

Una aproximación a la aplicación de los videojuegos y las tecnologías digitales a la enseñanza de la Historia

Amós Farrujia Coello

Universidad de La Laguna

Sergio Solbes Ferri

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Resumen: En las sociedades tecnológicamente desarrolladas, la influencia de los avances informáticos y las nuevas tecnologías afectan a la vida cotidiana de los individuos. La didáctica de la enseñanza no puede escapar en absoluto a esta realidad. Nuestra propuesta pasa por servirse de un sector puntero de la industria de los videojuegos para realizar una aproximación a su aplicación práctica para la enseñanza de la Historia y, más en concreto, de la Historia Económica.

Palabras clave: Historia Económica; Desarrollo de la disciplina; Disciplinas relacionada; Otros (miscelánea)

Códigos JEL: N00, N01, Y80, Y90

An approach to the application of video games and digital technologies to the teaching of History

Abstract: In technologically developed societies, the influence of computer advances and new technologies affect the daily lives of their individuals. The didactic of teaching cannot escape this reality at all. Our proposal is to use a leading sector of the video game industry to make an approach to its practical application for the teaching of History and, more specifically, the Economic History.

Keywords: Economic history; Development of the Discipline: Historiographical, Sources and Methods; Related Disciplines; Other (miscellaneous categories)

JEL Codes: N00, N01, Y80, Y90

Agradecemos la autorización y el asesoramiento de Andras Vajlok de la compañía *Paradox Interactive*® para comentar y analizar los videojuegos de la compañía. Por la misma razón, damos las gracias a Lucy Boxall de *Creative Assembly*®.

1. Nuevas tecnologías y videojuegos

El fenómeno de las nuevas tecnologías y en especial de los videojuegos se encuentra cada día más extendido. El avance en el diseño de los programas y la informática en general ha propiciado la creación de más y mejores videojuegos en los que las compañías invierten millones de dólares para su generación y posterior publicidad, siendo muchos los que acaban vendiéndose a escala masiva. La aparición de plataformas online para la gestión de los videojuegos ha expandido si cabe el fenómeno puesto que han hecho innecesario disponer del videojuego en formato físico, lo que permite alcanzar una difusión muy superior y ahorrar en costes de producción.

En este sentido, destaca especialmente la plataforma *Steam*® de la compañía *Valve Corporation*® que, fundada en el año 2003, dispone actualmente en su catálogo de más de 12.000 videojuegos con 33 millones de jugadores diarios y 67 millones de usuarios mensuales fijos¹. Esta plataforma permite la instalación de su software de forma gratuita en cualquier PC tras una simple búsqueda en cualquier portal de internet. *Steam*® ofrece al menos una veintena de servicios: asocia los videojuegos a la cuenta de usuario, permite jugar *online*, actualiza automáticamente los juegos, agiliza las descargas, permite diseñar y compartir *mods*, guarda las partidas en la nube, dispone de chat propio, permite compartir juegos con los amigos, capturas de pantalla y vídeos. También permite que los usuarios califiquen los juegos según su experiencia mediante la redacción de un análisis que también permite la posibilidad de que otros usuarios puedan acceder a valorarlo o comentarlo.

Podríamos destacar tres cuestiones en relación con la mencionada plataforma y nuestro objeto de interés. En primer lugar, hemos mencionado la posibilidad de diseñar y compartir *mods*, aunque no explicamos su función: se trata de una modificación del juego original, un añadido gratuito que puede mejorar sensiblemente la experiencia de juego y que, en los videojuegos de contenido o temática histórica, han encontrado tradicionalmente un espacio ideal para desarrollar su verdadero potencial. Los creadores de *mods* suelen realizar recreaciones absolutamente fidedignas desde el punto de vista histórico en relación con asuntos de diverso contenido, tales como la formación de las distintas unidades militares (en juegos relacionados con la guerra) o los distintos edificios

¹ <https://juegosadn.eleconomista.es/sites/steam/> Consulta realizada el 5 de abril de 2018.

históricos y obras de arte. En segundo lugar, quisiéramos destacar el fenómeno de los “mentores”, que son jugadores o medios influyentes que califican y expresan su análisis u opinión del juego y explican por qué lo recomiendan o no; realmente estos mentores ejercer una enorme influencia sobre el resto de jugadores y evidentemente sobre los futuros consumidores de los videojuegos. El tercer servicio que interesaría remarcar se refiere a los foros propios del *Steam Community* en los que los usuarios comentan aspectos del videojuego como sus posibles errores, estrategias de actuación, etc.; en algunas ocasiones se han llegado a plantear auténticos debates de elevado contenido científico sobre juegos con diversa temática histórica.

Es el caso, por ejemplo, del videojuego *Empire Total War*® creado por la compañía *Creative Assembly*® y ambientado en el siglo XVIII. A través de un “hilo” titulado (en inglés) “¿cuál es tu facción favorita?” se puede escoger la posibilidad de manejar los destinos de España, Francia, Gran Bretaña, Austria, Prusia, Polonia-Lituania, Suecia, Provincias Unidas o Rusia. Profundizando en el hilo escogido se puede llegar a encontrar numerosos comentarios, por ejemplo, sobre la historia de Rusia, de Polonia y de otros países del Este durante este siglo, como testimonio del debate surgido entre los propios usuarios de los foros, que, en muchos casos, superan los más de 150 comentarios fundamentados.

No solamente surgen debates históricos en estos foros. En los análisis de los videojuegos de contenido histórico las críticas de los jugadores suelen centrarse la mayor parte de las veces en si el juego es suficientemente verídico, es decir, si representa correctamente las armas, uniformes o vehículos de la época. En este sentido, conviene asumir la idea de que, efectivamente, la mayor parte de los videojuegos de contenido histórico se relacionan con un contenido bélico, sobre todo en todos aquellos pertenecientes al género de la estrategia. Podemos utilizar como referencia para lo que estamos describiendo lo sucedido con el último juego de la conocida saga de *shooters* (“tiradores”) llamada *Call of Duty*® ambientada en la II Guerra Mundial y, en concreto, al *Call of Duty: WWII*® de la compañía *Activision*® que vio la luz el 2 de noviembre de 2017. Multitud de jugadores criticaron el videojuego y lo calificaron como no recomendable porque, según ellos, no era lo suficientemente fidedigno desde el punto de vista histórico en cuanto a la representación de uniformes, municiones, banderas y armas. Criticaban crudamente la censura de la esvástica nacionalsocialista en las banderas del III Reich que aparecen en el juego (una cuestión de debate que podría dar mucho de sí), pero lo que más nos interesa

recaltar es que los usuarios atacaron al videojuego por representar a los soldados alemanes armados con un subfusil PPSH un arma, para los profanos en tecnología bélica, propia de la infantería soviética. La respuesta de la compañía y de otros usuarios fue que, aquellos jugadores que criticaban el detalle, parecían haber olvidado que, históricamente, los alemanes desplegaron en el sector de Normandía antiguas unidades militares soviéticas organizadas en el llamado Ejército Ruso de Liberación del general Andrei Vlassov: son las llamadas *Osttruppen* que estuvieron comandadas por oficiales alemanes, lo que justifica perfectamente el uso de ese tipo de arma². Cuestiones y debates como la aquí comentada se pueden encontrar con asiduidad en un juego que hasta el momento cuenta con casi 11.000 análisis de distintos jugadores³.

2. ¿Pueden utilizarse los videojuegos en una enseñanza práctica de contenidos históricos?

Desde los tiempos de Heródoto en el siglo V a.C., la Historia siempre ha atraído tanto a las sociedades como a los individuos. Ese interés ha sido recogido asimismo por las nuevas tecnologías que han contribuido a desarrollar videojuegos basados prácticamente en todos los diversos períodos históricos, pero muy especialmente Grecia, Roma, Edad Media, Edad Moderna y Segunda Guerra Mundial. Como explicábamos anteriormente, los juegos que mejor se adaptan al desarrollo de contenido histórico son precisamente los llamados de estrategia debido a la cantidad de datos y referencias históricas que permiten ofrecer. Con este tipo de videos, el jugador aprende todos esos datos mientras se divierte y, lo que también es muy importante, los comenta con su grupo de amigos en su entorno virtual. Precisamente este último es un factor especialmente destacable, la posibilidad para el usuario de interactuar con el entorno, algo que no puede lograr ningún libro, artículo o documental por razones obvias.

Los videojuegos tienen hoy en día un peso innegable en la sociedad. En un mundo hiperconectado y donde el estímulo casi siempre es visual, muchos jugadores aprenden contenidos históricos a través de los videojuegos. Y cada vez son más los jugadores que

² Beevor (2009), pp. 47-48.

³ <https://www.callofduty.com/es/wwii>. Consultado en Steam® el 13 de abril de 2018. Conviene señalar que un usuario sólo puede analizar un juego si lo posee en su “biblioteca”, es decir, el espacio donde se almacenan los títulos adquiridos.

exigen a las compañías que esos juegos históricos representen fielmente el acontecimiento que están pretendiendo reflejar, es decir, que la acción debe desarrollarse necesariamente dentro de una buena y rigurosa ambientación histórica.

En ese sentido, resulta encomiable el esfuerzo realizado por la compañía francesa *Eugen Systems*® y la sueca *Paradox Interactive*® en el juego de estrategia ambientado en la II Guerra Mundial *Steel Division. Normandy 1944*® que vio la luz el 23 de mayo de 2017. Dicho juego plantea, desde la estrategia bélica, el enfrentamiento entre unas divisiones aliadas y otras alemanas mediante la recreación de diversos campos de batalla y diferentes cuerpos militares, todo ello basado en una rigurosa documentación histórica. En el *Steel Division Normandy Art Book*®, publicado de forma simultánea, los desarrolladores del juego explican que, por ejemplo, llegaron a analizar 252 tipos de arma diferentes que estuvieron presentes en el campo de batalla a través del estudio de numerosos documentos militares⁴. Para el diseño de los diferentes mapas de batalla, que representan escenarios de combate en Normandía, como Saint Mere-Église o el aeródromo de Carpiquet, los creadores consultaron fotografías originales tomadas por la *Royal Air Force* (RAF) británica durante la guerra con el propósito de asegurar la mayor fidelidad posible en su reproducción⁵.

Otro ejemplo dentro de esta misma dinámica, es el mencionado *Empire Total War*® de la empresa *Creative Assembly*® en el que, al comienzo del juego, se agradece la cortesía del National Maritime Museum de Londres por facilitarles la consulta de diversos planos correspondientes a buques del siglo XVIII que luego modelaron en 3D para introducirlos en el videojuego. Este esfuerzo de investigación en busca de la fidelidad histórica se debe no sólo a la intención de los desarrolladores de crear unos videojuegos que resulten lo más exacto posible en relación con el hecho histórico, sino también porque los consumidores demandan ese mismo rigor.

Un ejemplo más es el del videojuego *Assassin's Creed Origin*®, de la compañía canadiense *Ubisoft*®, que ha producido una exitosa saga mundialmente famosa desde el primer título aparecido para PC en el año 2008 hasta la última versión, referida anteriormente, que fue lanzada al mercado en octubre de 2017 y que está ambientada en

⁴ *Steel Division: Normandy 1944. Art Book*®, p. 14.

⁵ *Steel Division: Normandy 1944. Art Book*®, p. 17.

el antiguo Egipto de la dinastía de los Ptolomeos. Todos sus juegos tienen un trasfondo histórico donde ambientan su particular historia, la lucha entre la secta de los asesinos y los templarios, pero es en este último juego donde han implementado una característica totalmente novedosa. Se trata del llamado *Discovery Tour by Assassin's Creed®: Ancient Egypt*, que salió a la luz el 20 de febrero de 2018, con el que se pretende que el jugador interactúe dentro del Egipto ptolemaico. Se trata de un contenido gratuito que se añade a la compra del juego original y que cuenta ya con casi 24.000 análisis. Como se explica en la página de *Steam®*, se trata de: “un modo didáctico de *Assassin's Creed® Origins* en el que puedes descubrir y explorar todo el Antiguo Egipto. [...] Aprender sobre su vida, hábitos y costumbres. Puedes hacerlo solo o acompañado de historiadores y egiptólogos en los 75 tours históricos que ellos nos han ayudado a crear”⁶.

Como estamos viendo, el rigor histórico en los contenidos está siendo cada vez más demandado por los usuarios de los videojuegos, de modo que este tipo de recreaciones históricas está llegando a la población, no solo a través de películas, series o libros destacados, sino también y fundamentalmente por medio de los videojuegos. Es más, muchos los estudiantes de instituto, y muy especialmente nuestros estudiantes de los diversos grados universitarios de Historia, disponen de determinados conocimientos históricos, no porque los hayan leído en libros o artículos, sino porque los han consultado mientras jugaban a los videojuegos. El ejemplo más evidente de lo que estamos señalando es el actual gancho que sobre los estudiantes ejerce precisamente esa secta de los asesinos en las asignaturas sobre el mundo islámico, algo inimaginable tan solo unos años atrás, y que evidentemente se deriva no de la lectura de libros sobre las Cruzadas sino por haber jugado al videojuego *Assassin's Creed®*.

Las posibilidades, pero también los peligros que entrañan las nuevas tecnologías aplicadas al aprendizaje de la Historia han tomado a los historiadores casi por sorpresa. Los jugadores de videojuegos, de todas las edades y de ambos sexos, tienen esa ventaja de poder acceder de formas más diversas a cierto contenido histórico, pero el problema es que este puede no haber sido tamizado convenientemente por los historiadores. Es el peligro que acecha en general a las nuevas generaciones de los llamados “millennials”: un acceso muy fácil a una información muy abundante, pero con importantes y evidentes

⁶ Consultado en *Steam®* el 13 de abril de 2018.

dificultades para discernir la información real de la falsa –un campo abonado para las *fake news*–. En este caso, puede afirmarse que la intervención o al menos el asesoramiento de los historiadores en el proceso de elaboración de los videojuegos es bastante escaso, aunque cada vez son más los investigadores y los proyectos que están surgiendo para tratar de analizar el impacto de los videojuegos en el aprendizaje de la historia y tratar en último término de influir en ellos.

El ejemplo más destacado, dentro del caso español, es el del profesor Juan Francisco Jiménez Alcázar, catedrático de Historia Medieval de la Universidad de Murcia, que dirige un proyecto de investigación sobre esta cuestión expresamente denominado: “Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval”⁷. Su presencia e influencia ha sido continuada en las diversas reuniones que vienen celebrándose sobre esta materia específica y las cinco que ya se han realizado bajo el lema *Congreso Internacional de Videojuegos y Educación* (CIVE) – Alfaz del Pí (2012), Cáceres (2013), Buenos Aires (2015), Pontevedra (2016) y Santa Cruz de Tenerife (2017)–. También ha publicado una serie de artículos que han sido compilados en una publicación aparecida hace poco tiempo⁸.

Según los datos recogidos por Jiménez Alcázar, en el año 2005 los beneficios derivados de la venta de videojuegos superaron en España a los del cine y la música juntos. En 2008, la industria del videojuego en España facturó más de 1.400 millones de euros, colocándose en la cuarta posición dentro de Europa y en la sexta del mundo. No hay que olvidar que la industria del videojuego es un negocio y que las empresas, en principio, no crean videojuegos con ánimo didáctico sino lúdico. Si las empresas desarrolladoras tratan de recrear la historia con más o menos fidelidad es como consecuencia de la demanda de sus usuarios que exigen este rigor. Esto es lo que las lleva a invertir mucho dinero en la recreación gráfica y en documentarse de forma adecuada, como se ha visto reflejado en los ejemplos anteriores. Así, según la definición de Jiménez Alcázar de lo que es un videojuego histórico, este debe integrar al menos cuatro factores: ser veraz, tener verosimilitud, contener información histórica y conceder libertad al usuario para jugarlo⁹.

⁷ Gobierno de España, MINECO, Proyecto de investigación I+D+i, HAR.2011-25548.

⁸ Jiménez Alcázar (2016).

⁹ Jiménez Alcázar (2016), pp. 14, 29 y 125.

La progresiva informatización de las aulas docentes ha servido para aplicar experiencias piloto por parte de profesores y alumnos en las que se han explotado algunos de estos videojuegos históricos con posibilidades educativas, según han avalado muchos pedagogos. A pesar de todo, los investigadores e historiadores se enfrentan con este mundo novedoso sin una pauta clara que seguir y mantener. Muchos se preguntan si son de verdad útiles los videojuegos para el aprendizaje de la Historia, si pueden o no sustituir a la necesaria clase magistral expositiva o si pueden llegar a ser contraproducentes. Estas dudas son pertinentes y están justificadas, pero hay que asumir la idea de que las nuevas generaciones no van a prescindir del uso de este recurso, así que las futuras experiencias determinarán el alcance y las posibilidades reales de los videojuegos en relación con la didáctica de la Historia. Jiménez Alcázar defiende que, efectivamente, se puede aprender jugando pues muchos títulos requieren que el jugador conozca aspectos históricos para poder jugar de forma efectiva al videojuego o, de lo contrario, llegar a perder la partida.

Hay una cosa difícilmente discutible y es que la revolución tecnológica se está produciendo y no va a desaparecer de repente, de modo que muchos jugadores –incluidos nuestros estudiantes de Historia– van a aprender a relacionarse con determinados contenidos históricos a través de la pantalla de su ordenador, haya historiadores de por medio o no. Jiménez Alcázar defiende en este sentido como fundamental un objetivo que los historiadores en ocasiones hemos postergado como es el de la necesidad de atender a la comunicación, esto es, la labor de transmitir el conocimiento por todos los medios disponibles a nuestro alcance. No sólo es necesario indagar en las fuentes, reflexionar sobre la documentación, debatir sobre el conocimiento, redactarlo y publicarlo, sino que es necesario interactuar con la sociedad. La presencia de los historiadores en la futura elaboración de videojuegos ambientado en distintas épocas históricas, un producto consumido por millones de personas, es absolutamente deseable con el propósito de garantizar un contenido histórico adecuado y veraz en la medida de lo posible.

3. Videojuegos históricos e historia económica ¿una opción didáctica?

Como venimos explicando en este trabajo, no existe ninguna guía segura para el investigador que desea aproximarse a este tipo de relación con los videojuegos. Por eso, quisiéramos plantear desde aquí lo que tan solo puede entenderse como una aproximación.

Hemos hablado hasta ahora de la industria del videojuego y de los juegos de temática o ambientación histórica, pero no del impacto específico de uno sobre otro, es decir, el peso de los videojuegos históricos dentro de esa industria. Aunque no estamos en condiciones de realizar un estudio en profundidad que requería el análisis simultáneo de un número espectacular de variables, si podemos ofrecer algunos datos derivados del estudio de las estadísticas que proporciona la ya mencionada plataforma de videojuegos online *Steam*® –resulta pertinente recordar una vez más que esta plataforma dispone de más de 12.000 videojuegos online–. En ella, la información se va actualizando cada 24 horas e indica los 100 juegos más competidos por los usuarios, el máximo de jugadores simultáneos y el pico más alto de jugadores que ha alcanzado en el día el título en cuestión. Hemos consultado dicha información en dos días escogidos al azar, como son el sábado 23 de febrero de 2018 y el jueves 5 de abril de 2018, para encontrarnos con que: en la primera fecha, el número máximo de usuarios conectados de forma simultánea en todo el mundo fue de 16.237.179 jugadores, mientras que el 5 de abril fue de 16.170.874 jugadores. Es decir, cifras muy similares que indican un nivel de usuarios permanentemente situado en los 16 millones de individuos. Como podemos observar en los *cuadros n° 1 y n° 2*, son hasta ocho los juegos históricos que aparecen dentro del ranking de los 100 más jugados de la plataforma *Steam*®.

Cuadro n° 1. Videojuegos históricos más jugados el día 23 de febrero de 2018

<i>Puesto</i>	<i>Título</i>	<i>Pico de jugadores</i>	<i>Fecha de salida</i>	<i>N° de análisis</i>
16	Civilization VI®	36.354	2016	28.209
17	Civilization V®	34.095	2010	76.430
25	Hearts of Irons IV®	18.057	2016	17.553
33	Europa Universalis IV®	16.043	2013	28.272
62	Total War: Rome II. Emperor Edition®	7.895	2013	19.956
73	Crusader Kings II®	5.855	2012	16.977
95	Medieval II Total War®	4.090	2006	6.299

Fuente: <https://store.steampowered.com/?l=spanish>. *Steam*®.

Cuadro n° 2. Videojuegos históricos más jugados el día 15 de abril de 2018

<i>Puesto</i>	<i>Título</i>	<i>Pico de jugadores</i>	<i>Fecha de salida</i>	<i>N° de análisis</i>
14	Civilization V®	28.565	2010	76.430

16	Civilization VI®	22.426	2016	28.209
29	Hearts of Iron IV®	18.321	2016	17.553
34	Europa Universalis IV®	19.382	2013	28.272
55	Age of Empires II. HD Edition®	10.711	2013	37.672
66	Total War: Rome II. Emperor Edition®	8.378	2013	19.956

Fuente: <https://store.steampowered.com/?l=spanish>. Steam®.

Hay que tener en cuenta que los puestos de los juegos los clasifica la plataforma según el número de jugadores activos en el momento de la consulta y no por el pico más alto del juego en ese día. Según estos datos, a lo largo de una semana, casi 800.000 usuarios jugarían a estos títulos; son más de 3 millones de jugadores al mes. Ninguna publicación histórica o documental podría ni tan siquiera soñar con aproximarse a estas cifras. Debemos ser muy conscientes de que, cada día, millones de personas se aproximan a la Historia a través de esta vía, aunque sea de forma indirecta.

Todos los juegos históricos recogidos aquí pertenecen al género de la estrategia. Si hay una compañía que diseña y produce videojuegos de alta estrategia esa es sin duda la sueca *Paradox Interactive*® cuyos juegos históricos son principalmente cuatro: *Crusader Kings II*®, *Europa Universalis IV*®, *Hearts of Irons IV*® y *Victoria II*®. En realidad, cada uno de ellos es una saga de videojuegos y todos están dentro de la lista de los 100 más jugados de Steam® como se refleja en los cuadros expuestos anteriormente. *Hearts of Irons IV*® está ambientado en la II Guerra Mundial, *Europa Universalis IV*® se desarrolla en la Edad Moderna, *Victoria II*® abarca el período comprendido entre 1836 y 1936 mientras que *Crusader Kings II*® se sitúa en la Edad Media. Los cuatro juegos pertenecen al subgénero de la alta estrategia, donde los gráficos no desempeñan un papel tan importante como la capacidad del jugador para gestionar una nación o un Estado en sus más diversas facetas relacionadas con el ámbito de lo político, lo económico, lo militar o lo religioso. Incluso mediante un DLC –*Downloadable Content* (contenido descargable)– se nos permite exportar una partida desde el *Crusader Kings II*® al *Europa Universalis IV*® para continuar desarrollando nuestras estrategias en relación con una misma nación.

En estos videojuegos de estrategia de contenido histórico, la economía juega un papel fundamental pues se constituye como el fundamento que permite reclutar unidades militares, construir edificios, contratar agentes privados o gestionar el gasto del Estado. Como consecuencia, a través de estos juegos también se puede acceder al conocimiento de ciertos contenidos económicos. Por ejemplo, el *Empire Total War*® de la compañía

Creative Assembly® ofrece al jugador de cualquiera de las naciones defendidas la posibilidad de influir en la investigación tecnológica, con más de 80 alternativas distintas, cada una de las cuales se presenta en relación con su correspondiente contexto histórico¹⁰. Normalmente, dichas opciones tienen mucho que ver con la coyuntura económica de la época en la que está ambientado el videojuego, en este caso el siglo XVIII. Por ejemplo, en la rama de acceso a la tecnología se nos ofrecen tres opciones: agricultura, industria textil e industria del metal. Centrándonos en la de agricultura, el juego propone hasta nueve modificaciones tecnológicas de vital trascendencia histórica: el cercado de las tierras comunales, la cría mejorada del ganado, la rotación de cultivos en cuatro hojas, la reproducción selectiva del ganado, el uso de la trilladora, de la sembradora, del riego avanzado y la desecación mediante bomba de vapor. Si, por ejemplo, nos centramos en la tecnología de la trilladora, el juego nos ofrece un trasfondo en el que se hace referencia al inventor de la tecnología en cuestión –Andrew Meikle (1719-1811)–, diversos detalles sobre la máquina o los disturbios que ocasionó su aplicación inicial en Inglaterra en el año 1830. Por supuesto, investigar e invertir en cada una de estas tecnologías puede ofrecer ventajas a la nación defendida por el jugador, pues reduce la posibilidad de una progresiva escasez de alimentos que acabara provocando una eventual hambruna al estimarse que incrementa en más de un 8 por 100 la rentabilidad de las granjas.

Existe toda una serie de investigaciones recogidas en este caso bajo el título de “Filosofía” que permite englobar teorías y preceptos como los de la fisiocracia, la división del trabajo, la riqueza de las naciones, la deuda nacional, la doctrina de libre comercio o los preceptos de la economía clásica. Por ejemplo, en relación con la división del trabajo, el trasfondo histórico del juego nos explica que el filósofo escocés Adam Smith (1723-1790) fue uno de sus más firmes defensores afirmando que, con ella, el ritmo de producción aumentaría radicalmente en la economía internacional. En su obra *La riqueza de las naciones* (1776) clama asimismo por la instauración de un sistema educativo público para enseñar los matices de su oficio a los trabajadores¹¹. Pero también se nos expresa cómo el economista William Petty había defendido previamente un punto de vista alternativo, por el que afirmaba que el fin de la división del trabajo era crear una mano de obra más especializada

¹⁰ El número de análisis de los usuarios de este título, que salió a la venta en 2009, es de casi 7.200. Consultado en *Steam*® el 16 de abril de 2018.

¹¹ Smith (1776).

y no tanto acelerar el ritmo de la producción¹². Otras tecnologías como las referidas a las “doctrina de libre comercio” o “economía clásica” explican el origen de las mencionadas teorías, pasando en su exposición por las citas relativas a David Ricardo (1772-1823), Adam Smith (1723-1790) o Thomas Malthus (1766-1834). De nuevo, la investigación de estas tecnologías reporta beneficios para el jugador que tiene que estar atento por tanto para conocer y decidir qué opciones económicas le puede resultar más interesante desarrollar.

Para explicar la trascendencia de lo que estamos refiriendo, resulta especialmente interesante observar el apartado dedicado a la “Deuda Nacional”, presentado inicialmente bajo la explicación de que: “el Estado, igual que un particular, puede pedir dinero prestado y pagarlo con futuros ingresos fiscales”¹³. El concepto de deuda nacional se amplía a partir de esta referencia para justificar la posibilidad de que una nación pida dinero a interés con el propósito de financiar su expansión y sus conquistas. Lo interesante es que llega a profundizar en la posibilidad de financiar las guerras emitiendo cédulas y bonos que se pagarán posteriormente con el dinero procedente de los impuestos. Por esta vía llega a aparecer en escena incluso una referencia a John Law y también a la “Burbuja de los Mares del Sur”. Parece interesante detenernos un momento para explicar las peripecias de este famoso personaje y de sus circunstancias históricas desde un punto de vista historiográfico de nivel básico para compararlo con lo que se nos dice de él en el juego.

La coyuntura de expansión de la deuda nacional francesa se mantuvo a grandes rasgos hasta la muerte del Rey Sol en el año 1715; con la Regencia, cambió radicalmente el contexto, pues la situación de paz posibilitaba la opción de amortizar parte de la deuda previamente contraída. Se desarrolló entonces en Francia el “sistema” de John Law basado en el vigente modelo inglés de deuda nacional y en la participación del Estado francés en el comercio ultramarino. El sistema pasa por la creación de una especie de banco para administrar las finanzas del gobierno, cuya función sería la de reemplazar el metal por crédito en papel y la de formar empresas comerciales estatales para convertir los títulos de la deuda en participaciones de las mismas. El beneficio de las compañías (la del Misisipi o la de Indias fueron las principales) sería así el de los suscriptores del papel

¹² Petty (1690).

¹³ Consulta en la pantalla del videojuego Empire Total War®.

de la deuda del Estado. El éxito del sistema fue espectacular, pero la formación de la consiguiente burbuja financiera –conocida como la “Burbuja del Mississippi”– y su posterior estallido en 1720 contribuyeron a consolidar la tendencia a huir en el futuro de este tipo de modalidades de deuda formal¹⁴. La burbuja especulativa se trasladó inmediatamente a Gran Bretaña, afectando a las acciones de la Compañía de los mares del sur (*South Sea Company*), una compañía de comercio internacional que tenía el monopolio del comercio británico con las colonias españolas en América, llevando asimismo al llamado crack de 1720 –o “Burbuja de los Mares del Sur”–.

En el juego mencionado, John Law (1671-1729) se nos presenta como un economista, jugador y libertino, que introdujo determinados avances financieros en el campo de las finanzas francesas tales como la fundación del banco nacional francés o la propuesta de que el Estado controlara las finanzas y el comercio nacionales. Se nos explica asimismo que el recurso a la deuda nacional podía resultar peligrosa para los funcionarios del gobierno puesto que, cuando las acciones de las compañías mercantiles británicas se hundieron de manera espectacular en 1720, los acreedores del gobierno se quedaron sin efectivo (se les venía pagando con acciones) así que el ministro de Hacienda, John Aislable, acabó encarcelado en la Torre de Londres por incompetencia. Por simple y fugaz que resulte la presencia de John Law y de las burbujas financieras en el juego, nos parece más que evidente que alguno de esos millones de jugadores diarios sentirá curiosidad por conocer qué es lo que realmente sucedió. Un tema que no resulta sencillo de explicar a los profanos, ni tampoco a nuestros estudiantes universitarios de Historia, pero que tenemos que estar preparados para hacerlo si queremos aprovechar el tirón de la demanda de información generada por estos videojuegos.

Para finalizar este trabajo, que no pretende ir más allá de constituirse como una introducción o aproximación a las posibilidades didácticas de los videojuegos, vamos a analizar las opciones del denominado *Europa Universalis IV*® para el aprendizaje de la economía. Ambientado entre la segunda mitad del siglo XV y hasta primeras décadas del siglo XIX, hay que mencionar su principal limitación como es la derivada del hecho de que nos ofrece un solo tipo de moneda para gestionar ingresos y gastos –el ducado– independientemente de la nación con que juguemos. A partir de este punto, la gestión

¹⁴ Félix (2011). González Enciso (2016).

económica resulta decisiva el éxito o el fracaso en el juego. De entre los diversos elementos destacados en la interfaz del juego (corte, gobierno, diplomacia, economía, comercio, tecnologías, ideas, misiones, decisiones, estabilidad y expansión, religión, fuerzas armadas o súbditos) vamos a tratar de centrarnos en tres de ellos, como son los referidos a economía, comercio e ideas.

Figura nº 1. Europa Universalis IV®. Economía



Fuente: Captura de pantalla de la pestaña "economía" jugando con Francia en el año 1444. *Europa Universalis IV*® de la compañía Paradox Interactive®.

En la primera de ellas, economía, se puede apreciar dos columnas, una para ingresos y otra de gastos. Los ingresos provienen de fuentes diversas y bastante racionales en su mayor parte como pueden ser los impuestos, la producción, el comercio, los aranceles (separados de impuestos), oro, tarifas comerciales (separados de aranceles), subsidios, reparaciones de guerra, botín de corsarios o *condottieri*. Al comienzo de la partida, Francia obtiene ingresos por impuestos, producción y comercio, alcanzando un total mensual de 18.21 ducados. En el apartado de gastos destacan los costes derivados del mantenimiento del Estado y los gastos militares (fortalezas, ejércitos y flota) algo que, en

sí mismo, parece bastante ajustado a la realidad histórica¹⁵. Existen otras posibilidades de gastos menores que pueden reducir las disponibilidades financieras de nuestra nación, como son el pago de los consejeros en la corte (que otorgan una serie de bonificaciones), intereses de la deuda, costes derivados del mantenimiento de las colonias e incluso existe un apartado dedicado a la corrupción (que quizá hubiera sido mejor identificarlo con la “venalidad”)¹⁶. En el ejemplo de partida mencionado, la situación financiera es muy estable pues los ingresos superan incluso a los gastos generando un superávit de caja de 1,66 unidades en ducados. No se trata de un videojuego por turnos, sino que por el contrario el tiempo histórico va sucediéndose a nuestro antojo, es decir, podemos hacer que transcurra más rápido o más despacio. Puesto en marcha el gobierno del país y tras haber gestionado las primeras operaciones con el mencionado superávit, nos interesa que el tiempo pase más rápido, puesto que cada mes se producen nuevos ingresos en tesorería. Puede suceder, por el contrario, que cuando estamos en medio de un conflicto militar, con el consiguiente déficit de caja derivado del incremento de los gastos militares, nos beneficie reducir la velocidad a la que pasa el tiempo para poder controlar y dirigir mejor las operaciones militares.

La pestaña de economía que estamos comentando permite gestionar asimismo otros asuntos en los distintos botones u opciones que vemos en forma de recuadros en la misma interfaz. El juego permite crear impuestos de guerra para financiar el conflicto, los cuales serán abonados por los súbditos durante un periodo limitado de años, aunque con posibilidad de renovarlos regularmente. Se puede asimismo reducir el gasto dentro de otras áreas no bélicas, permitiendo concentrar el dinero en la gestión de recursos militares estratégicos. Esta opción puede evitar la necesidad de solicitar un préstamo bancario, que habrá que devolver con los correspondientes intereses tras la finalización del conflicto y en un plazo determinado de años. En caso de que los gastos lleguen a superar a nuestros ingresos, se nos concederá automáticamente un préstamo y podemos tomar hasta un total de cinco; si, con todo, la situación no mejora, siempre tenemos la opción de declararnos en bancarrota y suspender el abono de los créditos. Al mismo tiempo, la suma las cantidades otorgadas como préstamos, la carencia de determinados productos, el descenso

¹⁵ Harding y Solbes (2012).

¹⁶ Andújar Castillo (2004).

de la producción y otra serie de cuestiones similares puede contribuir a aumentar la inflación, que solamente podremos reducir gastando una serie de puntos. Si no actuamos de forma decidida y la situación económica no consigue remontar, puede comenzar a generarse un cierto malestar social, con riesgo de llegar incluso a una situación de rebelión abierta, tanto de tipo campesino como nobiliaria o religiosa. Otras opciones que nos sigue ofreciendo el juego dentro de este apartado son las de devolver el préstamo, detrayendo el dinero de otros apartados, o la posibilidad de devaluar la moneda con el objeto de reducir el valor de la deuda.

Figura nº 2. Europa Universalis IV®. Comercio



Fuente: Captura de pantalla de la pestaña "comercio" jugando con Francia en el año 1444. *Europa Universalis IV*® de la compañía Paradox Interactive®.

La pestaña dedicada al comercio permite evaluar nuestro poder comercial (también el de nuestros rivales) en los distintos núcleos comerciales o ciudades, así como la eficacia de nuestros corsarios en los mares. En cada una de estas ciudades comerciales disponemos de un comerciante en funciones de representación, que conseguirá derivar hacia nuestras arcas unos cuantos ducados dependiendo de varios factores sobre los que no da tiempo a insistir. En este caso, Francia posee al comenzar la partida en el año 1444 dos representantes comerciantes, uno destinado en la región de Burdeos y otro en la de Génova. En cualquier momento podemos trasladar nuestros comerciantes a otros núcleos comerciales que nos interesen más o cuya proyección estimemos al alza. Los demás estados tratarán de competir y reducir nuestro poder en cada uno de estos emporios comerciales, pero nosotros podemos hacer lo mismo con nuestros rivales. Incluso es posible llegar a declarar guerras comerciales en referencia histórica directa a las que, por ejemplo, motivaron la mayor parte de los conflictos bélicos durante las décadas centrales del siglo XVIII.

Figura nº 3. Europa Universalis IV®. Ideas



Fuente: Captura de pantalla de la pestaña de “ideas” jugando con Francia en el año 1444. *Europa Universalis IV*® de la compañía Paradox Interactive®.

En esta última imagen presentamos el apartado relativo a las “ideas”, entendido como aquellos avances intelectuales hacia los que nuestra nación se puede dirigir, gastando siempre para ello una serie de puntos, pero teniendo en cuenta que la inversión en este tipo de novedades puede aportar beneficios evidentes a nuestra nación. Las mencionadas ideas se clasifican en tres grandes ramas: las administrativas, las diplomáticas y las militares, cada una de ellas subdividida en diversas investigaciones. En la imagen expuesta se encuentra destacada, dentro de las posibles mejoras económicas, la posibilidad de establecer un “Banco Nacional” puesto que, como se nos explica: “estableciendo una autoridad central para cuestiones financieras tendremos mejor control sobre la economía de la nación”. Se nos otorga incluso una bonificación consistente en la reducción de la inflación en +0,10 puntos como consecuencia de la estabilidad monetaria derivada de esta decisión. En total, el juego ofrece 18 tipos de ideas con un total de 72 apartados. Como no es posible investigarlas todas ellas en el transcurso del juego, el jugador tiene que decidir hacia dónde quiere orientar la evolución futura de su Estado, si hacia una perspectiva de modernización militar o quizá más religiosa o más económica. Hay que decir que estas ideas son comunes para todas las naciones, pero que también existe la posibilidad (el desarrollo del juego lo alienta) de que cada nación desarrolle sus propias ideas, específicamente basadas en la tradición histórica del país en cuestión. Por poner un ejemplo, el reino de Castilla suele tener como propósitos nacionales propios aquellas tendencias ligadas a la potenciación de la religión, así como la exploración y la conquista de nuevas colonias.

El videojuego ofrece una enorme cantidad de información histórica por lo que la curva de aprendizaje es amplia. Las opciones económicas son muchas y muy variadas, relacionadas siempre con circunstancias y hechos históricos auténticos que el juego intenta recrear con relativo éxito. La necesidad de esforzarse por comprender qué efectos ejerce sobre una economía nacional el aumento de la inflación, la opción de pedir un préstamo nacional, de aumentar los ingresos por vía fiscal, de devaluar la moneda o declarar la bancarrota, obliga al jugador a interrogarse e investigar acerca de estas cuestiones. Es aquí donde debe establecerse la conexión entre el videojuego y el aprendizaje de la Historia: el juego te “obliga” a profundizar en el conocimiento de estos conceptos o no vas a llegar muy lejos con tu nación.

Conviene recordar para finalizar que este título, *Europa Universalis IV*®, está entre los treinta juegos más jugados de la plataforma Steam®, así que cada día más de 16.000

usuarios juegan a este título, lidiando constantemente con los conceptos señalados y otros que no ha sido posible comentar aquí. La potencialidad para el desarrollo de contenidos históricos relacionados con este tipo de juegos se encuentra en relación exponencial con estos miles de consumidores, pero se trata de un sector de la actividad del que los historiadores profesionales se encuentran prácticamente situados al margen. Se puede estudiar en los libros de historia o de historia económica en qué consistió la bancarrota de Felipe II y entender lo que ello supuso para la economía española del siglo XVI, pero, con los medios actuales y con este videojuego en particular, ahorramos ejercicios imaginativos puesto que podemos experimentar y sufrir como jugador las consecuencias de nuestras decisiones económicas.

Conclusiones

Después de haber tenido la oportunidad de conocer en este trabajo diversos detalles sobre el mundo de los videojuegos y su relación con la Historia, el corolario evidente que se nos plantea como historiadores profesionales es el siguiente: debemos estar preparados para dar respuesta a las preguntas y activar los deseos de conocimiento relacionados con distintas circunstancias y situaciones históricas que surgen diariamente entre los millones de usuarios de estos videojuegos. También tenemos que ser perfectamente conscientes de que nuestros alumnos se hallan en una constante relación con un mundo que permite una especial conexión con distintos temas históricos en general y con la Historia Económica en particular.

La opción más ambiciosa y deseable sería la de llegar a ser capaces de transmitir una información clara a las compañías y a los desarrolladores de estos juegos. Incluso deberíamos ser capaces de participar en el diseño de los mismos, señalando defectos y mejoras. Para ello tenemos que ser capaces de desarrollar al mismo tiempo un ejercicio de rigor y de simplificación de la realidad histórica.

Con todo, nuestro mensaje fundamental es el de que, hoy en día, no podemos permitirnos el lujo de menospreciar o permanecer al margen del hecho de que existe un mercado de millones de eventuales consumidores de ideas relacionadas con la Historia. Debemos ser capaces de explotar esta afición lúdica para atraerla del modo más conveniente y

adecuado hacia un conocimiento riguroso que esté basado en el conocimiento científico de la realidad histórica.

Bibliografía

ANDÚJAR CASTILLO, F. A. (2004). *El sonido del dinero: Monarquía, ejército y venalidad en la España del siglo XVIII*, Madrid, Marcial Pons Historia.

BEEVOR, A. (2009), *El día D. La batalla de Normandía*. Madrid, Crítica.

FELIX, Jöel (2011), “Modèles, traditions, innovations. Le Peletier des Forts et la renaissance de la finance sous le règne de Louis XV”, in Anne DUBET and Jean-Philippe LUIS (dirs.), *Les financiers et la construction de l'État. France, Espagne (XVII-XIX siècle)*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, pp. 125-154.

GONZÁLEZ ENCISO, A. (2016), *War, power and the Economy. Mercantilism and State Formation in 18th-century Europe*, Londres, Routledge, Taylor & Francis Group.

HARDING, R. Y SOLBES FERRI, S. (2012), *The Contractor State and its implications, 1659-1815*, Las Palmas de Gran Canaria, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F. (2016), *De la edad de los imperios a la guerra total: medioevo y videojuegos*, Murcia, Compobell.

PETTY, W. (1690). *Political arithmetick, or A discourse concerning the extent and values of lands, people, buildings... As the same relates to every country in general, but more particularly to the territories of His Majesty of Great Britain, and his neighbours of Holland, Zealand, and France*, London.

SMITH, A. (1776), *An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations*, London.