%20blanco%20dev%202016.pdf>

2 Jerome De Groot, *Consuming history: historians and heritage in contemporary popular culture* (New York: Routledge, 2009), 2.

## Precisiones metodológicas

Para la búsqueda de casos donde historiadores participaron en el desarrollo de videojuegos, se abordó como principal fuente primaria<sup>3</sup> los *Diarios de desarrollo*. Estos son publicaciones en foros web o en videos en las que cada empresa de videojuegos expone los procesos de desarrollo de un juego. Dentro de esta información se puede encontrar el tipo de profesionales que hicieron parte de un proyecto, y es ahí donde se evidencia la participación de historiadores y la función que cumplieron en el desarrollo. También se explica la razón por la que una empresa escoge determinado acontecimiento y/o momento histórico, y se detalla el proceso de investigación utilizado para poder reconstruirlo. Además, allí se responde a los medios a que se acudieron para investigar dicho evento. Esta es la principal razón por la que a lo largo del texto se citarán videos y páginas de internet.

## El libro y lo audiovisual

Hoy en día la historia se presenta en nuevos formatos y espacios diferentes a los normalizados por la academia, aun cuando existe un cierto enaltecimiento a la cultura escrita ya que se cree que hay más rigurosidad en las investigaciones con esta característica. Esto se debe a que, aparentemente, estas están realizadas con un método científico y hay una exposición de la bibliografía y de las fuentes consultadas. Todo esto permitiría demostrar que hubo un fuerte marco investigativo que avala la narración y reconstrucción de los hechos. Sin embargo, estos valores no salvan a un texto de ser objeto de críticas, por lo que este enaltecimiento es de cierta manera fetichista.

Hay que recordar que el giro lingüístico se ha encargado de mostrar, como ariete, la fragilidad de esta supuesta robustez que tiene la historiografía al centrarse en las formas de narración en el texto. La historiografía cae entonces en ciertas carencias que Hayden White, por ejemplo, demuestra al resaltar que la falencia de la historia es la narración. Esto debido a que el solo hecho de narrar vuelve los discursos reales, ya que pasan de la imaginación a la existencia y cuando existen pueden ser escuchados por otra persona. Por lo tanto, ya no son únicos y subjetivos, sino que pasan a ser de todos. Sin embargo, esto no significa que sean verdaderos. Se ponen en una balanza dos conceptos: narración histórica y narración ficticia. Ambos son iguales porque, al ser narrados, tanto lo imaginado como el pasado se vuelven reales porque pasan a existir. Es por esto que se volvieron reales, por la acción de ser narrados. No obstante, no son verdaderas las narraciones solo por ser realidades históricas<sup>4</sup>, es por lo que, para White, una cosa es la “verdad” y otra cosa es lo “real”.

3 También conocidas como fuentes nativas.

4 Hayden White, *El contenido de la forma: narrativa, discurso y representación histórica* (Barcelona: Paidós, 1992), 21.

Otra gran e importante puntualización es que, al haber varias versiones de un mismo acontecimiento, se demostraría que este no es verdadero. Esta sería otra falencia de la historia. Tal como lo explica Hayden White:

Pueden registrarse de otro modo, en un orden de narrativa, lo que les hace, al mismo tiempo, cuestionables en cuanto su autenticidad y susceptibles de ser considerados claves de la realidad [...] Si no pueden imaginarse al menos dos versiones del mismo grupo de hechos, no hay razón para que el historiador reclame para sí la autoridad de ofrecer el verdadero relato de lo que sucedió realmente<sup>5</sup>.

Así pues, si hay dos formas de narrar un acontecimiento, es decir, dos versiones de un mismo hecho; ya hay un problema en cuestión de la verdad. No obstante, esto es precisamente lo que le da el carácter de discurso histórico y lo que lo diferencia de otros relatos. Es por esto que un relato histórico puede ser estudiado por dos personas mientras que el relato ficticio solo puede ser imaginado, creado y narrado por una sola, ya que esta fue la encargada de crear esa única versión, por lo cual la otra no lo haría exactamente igual.

Encontramos entonces que la verdad es un tema complejo, por no decir imposible. Es por esto que la historiografía no es más que otra manera de narrar y representar el pasado, haciéndolo exclusivamente de forma escrita. White expresa que lo que se debe buscar no es la verdad en un acontecimiento, sino distinguir lo histórico de lo ficticio. Advierte, sin embargo, que se puede crear un relato imaginario sobre un acontecimiento histórico o real y que no por ello es menos verdadero<sup>6</sup>.

Una vez aceptado el hecho de que la historia se puede presentar en otros formatos y que ninguno es mejor que el otro, se considerarán dos conceptos importantes para continuar con esta investigación, estos son: la “historiografía” y la “historiofotía”. La primera hace referencia a las representaciones del pasado en la narración escrita y la segunda a la narración en imágenes visuales y material filmico<sup>7</sup>.

La historiofotía se tiende a infravalorar debido a que se compara y estudia de la misma manera en la que se hace con un documento escrito. “Estamos inclinados a tratar la evidencia en imágenes como si fuera, como mucho, un complemento de la evidencia verbal, más que como un suplemento, es decir, un discurso en su propio derecho y capaz de decir cosas sobre sus referentes”<sup>8</sup>. Para evitar estos obstáculos hay que entender que la lectura de las imágenes visuales se debe llevar a cabo de distinta manera. Es importante no hacer una comparación entre la historiografía y la historio-

---

5 White, *El contenido de la forma: narrativa, discurso y representación histórica*, 34.

6 White, *El contenido de la forma: narrativa, discurso y representación histórica*, 74.

7 Hayden White, *Ficción histórica, historia ficcional y realidad histórica* (Buenos Aires: Prometeo Libros, 2010), 28

8 White, *Ficción histórica, historia ficcional y realidad histórica*, 28.

fotía, pues se debe entender que son distintas y que, por lo tanto, cada una tiene sus particularidades, estableciéndose así que ninguna de las dos es más o es menos que la otra. Ahora bien, esto también implica procesos similares de reconstrucción histórica o investigación. Se debe recordar que “toda historia escrita es producto de procesos de condensación, desplazamiento, simbolización y clasificación, exactamente como aquellos usados en la producción de una representación fílmica”<sup>9</sup>.

Así pues, se ha establecido que las labores investigativas para reconstruir el pasado no implican siempre un producto escrito sino que también pueden crear otro tipo de productos que no son menos válidos, “es una reconstrucción, no un reflejo directo, y que, el lenguaje escrito, solo es un camino para reconstruir la historia, un camino que privilegia ciertos factores: los hechos, el análisis y la linealidad”<sup>10</sup>. Por lo tanto, los videojuegos son otro camino que puede ser válido en la medida en que se sepan aprovechar porque, como veremos en el siguiente apartado, también contaron con un trabajo riguroso de investigación histórica por parte de historiadores. Es por esto que se deben dar a consideración otros medios, pues “existe más de una verdad histórica”<sup>11</sup>.

## **La labor del historiador en el videojuego: la reconstrucción de lo histórico en los videojuegos**

Cuando se habla de reconstrucción, en el caso de este trabajo, deberá entenderse como el proceso de investigación histórica que se realiza para llegar a condensar toda la información en una de las distintas formas de representación. Estas pueden ser un libro, una película o un videojuego. Es por esto que en este apartado se expondrá cómo los historiadores cumplen una nueva labor en el mundo de los videojuegos y en qué casos se ha contado con la participación de historiadores para desarrollar videojuegos.

Para empezar, se debe mencionar que desde la aparición de los videojuegos hasta el día de hoy, ha habido juegos ambientados en el pasado o videojuegos históricos. Se puede considerar que el primer videojuego de carácter histórico fue *The Oregon Trail* de 1975. Este tenía un fin educativo y buscaba enseñar el proceso de colonización en el siglo XIX a través de la ruta de Oregón en Estados Unidos. Ahora bien, es importante mencionar que incluso hay varias líneas utilizadas para la consideración del inicio del videojuego histórico:

- 1- Los videojuegos históricos creados para enseñar historia.
- 2- Los videojuegos históricos que son ambientados en el pasado para el entretenimiento y no para la enseñanza.
- 3- Los videojuegos históricos que integran historiadores.

9 White, *Ficción histórica, historia ficcional y realidad histórica*, 219.

10 Robert Rosenstone, *El pasado en imágenes: El desafío del cine a nuestra idea de la historia* (Barcelona: Editorial Ariel S.A., 1997), 19.

11 Rosenstone, *El pasado en imágenes: El desafío del cine a nuestra idea de la historia*, 41.

Cada una de estas líneas de análisis del videojuego histórico tiene además su propia historia. Por ejemplo, *The Oregon Trail* de 1975 pertenece a las líneas 1 y 2, incluso se puede decir que con este se inició la historia del videojuego histórico. Sin embargo, para la línea 3 de investigación este juego no puede ser considerado como el primero, pues aunque está ambientado en el pasado y enseña historia, no integró historiadores en su desarrollo. De hecho, los videojuegos históricos que integran historiadores tienen una historia más reciente. Uno de los objetivos de este trabajo es mostrar la historia de esta línea de análisis y aportar a la misma. Es por esto que al momento de exponer los videojuegos, estos se irán mostrando en orden cronológico de aparición en el mercado. De esta manera, se irán viendo los distintos cambios a través de los años.

Afortunadamente el progreso en el desarrollo de videojuegos trajo consigo la acción de documentar el proceso de creación. Esto con el fin de demostrar que la información o que los datos históricos que se ven en los videojuegos en realidad fueron correctamente investigados. Las empresas de videojuegos se dedicaron a exponer en esta documentación a su equipo investigativo y las funciones de cada uno. Como se mencionó anteriormente, esta información suele encontrarse en los denominados *Diarios de desarrollo*. Estos suelen ser videos, artículos de internet o publicaciones en foros de internet. En estos se puede ver a los desarrolladores explicando cómo fue el proceso de investigación, los procesos de dibujo y otros aspectos técnicos para la creación de un videojuego. En el caso particular concerniente a este artículo, es de interés la sección en la que se habla sobre los historiadores.

Sin embargo, en los primeros años del videojuego histórico la preocupación por el rigor no era tan grande y la necesidad de hacerlos más reales o fieles a los acontecimientos no se podía lograr muy bien, tal vez por la tecnología del momento o sencillamente porque requería mayores recursos. En definitiva, es más fácil y económico usar un área ya existente de una empresa para asignarle la tarea de investigar en internet y en libros, que contratar un equipo de historiadores y crear otra área especializada en el pasado para el apoyo en el desarrollo de un videojuego.

Podemos ver el caso del videojuego *Mafia II* en 2010, el cual no incluyó una integración de historiadores, pero permite evidenciar la distinción de White entre lo “real” y lo “verdadero”. En este juego se recreó el pasado con ayuda del área de fotografía y evidenciando la conversión del patrimonio histórico a formatos digitales. Este videojuego aborda el final de los años cuarenta e inicios de los cincuenta en los Estados Unidos, exactamente, en San Francisco y Nueva York.

El proceso de reconstrucción histórica se llevó a cabo con la toma de fotografías de edificios antiguos para recrear las texturas de estas y se agregó música de la época. Todo esto con el fin de exponer el ambiente que vivían las ciudades de aquellos años, lo cual en cierta medida se alcanzó a transmitir. Un ejemplo de esto es que durante el inicio del juego, durante el periodo de la Segunda Guerra Mundial, se ve una ciudad

más fría, con una notoriedad en el aumento de la pobreza en sus calles debido a los recursos girados para la guerra. Es una ciudad poco habitada, pues se quiere recrear la falta de personas que había debido a la participación en este conflicto bélico. Para el periodo de la posguerra, por el contrario, se muestra una ciudad más alegre, con más vida y con el goce de la recuperación monetaria<sup>12</sup>.

Es por esto que este juego es una representación, en términos de Hayden White, de un pasado real, mas no es el verdadero. Esto debido a que, como se explicó anteriormente, representar la verdad del pasado es complejo. Ahora bien, sí se logró representar la realidad del pasado, que para este caso, es el pasado de los años cuarenta y cincuenta de los Estados Unidos. Además, el videojuego mencionado demuestra cómo la mejora en la técnica del desarrollo y el ingenio para lograr mayor realismo fue ayudando a las empresas. Sin embargo, estos casos son pocos, ya que a inicios del siglo XXI fue apareciendo la necesidad de mejorar la fidelidad del pasado para lograr un mayor realismo en su representación. Gracias a esto se dio la aparición de videojuegos que empezaron a vincular historiadores en su desarrollo. Uno de estos pioneros fue el videojuego *Shogun: Total War* en el año 2000. La empresa desarrolladora de *The Creative Assembly* contrató al historiador Stephen Turnbull para que fuera consultor histórico ya que el videojuego se ambienta en el Japón del siglo XVI<sup>13</sup>. Sin embargo, seguían siendo pocas las empresas de videojuegos que irían integrando historiadores en sus desarrollos.

Para la segunda década del siglo XXI aumentó la participación de historiadores. Un ejemplo de esto es *Assassin's Creed IV: Black Flag* en el 2013, en donde se reconstruye la piratería entre los años 1715 y 1724, es decir, la edad de oro de los piratas en el Caribe. Durante la promoción del juego y la campaña de marketing para la venta, la empresa Ubisoft expuso mediante un video las armas históricas de los piratas. El presentador era el historiador Mike Loades, quien mostró las distintas armas, cuchillas, explosivos y técnicas de combate con las que los piratas actuaban para el ataque y el saqueo de barcos<sup>14</sup>. El historiador fue integrado como presentador para dar la imagen de credibilidad histórica de lo que el videojuego iba a mostrar.

En el siguiente año, 2014, salió otro juego de la misma saga: *Assassin's Creed Unity*. Este es un juego ambientado en la Revolución francesa en el que un personaje ficticio llamado Arno vive su propia historia de vida. Es un asesino que debe luchar contra templarios que habitan París, pero que, a la par, ayuda al desarrollo de la Revo-

12 NBA 2K España, "MAFIA II DIARIO DE DESARROLLO PARTE 3", video de YouTube, 1:04. Publicado el 2 de julio del 2010, <https://www.youtube.com/watch?v=Fye70Grghlk>.

13 IGN, "Shogun: Total War", *IGN*, 5 de mayo, 2000, <https://www.ign.com/articles/2000/05/06/shogun-total-war-2>.

14 Ubisoft North America, "Assassin's Creed IV Black Flag: Historical Pirate Weapons | Trailer | Ubisoft [NA]", video de YouTube, 0:18. Publicado el 17 de octubre del 2013. <https://www.youtube.com/watch?v=RgmIg5CKugc&feature=youtu.be>.

lución. Aquí se ve la integración directa, ya que la empresa desarrolladora utilizó para la reconstrucción de este juego a un equipo de historiadores: Jean Clement Martin, de la Universidad de la Sorbona de Paris, y Laurent Turcot, de la universidad Trois-Rivieres de Quebec<sup>15</sup>. Este último incluso resaltó la labor educativa del videojuego diciendo que “*Unity* podría ser una clase perfecta para aprender de primera mano cómo era la vida cotidiana de la gente de aquella época”<sup>16</sup>.

Esto generó que otros videojuegos tuvieran la misma idea. Así sucedió con *Far Cry Primal*, un videojuego lanzado en el 2016. Está basado en la prehistoria, exactamente en el año 10.000 a.C., en el periodo Mesolítico de la Edad de Piedra, y que tiene como localización espacial los montes Cárpatos. En el diario de desarrollo del videojuego se explica que para el proceso de reconstrucción histórica se contrataron historiadores, lingüistas y antropólogos con el único fin de que se obtuviera una mayor precisión en la información sobre la época<sup>17</sup>. Todo esto se puede evidenciar con la reconstrucción de las armas, las vestimentas y otros aspectos cotidianos, eso sin contar la inclusión de animales que vivieron en este periodo y lugar, ya sean extintos o no.

El videojuego *Call Of Duty: WWII*, lanzado en el 2017, está ambientado y recrea varios sucesos de la Segunda Guerra Mundial. En él se presentan hechos que van desde el desembarco en las playas de Normandía hasta la toma del puente Remagen. Para este videojuego fue importante elegir, dicen los desarrolladores, qué eventos históricos iban a reproducir en el juego. Con este fin, se contó con la colaboración de Martin Morgan, un historiador especializado en la historia norteamericana<sup>18</sup>. Su participación fue tan importante y relevante que, además de ser el encargado de guiar el desarrollo del videojuego, fue también el presentador de uno de los videos de desarrollo. Allí expone el proceso de reconstrucción histórica por parte de la empresa desarrolladora. Menciona que se tomaron fotografías en Alemania, Francia, Bélgica y Luxemburgo. Indica también que hubo otros historiadores que hicieron parte de este proceso<sup>19</sup>.

En ese mismo año saldría a la venta otro juego: *Assassin's Creed Origins*. Ambientado en el año 49 a.C., en el antiguo Egipto y durante el reinado de Ptolomeo XIII, este juego no solo integró historiadores, sino que pasaría al plano de la enseñanza de la historia. El historiador Maxime Durand no solo ayudó en el desarrollo, sino que

15 BBC Mundo, “Assassins Creed: Unity, el videojuego que se metió con la Revolución e hirió el orgullo de los franceses”, BBC, 28 de noviembre del 2014, [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/11/141128\\_tecnologia\\_videojuegos\\_assassins\\_creed\\_unity\\_polemica\\_revolucion\\_francesa\\_ig](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/11/141128_tecnologia_videojuegos_assassins_creed_unity_polemica_revolucion_francesa_ig).

16 Álvaro Bermúdez, “Ubisoft habla de la historia en Assassin’s Creed Unity”, *Xombitgame*, 16 de noviembre del 2014, <https://xombitgames.com/2014/10/detalles-historia-assassins-creed-unity>.

17 Ubisoft Spain, “Far Cry Primal – Dando vida a la Edad de Piedra [ES]”, video de YouTube, 1:39. Publicado el 18 de febrero del 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=ft1G6rwkWek>.

18 Jesús Bella, “Call of Duty: WW2 no pretende “dar clases de historia”, *3DJuegos*, 1 de mayo del 2017, <https://www.3djuegos.com/noticias-ver/169952/call-of-duty-ww2-no-pretende-dar-clases-de-historia/>.

19 CallOfDuty, “Official Call of Duty®: WWII – ‘Brotherhood of Heroes’ Documentary”, video de YouTube, 0:22. Publicado el 21 de septiembre del 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=0fKKIhCVB8>

apoyó y asesoró la realización de un modo explorador en el que el jugador se puede detener en el mundo del juego y explorar otros lugares del antiguo Egipto:

Se han incluido 75 tours guiados que los equipos creativos han desarrollado en colaboración con expertos historiadores y egiptólogos que han centrado el núcleo de la experiencia en el descubrimiento del Antiguo Egipto y hacer la Historia más accesible para que cualquiera, jugador o no, pudiera aprenderla<sup>20</sup>.

En el 2018 aparecieron otros dos títulos, el primero de ellos fue *Kingdom Come: Deliverance*, que se ambientó en el año de 1403 en la guerra de Bohemia bajo el mando del rey Segismundo. Al igual que los anteriores, se trabajó con un equipo de historiadores que cumplieron el rol de asesores<sup>21</sup>. De otro lado, fue lanzado otro ejemplar de la ya mencionada saga de Ubisoft: *Assassin's Creed Odyssey*. Ambientada en la Grecia antigua, específicamente durante la batalla del Peloponeso, este videojuego tuvo las mismas características que el anterior, pues también fue compuesto por historiadores. Además, se incluyó el modo explorador, usado para enseñar historia, en un programa denominado *Keys to learn*, en el cual 1300 estudiantes de Montreal hicieron uso de este novedoso modo<sup>22</sup>. Sin embargo, fueron más explícitos sobre qué hace el historiador específicamente:

El proceso de documentación histórica para un juego de *Assassin's Creed* realmente dura todo el desarrollo. Todo comienza en una etapa muy temprana, cuando el equipo viaja a las zonas que vamos a abordar, desde desarrolladores hasta guionistas. Somos muy pocos los afortunados que viajamos. Hacemos nuestras propias investigaciones y leemos mucho sobre la temática, ya que buscamos estar constantemente inmersos en esas historias que vamos a contar<sup>23</sup>.

Es en este punto en el que no solo la técnica mejoró para que los historiadores fueran incluidos en el desarrollo de videojuegos, sino que también salió a la luz, con más fuerza, un debate importante que ya existía: ¿se puede enseñar historia a partir de un videojuego? Estas son preocupaciones que son abordadas por los dedicados a la historia pública y digital. Si bien no se responderá a la pregunta en este texto, sí se

20 Regina de Miguel, "Maxime Durand (*Assassin's Creed*): 'Los videojuegos pueden complementar el aprendizaje tradicional'", Educación 3.0, 17 de octubre del 2018, <https://www.educaciontrespuntocero.com/entrevistas/maxime-durand-assassins-creed/>

21 Jose Rodriguez, "Kingdom Come: Deliverance tendrá secuela", IGN, 2 de diciembre del 2016, <https://es.ign.com/kingdom-come-deliverance-ps4/111736/news/kingdom-come-deliverance-tendra-secuela>

22 Joel Castillo, "El Discovery Tour de *Assassin's Creed Odyssey* ha sobrepasado las expectativas de Ubisoft", Somosxbox, 11 de octubre del 2019, <https://www.somosxbox.com/el-discovery-tour-de-assassins-creed-odyssey-ha-sobrepasado-las-expectativas-de-ubisoft/836221>

23 Nacho Requena, "Melissa MacCoubrey y las historias por contar en *Assassin's Creed*", Meristation, 3 de enero del 2019, [https://as.com/meristation/2018/12/24/noticias/1545610009\\_205739.html](https://as.com/meristation/2018/12/24/noticias/1545610009_205739.html)

mencionará que este debate y preocupación de los historiadores actuales ha impactado fuertemente los intereses del desarrollo mismo del juego.

En el último caso se encuentra el videojuego *Assassin's Creed Valhalla* en el 2020. Este juego aborda la cultura nórdica y la época vikinga, específicamente el siglo IX, y cuenta con la asesoría del historiador Thierry Noël<sup>24</sup>, quien cumplió no solo la función de asesor, sino que Ubisoft lo entrevistó con varias preguntas, enviadas por el público, acerca del contenido histórico que se sale en el juego<sup>25</sup>. Es importante marcar aquí otra diversificación del historiador en los videojuegos, donde ya no solo es asesor o presentador, sino también responde, como vocero oficial de la empresa, las preguntas sobre la historia hechas por los seguidores.

Ahora bien, la integración del historiador genera un conflicto entre los intereses de “rigurosidad” vs “entretenimiento”. Un caso de esto se dio con el videojuego *IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad* en el 2013, pues uno de los directivos de la empresa que desarrolló el videojuego, *1C Company*, se refirió al tema:

Nuestro objetivo es contar la historia de la batalla de Stalingrado a tantos jugadores como sea posible. Este enfoque, junto con el período de desarrollo restringido seguramente nos limita en la recreación completa de los detalles más pequeños. Por lo tanto, no será una campaña para un jugador de un piloto o un escuadrón. Se tratará de los aviones y la historia de la guerra. Estaríamos encantados de evitar las discusiones de la comunidad sin fin en esa materia. Sin embargo, hay mucho que discutir, ya que incluso los historiadores no están seguros acerca de algunos momentos<sup>26</sup>.

Por otra parte, el desarrollo generalmente tiene problemas para lograr una armonía entre rigurosidad y entretenimiento, pues como lo explicaron los desarrolladores en el videojuego *IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad* —y como se verá en el siguiente apartado con *Assassin's Creed Unity*—, lo histórico no es más que el trasfondo para contar otras narraciones y lograr distintos objetivos, tales como el entretenimiento y no tanto la enseñanza o mostrar la historia. Esto es importante porque cuando se trabaja en el desarrollo de videojuegos y cuando se trabaja para empresas los intereses son distintos. Por un lado, se busca el entretenimiento y la obtención de ganancias, mientras que por el otro se busca realismo, y es allí donde el historiador como indivi-

24 Paulo Quinteros, “Esta es la respuesta para los que alegan por el hecho de que una mujer vikinga puede protagonizar *Assassin's Creed: Valhalla*”, *La Tercera*, 30 de abril del 2020, <https://www.latercera.com/mouse/esta-es-la-respuesta-para-los-que-alegan-por-el-hecho-de-que-una-mujer-vikinga-puede-protagonizar-assassins-creed-valhalla/>

25 Todas las preguntas y sus correspondientes respuestas pueden ser vistas en la página web del juego: <https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/valhalla/news-updates/3MqVugCVVB0cLydXLn3Xy3/assassins-creed-valhalla-the-history-behind-the-viking-legend>

26 Zak, “Developer Diary”, Mensaje en foro, 30 de mayo del 2014, <https://forum.il2sturmovik.com/topic/168-developer-diary/?page=2#entry123482> [traducción propia].

duo tiene el interés en la rigurosidad y en contar la historia. Esta es la razón por la que el debate girará en torno a qué es lo que más se quiere y qué interés es más importante que el otro.

## Debates y discusiones del público

La participación del historiador en los videojuegos es diversa y a simple vista significa una buena decisión, pues se convierte en un pilar importante a la hora de apoyar la creación de videojuegos históricos, esto debido a que su participación aumenta la credibilidad del juego, da mayor fidelidad al pasado representado y genera cierta tranquilidad entre los mismos historiadores. Sin embargo, esto no es del todo así, pues aunque haya historiadores envueltos en el proceso de desarrollo del juego, han surgido múltiples polémicas acerca del discurso, la política, la ideología y los estereotipos.

Algunos historiadores han hecho críticas a las visiones presentadas en las representaciones y, a pesar de los estudios hechos por muchos de ellos, algunos sectores sociales y políticos se han sentido inconformes con lo mostrado. Esto evidencia que para unos la historia en los videojuegos debe seguir fija, exigiendo así más una simulación de eventos históricos que la misma entretención. Se cree entonces que la simulación es la fiel recreación de algo, sin libertad; se exige exactitud en los acontecimientos. Sin embargo, el videojuego requiere interacción, lúdica y entretenimiento, es decir, movimiento.

Son varias las polémicas y críticas que este tema ha suscitado. En primer lugar, está la que sucedió con el videojuego *Company Of Heroes 2* en el 2013. Este juego comienza a partir del interrogatorio a un personaje ficticio, en este caso un comandante soviético que debe responder ante las autoridades de su propio ejército. Mientras el comandante empieza a relatar, hay una serie de *flashbacks* en su mente, retratando el papel del Ejército Rojo en la Segunda Guerra Mundial, más precisamente, en la batalla de Stalingrado.

El historiador polaco Lukasz Markiewicz criticó el videojuego diciendo que “el juego se reduce al flojo estereotipo de los superhombres alemanes contra la horda soviética”. Añadió también que “no se implementaron de manera masiva tácticas como ‘un rifle para dos hombres’, sino que se usaron en casos de completo colapso logístico, como en los momentos más oscuros de la batalla de Stalingrado. Tampoco se mandaban oleadas humanas contra las MG40...”. Concluyó diciendo que “el frente oriental fue la confrontación de dos regímenes brutales, pero aquí se vuelve parodia”<sup>27</sup>.

---

27 Alonso Zamora, “Los rusos no están contentos con Company of Heroes 2: La visión del juego sobre el frente oriental es errónea” *LevelUp*, 25 de julio del 2013, <https://www.levelup.com/noticias/213459/Los-rusos-no-están-contentos-con-Company-of-Heroes-2>

Frente a esto, la empresa desarrolladora, Relic, respondió:

El retrato histórico presentado por el juego es adecuado, pero muchos historiadores niegan tal visión y consideran que simplemente muestra un ejército ruso empeñado en la autodestrucción, completamente irreal dada la historia militar. [...] Es un poquito cliché, y refleja las dificultades del frente ruso<sup>28</sup>.

Por su parte, la empresa distribuidora del videojuego, SEGA<sup>29</sup>, pidió disculpas diciendo que “mientras las investigaciones por estos asuntos continúan, nos gustaría expresar nuestro arrepentimiento por cualquier ofensa causada a aquellos afectados”<sup>30</sup>.

Algo similar ocurrió con el ya citado *Assassin's Creed Unity*. En este caso fue la izquierda francesa quien se encargó de criticar a los historiadores que participaron en el desarrollo del videojuego. Como se mencionó anteriormente, hubo una asesoría por parte de historiadores para la reconstrucción histórica de este videojuego. No obstante, esto no bastó para que sectores políticos no hicieran una fuerte crítica a la representación hecha. Más precisamente, el excandidato presidencial Jaen-Luc Melençon dijo que:

La versión de la Revolución presentada en el juego de Ubisoft presenta al pueblo como bárbaro y sediento de sangre, mientras que ofrece una visión más empática con el Rey Luis XVI, y no, un “traidor” y “la cretina” de María Antonieta se presenta como una “pobre niña rica” y que Robespierre, uno de los líderes de la revolución, se presenta como un “monstruo” en lugar de destacar su papel como “liberador”<sup>31</sup>.

Ubisoft defendió el videojuego indicando que “la Revolución francesa no es más que su telón de fondo”<sup>32</sup>, recordando que se trata esencialmente de un videojuego y no una clase de historia<sup>33</sup>.

---

28 *Ibid.*

29 Aquí hay que recordar que muchas veces, la empresa desarrolladora no es la misma empresa distribuidora. Aunque parezca confuso, no lo es si se tiene en cuenta que es similar al papel que juega un autor y la compañía editorial. Unos se encargan de crear el juego y los otros en distribuirla, en este caso, el primero es Relic y el segundo es SEGA.

30 Rodrigo Villanueva, “SEGA se disculpa por Company of Heroes 2: Las investigaciones por la campaña del juego continúan”, *LevelUP*, 8 de agosto del 2013, <https://www.levelup.com/noticias/214061/SEGA-se-disculpa-por-Company-of-Heroes-2>

31 BBC Mundo, “Assassins Creed: Unity, el videojuego que se metió con la Revolución e hirió el orgullo de los franceses”, *BBC*, 28 de noviembre del 2014, [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/11/141128\\_tecnologia\\_videojuegos\\_assassins\\_creed\\_unity\\_polemica\\_revolucion\\_francesa\\_ig](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/11/141128_tecnologia_videojuegos_assassins_creed_unity_polemica_revolucion_francesa_ig)

32 Rafael Poch, “La izquierda francesa se indigna con un videojuego que maltrata la Revolución”, *La Vanguardia*, 27 de noviembre del 2014, <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20141127/54420777695/izquierda-francesa-indigna-videojuego-maltrata-revolucion.html>

33 BBC Mundo, “Assassins Creed: Unity, el videojuego que se metió con la Revolución e hirió el orgullo de

Lo mismo sucedió con otro videojuego ya mencionado, *Assassin's Creed Origins*. Aquí la crítica se dirigió al estereotipo de Cleopatra y a la imagen que refleja. Esta generó polémica, pues se muestra la clásica imagen de Hollywood, la de una mujer bonita que fue estratega, que usa el sexo y la seducción para lograr alianzas políticas. Siendo así la “manzana de la discordia”. En esta ocasión, la crítica fue hecha por la profesora de Historia Clásica de la Universidad de Cambridge, Mary Beard, quien dijo que:

Gran parte de lo que sabemos sobre Cleopatra es la propaganda [romana], [...] fue escrita por Augusto después de su guerra con Marco Antonio, para desacreditarlos a ambos, y en parte para mostrar a Antonio como esclavo y engañado por un seductor. Reina. Dudo mucho que ella fuera remotamente coqueta<sup>34</sup>.

Y no fue la única persona que rechazó esta imagen. La arqueóloga y egiptóloga Joyce Tyldesley también indicó que:

Al aceptar sin pensar a Cleopatra como una mujer despiadada o promiscua, nos estamos enamorando de la propaganda masculina romana que eligió representarla de esta manera. La verdad es que no hay absolutamente ninguna evidencia que sugiera que ella fuera notoriamente promiscua, o que se comportara de manera diferente a cualquier otro gobernante ptolemaico de Egipto. [...] Desafortunadamente, nos parece fascinante la idea de ella como una mujer poderosa y sexualmente activa<sup>35</sup>.

Sin embargo, en este caso, ningún portavoz de la empresa Ubisoft respondió a las declaraciones. Ya sea por experiencia a la hora de recibir críticas por sus representaciones del pasado, o por no ayudar a que estas críticas hicieran eco, la empresa optó finalmente por la decisión de no responder.

Todas estas críticas generan preguntas interesantes para las labores nuevas del historiador en el mundo digital y audiovisual: ¿cómo representar el pasado de manera adecuada?, ¿cuál es la verdadera representación?, ¿cuál es la verdadera historia?, ¿sucedieron así el acontecimiento?, ¿se puede enseñar la historia con videojuegos sin afectar la rigurosidad o el entretenimiento? Todas estas preguntas muestran las falencias que se espera sean respondidas o que, al menos, sirvan a futuro para generar reflexiones en torno a la labor del historiador en los medios audiovisuales.

---

los franceses”, *BBC*, 28 de noviembre del 2014, [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/11/141128\\_tecnologia\\_videojuegos\\_assassins\\_creed\\_unity\\_polemica\\_revolucion\\_francesa\\_ig](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/11/141128_tecnologia_videojuegos_assassins_creed_unity_polemica_revolucion_francesa_ig)

34 Colin Campbell, “Assassin’s Creed Origins’ promiscuous Cleopatra is just plain wrong: Classicists weigh in on lurid depiction of Egypt’s queen”, *Polygon*, 2 de noviembre del 2017, <https://www.polygon.com/features/2017/11/2/16593124/assassins-creed-origins-cleopatra#nnn> [Traducción propia].

35 Cambell, “Assassin’s Creed Origins’ promiscuous Cleopatra is just plain wrong: Classicists weigh in on lurid depiction of Egypt’s queen” [Traducción propia].

## Conclusiones

Como se pudo observar, los videojuegos se han consolidado de una manera impresionante, pues a pesar de su poco tiempo de existencia, esto con respecto a la aparición del cine y de la música, han brindado con su expansión la creación y diversificación de nuevas labores para el historiador. Muestran así que pueden ser consultores, asesores, presentadores, críticos de videojuegos, especialistas para revistas de videojuegos, estadistas en evaluación pedagógica e incluso encargados en la participación de la imagen de las empresas a la hora de responder preguntas del público. Todas estas distintas labores tienen un fin, el de respaldar y dar credibilidad a los videojuegos actuales para así lograr que alcancen una mayor fidelidad del pasado, consiguiendo así mayor realismo y precisión.

Por otro lado, se puede concluir también que estos nuevos campos para los historiadores no son irrelevantes, pues estas participaciones han generado y siguen generando debates absolutamente pertinentes. Estos no son importantes solo por su actualidad sino también porque han creado un gran centro de visibilidad para nuevas corrientes historiográficas que han surgido y se encargan del presente. Un ejemplo de estas son la Historia pública y la Historia digital.

De igual forma, también se puede evidenciar que los esfuerzos por la reconstrucción histórica en los videojuegos, aquellos que representan el pasado, ha mejorado notablemente con la integración de historiadores, haciendo que cada vez sea más frecuente. Este hecho ha cambiado el paradigma a nivel de la historia del desarrollo de videojuegos debido a que estos pasaron de solo basarse en investigación de enciclopedias o de un grupo no especializado, a la obligatoriedad de contar historiadores en su equipo. Es ese mismo mundo actual y sus necesidades el que generó las condiciones para que se crearan nuevos espacios para los historiadores, pues estos pasaron de estar en participación exclusiva en la academia y de enseñar, a ser parte del entretenimiento y de aportar fuertemente a las empresas de videojuegos.

Es por esto que los historiadores que abordan estos campos no deben ser subestimados o despreciados. Si bien la historia que se aborda en los videojuegos es una historia no académica, no deja de lado la rigurosidad que supone un texto académico, pues, como se puntualizó, la historiografía clásica también es susceptible de críticas y no es un producto final de mayor superioridad. La historia no académica también es rigurosa y, como se puede notar, son bastantes los ejemplos y ocasiones en las que se requiere de historiadores para consumos culturales.

Finalmente, las polémicas generadas son resultado de debates conceptuales y actuales. Entre ellos se encuentran el cómo se debe utilizar la historia en el videojuego y, más generalmente, el cómo la disciplina histórica se aplica en espacios digitales y públicos. En conclusión, estas polémicas no son en absoluto irrelevantes, reflejan vacíos que pueden ser utilizados para futuros estudios y a los cuales, tarde o temprano,

se enfrentarán historiadores interesados en hacer parte del mundo digital. De hecho, no solo historiadores sino todo aquel preocupado por los problemas actuales de la Historia Pública y Digital, ya que estas corrientes historiográficas son de gran cercanía al tema. Es crucial que la Historia participe en estos debates y discusiones para que así esté vigente y haga parte de la actualidad.

## Bibliografía

BBC Mundo. “Assassins Creed: Unity, el videojuego que se metió con la Revolución e hirió el orgullo de los franceses”. *BBC*, 28 de noviembre del 2014. [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/11/141128\\_tecnologia\\_videojuegos\\_assassins\\_creed\\_unity\\_polemica\\_revolucion\\_francesa\\_ig](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/11/141128_tecnologia_videojuegos_assassins_creed_unity_polemica_revolucion_francesa_ig).

Bella, Jesus. “Call of Duty: WW2 no pretende ‘dar clases de historia’”. *3DJuegos*, 1 de mayo del 2017. <https://www.3djuegos.com/noticias-ver/169952/call-of-duty-ww2-no-pretende-dar-clases-de-historia/>.

Bermúdez, Álvaro. “Ubisoft habla de la historia en Assassin’s Creed Unity”. *Xom-bitgames*, 16 de noviembre del 2014. <https://xombitgames.com/2014/10/detales-historia-assassins-creed-unity>.

Call of Duty. “Call of Duty. Official Call of Duty®: WWII – ‘Brotherhood of Heroes’ Documentary.” Video de YouTube, 7:07. Publicado el 21 de septiembre del 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=0ffKKIhCVB8>.

Campbell, Colin. “Assassin’s Creed Origins’ promiscuous Cleopatra is just plain wrong: Classicists weigh in on lurid depiction of Egypt’s queen. Polygon”. *Polygon*, 2 de noviembre del 2017. <https://www.polygon.com/features/2017/11/2/16593124/assassins-creed-origins-cleopatra#nnn>.

Castillo, Joel. “El Discovery Tour de Assassin’s Creed Odyssey ha sobrepasado las expectativas de Ubisoft”. *Somosxbox*, 11 de octubre del 2019. <https://www.somosxbox.com/el-discovery-tour-de-assassins-creed-odyssey-ha-sobrepasado-las-expectativas-de-ubisoft/836221>.

Chartier, Roger. *El presente del pasado: escritura de la historia, historia de la escritura*. México D.F.: Universidad Iberoamericana, 2005.

De Groot, Jerome. *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. New York: Routledge, 2009.

De Miguel, Regina. “Maxime Durand (Assassin’s Creed): ‘Los videojuegos pueden complementar el aprendizaje tradicional’”. *Educación 3.0*, 17 de octubre del 2018. <https://www.educaciontrespuntocero.com/entrevistas/maxime-durand-assassins-creed/>.

Desarrollo Español de Videojuegos. *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos*. España: DEV, 2016, <http://www.abc.es/gestordocumental/uploads/internacional/libro%20blanco%20dev%202016.pdf>.

IGN. “Shogun: Total War”. *IGN*, 5 de mayo del 2000. <https://www.ign.com/articles/2000/05/06/shogun-total-war-2>.

NBA 2K España. “MAFIA II DIARIO DE DESARROLLO PARTE 3”. Video de YouTube, 3:44. Publicado el 2 de julio del 2010. <https://www.youtube.com/watch?v=Fye70Grghlk>.

Poch, Rafael. “La izquierda francesa se indigna con un videojuego que maltrata la Revolución”. *La Vanguardia*, 27 de noviembre del 2014. <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20141127/54420777695/izquierda-francesa-indigna-videojuego-maltrata-revolucion.html>.

Pons, Anaclet. *El desorden digital: guía para historiadores y humanistas*. Madrid: Siglo XXI, 2013.

———. *Historia digital: una apuesta del siglo XXI*. Madrid: Marcial Pons, 2018.

Quinteros, Paulo. “Esta es la respuesta para los que alegan por el hecho de que una mujer vikinga puede protagonizar Assassin’s Creed: Valhalla”. *La Tercera*, 30 de abril del 2020. <https://www.latercera.com/mouse/esta-es-la-respuesta-para-los-que-alegan-por-el-hecho-de-que-una-mujer-vikinga-puede-protagonizar-assassins-creed-valhalla/>.

Requena, Nacho. “Melissa MacCoubrey y las historias por contar en Assassin’s Creed”. *Meristation*, 3 de enero del 2019. [https://as.com/meristation/2018/12/24/noticias/1545610009\\_205739.html](https://as.com/meristation/2018/12/24/noticias/1545610009_205739.html).

Rodríguez, José. “Kingdom Come: Deliverance tendrá secuela”. *IGN*, 2 de diciembre del 2016. <https://es.ign.com/kingdom-come-deliverance-ps4/111736/news/kingdom-come-deliverance-tendra-secuela>.

Rosenstone, Robert. *El pasado en imágenes: El desafío del cine a nuestra idea de la*

*historia*. Barcelona: Editorial Ariel S.A., 1997.

Ubisoft Spain. “Far Cry Primal – Dando vida a la Edad de Piedra [ES]”. Video de YouTube, 11:26. Publicado el 18 de febrero del 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=ft1G6rwkWek>.

Ubisoft North America. “Assassin’s Creed IV Black Flag: Historical Pirate Weapons|Trailer|Ubisoft [NA]”. Video de YouTube, 5:12. Publicado el 17 de octubre del 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=RgmIg5CKugc>.

Villanueva, Rodrigo. “SEGA se disculpa por Company of Heroes 2: Las investigaciones por la campaña del juego continúan”. *LevelUP*, 8 de agosto del 2013. <https://www.levelup.com/noticias/214061/SEGA-se-disculpa-por-Company-of-Heroes-2>.

White, Hayden. *El contenido de la forma: narrativa, discurso y representación histórica*. Barcelona: Paidós, 1992.

———. *Ficción histórica, historia ficcional y realidad histórica*. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2010.

Zak. “Developer Diary”. Mensaje en foro, 30 de mayo del 2014. <https://forum.il2sturmovik.com/topic/168-developer-diary/?page=2#entry123482>.

Zamora, A. “Los rusos no están contentos con Company of Heroes 2: La visión del juego sobre el frente oriental es errónea” *LevelUp*, 25 de julio del 2013. <https://www.levelup.com/noticias/213459/Los-rusos-no-estan-contentos-con-Company-of-Heroes-2>.