

DOSSIER **HISTORIA PÚBLICA**

**Vidas paralelas: la *Historia Digital* y su relación con los *Historical Game Studies*. Una breve reflexión sobre el uso crítico de los videojuegos en la disciplina histórica**

Fabián Calderón Martínez  
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Vol. 5, N° 9-10

Julio - diciembre 2018 / Enero - junio 2019

e-ISSN: 2422-0795



**QUIRÓN**

Revista de estudiantes  
de Historia



# QUIRÓN

---

Revista de estudiantes  
de Historia



# Vidas paralelas: la *Historia Digital* y su relación con los *Historical Game Studies*. Una breve reflexión sobre el uso crítico de los videojuegos en la disciplina histórica\*

Fabián Calderón Martínez\*\*

## Resumen

Los videojuegos son productos de alta tecnología diseñados como herramientas para el entretenimiento digital. Pese a las innovaciones o transformaciones que han sufrido desde sus orígenes en 1947, muchos investigadores de las áreas de ciencias sociales y humanidades han negado o ignorado su posibilidad de estudio porque lo siguen asociando peyorativamente al orden de la ociosidad y la puerilidad. Sin embargo, el siglo XXI vino acompañado de una renovación en torno a la reflexión histórica y la nueva tecnología digital, incluida la de los videojuegos, los cuales fueron abordados por dos campos de estudio llamados *Historical Game Studies* e *historia digital*; cada uno con propuestas interesantes. Este trabajo señala algunas de sus convergencias y disyuntivas para aclarar el panorama actual de los videojuegos y su relación con la disciplina histórica.

**Palabras clave:** historia, narrativa, tecnología digital, teoría, simulación, videojuegos.

\*Recibido: 16 de agosto de 2018. Aprobado: 10 de diciembre de 2018. Modificado: 10 de enero de 2019. Este artículo es la continuación de la tesis de licenciatura que lleva como título "El Homo-ludens en el siglo XXI: una revisión historiográfica del discurso en el videojuego", defendida por examen profesional el 5 de junio de 2018.

\*\*Licenciado en Historia de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (Puebla, México). Correo: faf\_9@hotmail.com



# Parallel Lives: The *Digital History* and its Relationship with *Historical Game Studies*. A Brief Reflection on Critical Use of Video Games in Historical Discipline

## Abstract

The video games are high-tech products designed as tools for digital entertainment. Despite the innovations or transformations, they have undergone since their origins in 1947, many scholars in the areas of Social Sciences and Humanities have rejected or ignored the possibility of studying video games, with disdain, having associated video games with idleness and puerility. However, the twenty-first century saw a renewal in historical reflection and new digital technology, video games included, which dealt with the topic in two fields of study called *Historical Game Studies* and *Digital History*, both fields with interesting proposals. The present paper points out some of their convergences and dilemmas, clarifying the current panorama of video games and their relationship with the discipline of history.

**Keywords:** Digital technology, history, narrative, simulation, theory, video games.

## Introducción

Durante la Segunda Guerra Mundial (1939-1945) las principales potencias —Alemania, Unión Soviética, Estados Unidos y Gran Bretaña—, destinaron gran parte de sus esfuerzos a la financiación de la industria militar con el objetivo de desarrollar tecnologías que les permitieran ventajas en el escenario bélico. En la década de 1950 dicha innovación tecnocientífica derivó en la aparición de los primeros sistemas computacionales en los centros de investigación dedicados a la física matemática, permitiendo los primeros experimentos en simulación, cálculo militar e inteligencia artificial. No obstante, el alto coste en los precios de producción de la época provocó que solamente hasta la década de 1970 las computadoras comenzaran a ser accesibles al público en general, presentándose como microcomputadoras u ordenadores para uso personal<sup>1</sup>.

---

1. Paul E. Ceruzzi, *A History of Modern Computing* (Massachusetts: The MIT Press, 1998), 5-6.



Dicho momento significaría un giro total en la relación entre el hombre y la máquina. La sencillez que suponían los lenguajes de programación en los ordenadores personales como *BASIC*, permitía a los usuarios la creación y manipulación de software para crear nuevos, diversos y complejos programas de cómputo diseñados para fines específicos. Desde las telecomunicaciones o la utilización de bases de datos con fines académicos hasta la experimentación artística, las computadoras estaban revolucionando la forma como la sociedad estaba interactuando con la alta tecnología. Aunque imperceptible en aquel momento, los cambios estaban reconfigurando los modos de organización laboral, de producción científica y estética, y de sociabilización. Se estaba gestando un cambio cultural con lo digital, que, al manifestarse mediante una interfaz, propició la cultura visual digital<sup>2</sup>.

Pese a sus grandes posibilidades, la tecnología digital seguía teniendo sus detractores no solo en el público en general, sino también en el mundo académico, principalmente en las áreas de las ciencias sociales y humanidades que no estaban acostumbradas a trabajar completamente con este tipo de herramientas. Fue la revolución tecnológica de los años noventa, aquella que propició la telefonía celular, la tercera dimensión (3D) o la creación del internet 1.0, aunado con el relevo generacional de nuevos investigadores y académicos, la que generó un cambio de mentalidad en cuanto al uso de las nuevas tecnologías. Esto no significaba que anteriormente no existieran proyectos o corrientes de investigación, grupos académicos o revistas profesionales sobre este tipo de temas, solo que su número era muy reducido y su difusión muy limitada, focalizada a ciertos lugares.

Sobre los contactos entre la historia y la tecnología la situación no es una novedad. En las sociedades contemporáneas la tecnología ha sido asociada a las máquinas computacionales, aunque su definición refiere a la ciencia de la técnica y no exclusivamente a las redes informáticas. Por tanto, es posible precisar que en cualquier época la propia producción historiográfica ha estado condicionada por la tecnología. Tanto los materiales de registro de textos —cincel, lápiz, tinta— como los soportes —tabla, papel, pantalla—, todos son productos de su tiempo. Asimismo, dicha tecnología también influiría en la consciencia histórica de, por ejemplo, un historiador positivista del siglo XIX que no sería la misma que la de un cronista de las cortes europeas renacentistas o un escolástico medieval.

Sería durante el último cuarto del siglo XX, en el momento que las computadoras se hicieron más potentes y asequibles, cuando los historiadores comenzaron a comprender su

---

2. Andrew Darley, *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres* (London: Routledge, 2000), 12.



potencial para influir en el desarrollo de la disciplina histórica, principalmente en los países considerados de primer mundo de las sociedades occidentales como Gran Bretaña, Francia o Estados Unidos. Empero, los primeros acercamientos ocurrieron unas décadas antes. Entre 1950 y 1970 la reflexión histórica se concentraba en torno a tres grandes paradigmas historiográficos: el marxismo británico, el estructuralismo francés y la cliometría proveniente de los Estados Unidos. Esta última fue el punto de origen que permitiría el primer contacto entre la disciplina y la tecnología computacional.

## **1. Historia digital: un nuevo paradigma**

Entre 1955 y 1960 la historia económica derivó en una rama llamada historia cuantitativa. Esta tenía como fundamento la utilización del lenguaje científico basando sus métodos en el uso sistemático de fuentes y la estadística dentro del análisis histórico. En Estados Unidos la historia cuantitativa se extrapoló dando origen a la cliometría<sup>3</sup>. Junto con los aspectos económicos tradicionales y la estadística, la cliometría involucró, además, a la econometría, una rama económica que experimentaba con las nuevas tecnologías computacionales. Consecuentemente, por su estricta y rígida metodología, sus intenciones predictivas que iban en contra de la actitud positivista y por su falta de argumentación narrativa, la cliometría fue perdiendo adeptos y muy pronto fue siendo superada por nuevas corrientes historiográficas que comenzaron a surgir durante 1960 y 1970.

Al centrarse exclusivamente en el análisis de datos por medio de las computadoras, la cliometría continuó su camino más por la influencia de economistas profesionales que por historiadores económicos. Lejos de ser esto un retroceso, hacia 1980 algunos historiadores ajenos a las prácticas económicas ya reconocían plenamente el valor que podría tener la tecnología digital y sus aplicaciones a la disciplina histórica. Esta década fue el momento de las primeras manifestaciones de la historia digital, no porque esta última ya estuviera en el vocabulario de los historiadores de aquella época, sino porque existían algunos productos hiper mediáticos que ya se dedicaban a transmitir la historia con fines didácticos<sup>4</sup>. Solamente y conforme las innovaciones tecnológicas iban ganando terreno en la década de 1990, las reflexiones sobre el futuro del pasado significativo se fueron profundizando.

---

3. Jaime Aurell *et al.*, *Comprender el pasado. Una historia de la escritura y el pensamiento histórico* (Madrid: Editorial Akal, 2013), 261-262.

4. Edward L. Ayres, "The Pasts and Futures of Digital History", *Virginia Center for Digital History*, <http://www.vcdh.virginia.edu/PastsFutures.html> (consultado: 2 de julio de 2018).



Con el advenimiento del nuevo milenio la situación cambió radicalmente en cuanto a las posibilidades tecnológicas y su aplicación en las áreas de estudio de las humanidades y ciencias sociales. Por ejemplo, se ha llamado *giro digital* a las innovaciones técnico-metodológicas que se generan por la aplicación de las nuevas tecnologías a las prácticas disciplinarias; en los inicios del siglo XXI, las *humanidades digitales* fueron reconocidas como un campo interdisciplinario en materia de investigación y de enseñanza donde se relaciona la informática con las humanidades. Aun con mayor profundidad, se propuso el concepto *historia digital* a las investigaciones del pasado que incorporan recursos computacionales y telemáticos en las tareas de crear y comunicar conocimiento histórico<sup>5</sup>.

Hablar del nuevo paradigma digital desde los últimos veinte años también fue posible gracias al surgimiento de los lenguajes hipertextuales en las computadoras, al ascenso de los contenidos audiovisuales y la aparición del internet 2.0. Lo que consiguieron estas nuevas herramientas fue una mayor capacidad de interacción no solo entre los usuarios y las máquinas, sino también la comunicación directa y en tiempo real con muchos otros usuarios alrededor del mundo, así como la posibilidad de creación de contenidos. Siendo el internet una fuente abierta y democrática, la gran mayoría de estos contenidos generados, y ahí mismo depositados, eran y continúan siendo de carácter gratuito. Por la rapidez con que siguen apareciendo innovaciones tecnológicas, junto con la reciente incorporación al debate profesional, hoy en día todavía resulta complicado definir con precisión cuáles son los alcances y los límites estrictos de cada uno de los tres conceptos antes mencionados.

En el caso de la historia digital se puede mencionar que ya existen algunas características distintivas: la historia digital se basa en las propuestas de las humanidades digitales para procurar acercamientos metodológicos y hermenéuticos comenzando por la reflexión de formas lingüísticas y retóricas; el historiador debe dominar las nuevas prácticas digitales para producir, intercambiar y difundir el conocimiento histórico, así como el constante análisis de las nuevas tecnologías y sus posibilidades para la disciplina. Sus principales objetos de trabajo son los bancos de datos, bibliotecas digitales o archivos abiertos y, por su condición de estar ligada a la accesibilidad que permite el internet. Estaría estrechamente relacionada con la historia pública o, específicamente, a la *historia pública digital*.

---

5. Juan A. Bresciano y Tiago Gil comp., *La Historiografía ante el Giro Digital. Reflexiones teóricas y prácticas metodológicas* (Montevideo: Ediciones Cruz del Sur, 2015), 7-8, [http://lhs.unb.br/lhs/wp-content/obras/gil\\_bresciano.pdf](http://lhs.unb.br/lhs/wp-content/obras/gil_bresciano.pdf) (consultado: 11 de julio de 2018).



La falta de un consenso general sobre la delimitación exacta de la historia digital también radica por los lugares donde se produce, ya que las simetrías en la reflexión no han sido simultáneas. De acuerdo al historiador español Carlos Barros, a pesar de los recientes aportes del mundo anglosajón, Iberoamérica sobresale por ser precursora en la aplicación de la tecnología digital para la labor histórica. Por medio de una red global de investigadores vía internet, llamada *Historia a Debate*, esta página gratuita fundada en 1999 abordó por primera vez la historia digital en el año 2001, donde se presentó un manifiesto expresando que la historiografía digital no quebraría con la tradición historiográfica, en cambio, la complementarían en temas relacionados con la investigación histórica y el internet, la enseñanza de la historia y la informática<sup>6</sup>. Desde entonces, en América, gran cantidad de bibliotecas digitales *open access* han visto la luz e incluso varios journals han dedicado números a la historia digital, tal y como *Historia Crítica* en 2011.

El valenciano Anacleto Pons afirma que actualmente todo historiador es un historiador digital, incluso en estado inconsciente, ya que utiliza de alguna u otra medida las nuevas tecnologías digitales. Argumenta que esto se debe por la misma razón que antes de la era digital todos los historiadores eran historiadores análogos, aunque no se identificaran con ese nombre<sup>7</sup>. Otras tendencias como la del historiador belga Serge Noiret apuntan en otra dirección. Según su pensamiento, el hecho de trabajar con las tecnologías digitales no es suficiente para ser un historiador digital. Se necesita dominarlas, convertirlas en el objeto mismo de la producción histórica y no solamente utilizarlas como herramientas de apoyo para la investigación. Si fuese como el último caso, entonces se puede hablar de un historiador que trabaja con lo digital pero no de un historiador digital<sup>8</sup>.

De esta manera, el historiador digital bien puede permitirse mecanismos o metodologías tradicionales de la historia como el surgimiento de hipótesis, observaciones e interpretaciones tanto de datos estadísticos como de textos, ya sean físicos o digitales —en formato *.txt*, *.pdf* o *.epub*—. Sin embargo, al ser un requerimiento el dominio de la tecnología digital también debe exigirse otro tipo de fuentes —audios, videos, fotografías y mapas digitales—, promover el desarrollo de nuevas metodologías a partir de dichas herramientas e incluso tener la capacidad de la producción de estos tipos de software. Algunos

---

6. Carlos Barros, "Historia digital [8/11/01] – Debate", *Red Académica Internacional Historia a Debate*, <http://h-debate.com/historia-digital-81101/> (consultado: 13 de julio de 2018).

7. Anacleto Pons, "Anacleto Pons: Historia Digital. Conversatorio en Humanidades Digitales", YouTube video, 1:45:05, publicado por "Departamento Historia Universidad Nacional Colombia", junio 14 de 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=hIUHU4ddsSE> (consultado: 11 de julio de 2018).

8. Serge Noiret, "Historia digital e Historia pública", en *La historiografía ante el Giro digital*, 72-73.





ejemplos se encuentran distribuidos gratuitamente en internet como proyectos independientes o de instituciones académicas donde se pueden hallar mapas interactivos sobre temas en torno a la descolonización, la esclavitud en los Estados Unidos o la historia musical del mundo.

Sobre lo anterior cabe mencionar la tendencia a reflexionar con mayor profundidad un tema central dentro de la historia digital: la “visualización”. La presentación visual no es exclusiva de la historia digital pero sí forma gran parte de su trabajo. Al igual que en la metodología tradicional, las visualizaciones también requieren la selección de información que después será transformada de forma rápida en símbolos que faciliten la comunicación histórica. Esta condición le otorga la característica de ser multivariable en el sentido que permite la interpretación de dicha información desde nuevas formas, generando una contextualización más precisa y la representación del pasado en mayor complejidad<sup>9</sup>.

Las visualizaciones mayormente trabajadas en la historia digital suelen ser los gráficos estadísticos o los mapas digitales. Lo interesante es que las reflexiones sobre este asunto indican que estos no solo funcionan como material de apoyo con que el historiador argumenta su explicación, sino que la misma visualización se convierte en el propio argumento, al mismo tiempo que plantea nuevas preguntas de investigación. Esto se debe a que cada medio cuenta con capacidades retóricas propias. Ejemplos de ello serían los documentos sonoros y audiovisuales que son incapaces de ser emulados en el texto histórico, o todos los puntos clave señalados en un mapa histórico digital para resaltar un acontecimiento, los cuales no alcanzaría a cubrir un historiador en una exposición oral.

Sobre la visualización también existen otros puntos dignos a resaltar: la tecnología 3D y los ambientes virtuales simulados. A diferencia de los gráficos y los mapas digitales vectoriales, el modelaje en 3D no es estadístico ni numérico<sup>10</sup>. No obstante, esto no impide que un buen modelo que simule un objeto histórico pueda conllevar motivos de conocimiento histórico. Por ejemplo, existen maquetas digitales recreadas a escala que se presentan en los museos para que los visitantes se den una idea de cómo estaba constituida una antigua ciudad, no solo con el objetivo de enseñar dónde vivían sus habitantes, sino también para responder a la pregunta de cómo era su forma de organización social. El medio digital en 3D permitirá hacer cuestionamientos que el medio textual o la imagen plana no han conseguido.

---

9. Stephen Robertson y Lincoln A. Mullen, *Digital History and Argument* (Fairfax: Roy Rosenzweig Center for History and New Media, 2017), 21, <https://rrchnm.org/wordpress/wp-content/uploads/2017/11/digital-history-and-argument.RRCHNM.pdf> (consultado: 16 de julio de 2018).

10. Robertson y Mullen, *Digital History*, 22.



Asimismo, los modelos en 3D de carácter estático pueden inscribirse dentro de modelos dinámicos o espacial-temporales llamados simulaciones, que usualmente se manifiestan como entornos virtuales en movimiento donde se permite una exploración profunda en dicho escenario. Este punto resulta interesante dentro de la historia digital porque toca uno de los aspectos clave en torno a la interacción —inmersión— de quien esté recibiendo el mensaje. Al permitirse la libre exploración virtual de un pasado específico, el usuario de la simulación genera una experiencia particular y, al no existir un argumento textual explícito, surge la pregunta acerca del modo que interpreta el discurso histórico. Ahora, en el caso de aquellos videojuegos que pretenden representar un pasado histórico, ¿Sería acaso posible considerarlos como simuladores históricos? ¿Hay límites entre la ficción lúdica y lo real fáctico? ¿Entre el juego y lo serio?

## ***2. Historical Game Studies: del estigma a la posibilidad***

---

Para continuar es necesario comprender la evolución de los videojuegos. Estos pueden definirse como cualquier software de entretenimiento informático ya sea textual o en imágenes que utiliza una plataforma electrónica como ordenadores o consolas y que involucra uno o más jugadores en un ambiente físico o red<sup>11</sup>. Su origen, pese a las discrepancias entre varios autores, puede rastrearse hasta el año de 1947 como resultado de la financiación del gobierno estadounidense a la industria militar y la televisión. En las fábricas de la televisora Dumont Television Network, los ingenieros Estle Ray Mann y Thomas T. Goldsmith desarrollaron su “Dispositivo de Entretenimiento de Rayos Catódicos” que implicaba el control de un haz de luz que se manifestaba en forma de fotones a través de una pantalla. Pese a todo, el juego nunca logró comercializarse.

Durante las dos décadas siguientes, la experimentación con las teorías de juegos en las grandes computadoras que existían en las instituciones académicas o los centros de investigación estadounidenses como el MIT o el Laboratorio Nacional de Brookhaven, así como en las empresas privadas de telecomunicaciones e ingeniería eléctrica como Loral Electronics o la británica Ferranti, generó toda una revolución tecnológica y la aparición de una primera gran oleada de videojuegos. El problema fue que por estar condicionados a los grandes laboratorios y porque la mayoría de ellos tenía fines experimentales tales como el cálculo de datos o la simulación de trayectoria de misiles, fue imposible que estos pudieran salir de estas instituciones para ser destinados al público.

---

11. Gonzalo Frasca, “Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate” (Tesis de maestría en diseño de información y tecnología, Georgia Institute of Technology, 2001), 4, <https://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf> (consultado: 18 de julio de 2018).



En 1967, Ralph Baer, ingeniero judeoestadounidense y veterano de la Segunda Guerra Mundial, desarrolló la primera videoconsola casera llamada *MagnaBox Odyssey* que contaba con doce juegos integrados. Cinco años más tarde, otro joven ingeniero llamado Nolan Bushnell creó la empresa *Atari* y se inspiraría en uno de los juegos de Baer para producir el suyo propio. Bajo el título de *PONG*, este dispositivo de rudimentaria interfaz para dos jugadores emulaba el juego de mesa *ping-pong* y se vendió como un arcade al que se le ubicó en restaurantes, bares y salas de juego por todo Estados Unidos logrando un efecto inesperado. El juego fue bien recibido en el país y rápidamente se convirtió en un fenómeno mundial. Bajo una visión empresarial, pero con grandes impulsos creativos, Bushnell había conseguido dar origen a la industria del videojuego.

Conforme avanzaba su potencial tecnológico, muchos se preguntaron sobre las ventajas y desventajas que representaba esta nueva industria. La revolución tecnológica de los 90 permitió la aparición de los primeros juegos con tecnología 3D y con ella un realismo gráfico nunca visto. El fotorrealismo llegó acompañado de una mejor calidad de audio, narrativas complejas y la inclusión de cinemáticas que hacían ver a los juegos como verdaderas películas. Agregada esta tecnología a los géneros de guerra y de peleas, comenzó el debate sobre la violencia en los juegos y muy pronto se hizo presente la crítica y rechazo por parte de políticos, escritores y académicos. El resultado de la estigmatización fue negarle espacios de reflexión académica para ser considerado un medio con grandes posibilidades de estudio y continuó siendo visto como un juguete violento.

En 1999, en el momento que las humanidades digitales se iban introduciendo en los círculos académicos de España y el mundo anglosajón, en Noruega se estaba gestando un nuevo movimiento. El investigador especializado en literatura electrónica, Espen Aarseth, había abordado desde la narratología una propuesta que permitía la identificación de una estructura narrativa en el discurso del videojuego<sup>12</sup>. Tal y como en la historia digital, el hipertexto también era necesario para la teoría de Aarseth pero consideraba que un término más adecuado era el de "cibertexto" que, si bien exigía una lectura multimodal u opcional, su diferencia radicaba en que dicha lectura era exclusiva de lo digital.

Consideraba el concepto "extranoemático" —más allá del pensamiento— para explicar que a diferencia de la pasividad entre la lectura lineal tradicional donde el lector transforma símbolos en objetos de pensamiento, en el cibertexto la lectura va más allá porque también se actúa, se acciona. Esto implicaba que el usuario del videojuego no solo recibía pasivamente el discurso del videojuego, sino que, al poder interactuar con este,

---

12. Espen J. Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997), 3-8.



el usuario resultaba ser quien generaba la narrativa por medio de sus acciones. En otras palabras, cualquier camino elegido por el usuario-jugador —A, B, C, D, etc.— determinaría una trayectoria única, una narrativa específica, logrando una experiencia lectora muy particular. Con su teoría Aarseth había integrado una teoría narrativa a los videojuegos.

Muy pronto esta idea trajo sus objeciones. Según el uruguayo Gonzalo Frasca, observar los videojuegos como simples narraciones iba contra su propia naturaleza. Para el investigador sudamericano el juego se juega, no se lee. Tanto en el ajedrez como el fútbol, el deporte es acción lúdica, no pasividad lectora. De ahí que Frasca acuñara el concepto *ludología* y la categorizara como la contraparte de la narratología, desechando la propuesta tradicional que los juegos eran simples “representaciones” y consideró que un término más adecuado para definirlos era el de “simulaciones”<sup>13</sup>. La situación derivó en una serie de enriquecedoras confrontaciones entre ambos investigadores y poco a poco comenzaron a abrir camino para una nueva serie de estudios que muy pronto lograron ver la luz.

Aarseth, junto con un grupo de colaboradores de distintas nacionalidades, incluido Gonzalo Frasca, lograron crear en el 2001 la revista electrónica *Game Studies*, que hasta el día de hoy se distribuye semestralmente de manera gratuita por internet. El objetivo era posicionar a los videojuegos como el centro del debate, reflexionar sobre su condición como textos, juegos o ambos, así como manifestar la importancia cultural que tenían para las sociedades contemporáneas. Esta idea también surgió como respuesta a los ataques de la época que decían que los videojuegos eran simuladores de violencia a los que se les negaban cualquier posibilidad de crítica. Además, pese a que la industria generaba billones de dólares anualmente, no existía ninguna investigación básica que pudiera abrir nuevas perspectivas<sup>14</sup>.

Por su carácter gratuito y de alcance global, los *Games Studies* muy pronto se volvieron populares en ciertos círculos académicos del área de las humanidades y ciencias sociales, y muchos de ellos comenzaron a colaborar con la revista, forjando redes de comunicación e investigación entre institutos alrededor del mundo. La aceptación fue tal que hoy en día el concepto *Game Studies* es definido por muchos como el área de investigación profesional y no profesional que se dedica a la producción de conocimientos a partir de los videojuegos, teniendo aún como muy importante consideración la confrontación entre textos y juegos.

---

13. Gonzalo Frasca, “Simulation versus Narrative Introduction to Ludology”, en *The Video Game Theory Reader*, eds. Mark J.P. Wolf y Bernard Perron (Abingdon: Routledge, 2003), 223.

14. Aarseth, *Cybertext*, 3-8.



En el año 2005, un artículo expuesto por el investigador norteamericano William Uricchio, colocó por primera vez en la mesa de discusión la relación entre historia y videojuegos. Su propuesta giraba en torno al análisis de la representación —o simulación— del pasado y la estimulación de prácticas relacionadas a la historia mediante el uso de juegos que presentaban algún escenario histórico<sup>15</sup>. La aceptación de la propuesta de Uricchio motivó a que otros investigadores dedicados al estudio de la historia comenzaran a abordar temas más amplios y diversos: análisis sobre las estructuras de la representación histórica, géneros, subgéneros, acontecimientos históricos específicos, cultura fan, *modding*, perspectivas entre audiencia y desarrollador, prácticas en el diseño de juegos sobre historia, patrimonio histórico-cultural y pedagogía.

Para 2016, la gran cantidad de artículos y libros publicados relacionados a este tema fue motivo para que el historiador inglés Adam Chapman expusiera que los *Historical Games Studies* se podían distinguir de los tradicionales *Games Studies* en cuanto a la teoría, el contenido y los propósitos que le conciernen. Chapman los define como los estudios sobre juegos que de alguna manera representan el pasado o relatan discursos sobre él; sus aplicaciones a diferentes dominios de la actividad y el conocimiento; y las prácticas, motivaciones, interpretaciones de los jugadores de dichos juegos y demás interesados relacionados en su producción y consumo<sup>16</sup>.

### **3. ¿Convergentes o independientes?**

La historia digital y los *Historical Game Studies* (HGS) comenzaron a ser reconocidos en el siglo XXI después de comprenderse que las nuevas tecnologías computacionales habían llegado no solo para quedarse sino para transformar radicalmente grandes aspectos de las sociedades contemporáneas. La globalización solo fue posible a través de ellas. Empero, pese a vivir en tiempos de la comunicación en tiempo real a escala global, ambas áreas de investigación surgieron como propuestas independientes y desde distintos lugares; pero muy pronto fueron ganando adeptos gracias a que el internet seguía extendiéndose por todo el mundo, promoviendo que las nuevas investigaciones producidas digitalmente atravesaran océanos y continentes a una velocidad incomparable a la de los formatos físicos.

Podría decirse que la historia digital es un campo de estudio que poco a poco ha ganado mayor reconocimiento en el ámbito de la historia profesional y tiene un peso mucho mayor

---

15. William Uricchio, "Simulation, History and Computer Games" en *Handbook of Computer Game Studies*, eds. Joost Raessens y Jeffrey Goldstein (Massachusetts: The MIT Press, 2005), 333-335.

16. Adam Chapman, Anna Foka y Jonathan Westin, "Introduction: what is historical game studies?", *Rethinking History* 21, n.º 3 (2016): 362, <https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>



que los HGS, principalmente porque el primero tiene una corta pero mayor historia que la segunda, incluidos sus antecedentes intelectuales. Asimismo, aunque la historia digital tenga también sus detractores dentro del ámbito profesional, los HGS suelen tener la mayor crítica puesto que no solo se cree que los videojuegos están condicionados a la puerilidad, la banalidad o la ociosidad, sino porque al estar ligados a las industrias del entretenimiento, su capacidad de representar un pasado no es acertado, es decir, que no existe una precisión a la hora de ofrecer datos históricos puesto que su fin último es la diversión y el placer<sup>17</sup>, no la búsqueda de un conocimiento considerado histórico, *in stricto sensu*.

Es por esa misma razón que los HGS han buscado la razón de su existencia en la teoría y la filosofía de la historia. Mientras que la historia digital se compromete a desarrollar formas de producir conocimiento histórico a partir de nuevas metodologías que propician las tecnologías digitales complementando las estructuras tradicionales de la historia, los HGS buscan sustento teórico desde pensamientos que surgieron en la segunda mitad del siglo XX, como el posestructuralismo y el posmodernismo. Se basan en la idea de que al ser despreciados por la tradición moderna surgida en el siglo XIX y su aire positivista —porque sus métodos no remiten ni al archivo tradicional, ni a las fuentes primarias o exclusivamente al texto físico—, entonces se apegan a las ideas narrativistas, a la condición del imaginario o la virtualidad, a los usos públicos del pasado y a la construcción de subjetividades.

Por otro lado, en la historia digital también se cuestionan ciertos aspectos de la teoría moderna de la historia. El italiano Giancarlo Monina coincide en que dentro de ella se debe involucrar la reflexión sobre el uso público de la historia y el *performance*<sup>18</sup>. Quizás esta referencia, junto con las influencias antes mencionadas sobre la visualización, los modelos 3D y los simuladores, hayan logrado que algunos autores como Stephen Robertson y Lincoln A. Mullen aceptaran a ciertos videojuegos como objetos de estudio dentro de la historia digital. Estos no serían otros que aquellos pertenecientes a los *Serious Games*<sup>19</sup>, un género de videojuegos conceptualizado recientemente, pero que puede rastrearse desde sus orígenes y que tiene como objetivo la educación, el entrenamiento o el condicionamiento del jugador sobre algún asunto considerado de seriedad<sup>20</sup>, tal y como adiestramiento militar, salud pública o enseñanza de la historia.

---

17. Sobre la crítica al entretenimiento contemporáneo, la diversión y el placer, la principal crítica proviene de la tradición marxista, específicamente de la Escuela de Frankfurt de mediados del siglo XX.

18. Giancarlo Monina, "Storia digitale. Il dibattito storiografico in Italia", *Memoria e Ricerca*, n.º 43 (2013): 185, doi: 10.3280/MER2013-043012

19. Robertson y Mullen, *Digital History*, 21.

20. Michael Zyda, "From Visual Simulation to Virtual Reality to Games", *Computer* 38, n.º 9 (2005): 26, doi: 10.1109/mc.2005.297



En este sentido, mientras que los HGS reflexionan con cualquier videojuego que utilice o se aproxime a la representación o la simulación de un pasado específico, la historia digital es mucho más cuidadosa en cuanto a su pretensión de distinguir qué es históricamente válido, basándose en la tradición moderna de la historia. Un ejemplo es *Oregon Trail*<sup>21</sup>, creado en 1971 en Minnesota por tres estudiantes del Carleton College: Don Rawitsch, Paul Dillenberger y Bill Heinemann. A este juego se le considera el primero diseñado para la enseñanza histórica. Su posibilidad se debió porque a finales de la década de 1960 el campo de estudio *computación educativa*<sup>22</sup> promovió una serie de proyectos académicos donde se forjaron vínculos entre universidades y colegios locales por todo Estados Unidos. Su aplicación fomentó las primeras convergencias entre lúdica, tecnología digital y educación.

Su objetivo era la enseñanza del recorrido de los pioneros estadounidenses en el siglo XIX que pretendían alcanzar las tierras vírgenes más allá de las Montañas Rocallosas, pasando por grandes inconvenientes como enfermedades, asaltos de bandidos, ataques de animales salvajes e inclemencias del clima. Si bien la primera versión fue un juego basado en texto, en la versión de 1974 el pasado se representaba con imágenes demostrativas de elementos históricos como carromatos o edificios, y textos con los que interactuaba el jugador dándole la oportunidad de elegir un cierto número de opciones como compraventa de productos para el viaje como medicinas o alimentos, con el fin de sobrevivir la travesía. El juego terminó siendo muy popular entre los niños durante las décadas de 1980 y 1990.

Retomando algunas características de la historia digital se ha mencionado que cada medio produce o posee capacidades de argumentación propias, una retórica particular. De esta forma es posible asumir que *Oregon Trail* tiene mayor ventaja que otros medios en promover el conocimiento histórico puesto que está conformado no solo por textos que describen la historia, sino que también posee imágenes o símbolos que no necesariamente requieren de explicación ya que el mensaje en conjunto logra dicho efecto. Asimismo, el potencial interactivo del videojuego permite lo referido por Gonzalo Frasca: que en un juego sobre historia no se está leyendo una representación o texto histórico, en cambio, lo que se tiene por delante es una simulación histórica, una máquina generadora de comportamientos que emulan reglas físicas y ambientes pasados con los que interactúa el jugador. En resumen, el resultado de dicha retórica es el aprendizaje histórico mediante una lúdica digital.

---

21. Don Rawitsch, "Classic Game Postmortem: Oregon Trail", *GDC Vault*, <https://www.gdcvault.com/play/1024251/Classic-Game-Postmortem-Oregon-Trail> (consultado: 25 de julio de 2018).

22. Sinem Aslan y Charles M. Reigeluth, "A Trip to the Past and Future of Educational Computing: Understanding Its Evolution", *Contemporary Educational Technology* 2, n.º 1 (2011): 3, <http://www.cedtech.net/articles/21/211.pdf> (consultado: 19 de julio de 2018).



Por otro lado, los HGS también incluyen dentro de sus propuestas las capacidades retóricas de los juegos basando sus estudios en los trabajos de Ian Bogost y su retórica procesual<sup>23</sup>. La propuesta asume que, así como existía un ejercicio retórico en la oralidad de los filósofos griegos en la Edad Antigua, una retórica visual inmersa en las imágenes religiosas medievales para la conversión o una retórica audiovisual en los filmes o la televisión, también hay una retórica digital para el medio computacional. Sin embargo, la interacción que proponen los videojuegos es diferente a la de las computadoras. Para Bogost la retórica procesual es una capacidad única de los juegos porque implican procesos que solo pueden ser ejecutados mediante la interacción entre el usuario y la máquina, entre el juego y el jugador. El videojuego genera signos y símbolos a partir de la reacción o movimientos del jugador y viceversa, es un proceso inmediato y continuo mientras se ejecute la simulación.

La retórica procesual asume que cualquier videojuego posee capacidades retóricas propias, incluyendo los videojuegos sobre historia. Que cualquier videojuego que utilice al pasado como discurso, de alguna manera logrará tener efectos en el aprendizaje histórico del jugador. El problema de todo esto es definir qué es un videojuego sobre historia. Los HGS han realizado bastantes esfuerzos teóricos para lograr encontrar puntos que permitan dilucidar si un juego sobre historia no es más que una ficción verosímil, puesto que en muchos casos el pasado solo se utiliza como ambientación, pero no como el argumento mismo. En este sentido, se pueden hablar sobre juegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, pero con personajes y pequeñas historias ficcionales, asemejándose más a una novela histórica que a un libro de historia. Más ficción literaria, menos historia fáctica.

De ahí que los HGS sean tan criticados por la teoría moderna y hayan encontrado refugio en las teorías posmodernas como el narrativismo de Hayden White. En 1973 las ideas de White retomaron el viejo debate sobre los límites existentes entre la historia y la literatura; específicamente por el uso de herramientas literarias, como las figuras retóricas a la hora de representar el pasado en el texto u obra histórica. Esto supone que, aunque el pasado haya formado parte de la realidad fenoménica, es el historiador quien utiliza su intelecto, ingenio o estilo para preconfigurar el campo histórico e inscribirlo en un relato histórico<sup>24</sup>. A diferencia de la teoría moderna basada en ciertos preceptos científicos u

---

23. Ian Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames* (Massachusetts: The MIT Press, 2007), ix.

24. Hayden White, *Metahistoria. La imaginación histórica en la Europa del siglo XIX* (Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2014), 16-17.





objetivos, para White y otros personajes anteriores a él como Louis O. Mink o Arthur Danto, la historia era subjetiva, estética y condicionada a los intereses de cada historiador. De esta forma, la historia no se comprendería exclusivamente por la existencia real de un hecho u acontecimiento, sino de la forma argumentativa de la estética de la narrativa.

Con lo anterior, lejos de lograr una teoría firme que sustente los HGS como un campo de estudio dentro del orden tradicional de la historia moderna, el resultado pareciera ser el contrario. En general, dentro de muchas estructuras del pensamiento posmoderno, no en todas, se asume que el principal objetivo no debería implicar volver a teorizar la historia, puesto que ello la vincularía una vez más al orden de la historia moderna. Por otro lado, sin aceptar las ideas más radicales, los esfuerzos del posmodernismo tampoco son inútiles. A diferencia de la historia digital que se concentra únicamente en los *Serious Games*, los HGS han logrado atravesar fronteras nunca vistas con respecto a la historia tradicional y los videojuegos, abordando nuevas posibilidades de estudio.

Los HGS han permitido observar el carácter histórico-discursivo subyacente en cada juego que pretenda de alguna forma presentar un acontecimiento histórico. Es decir, que, aunque no exista precisión histórica exacta en cuanto al contenido histórico de estos juegos o incluso utilicen historias ficticias que sirvan como analogías históricas, existen numerosos trabajos que han abordado temas sobre los usos y abusos de la memoria histórica. Así se logra comprender que, aunque hoy en día existe una mayor democratización o libertad en cuanto a los usos del pasado —tanto en su producción como en su consumo—, son las grandes industrias del entretenimiento digital las que se encargan de distribuir dichos discursos al público, reafirmando su hegemonía cultural y reproduciendo tropos que destruyen, nublan o ignoran memorias e identidades históricas.

Por ejemplo, algunos de los juegos de acción en primera persona (*First-person shooter*) desarrollados por empresas europeas o estadounidenses y basados en algún acontecimiento histórico, usualmente utilizan a la periferia como escenario bélico —Medio Oriente, América Latina o Europa del Este— presentando eventos históricos donde la intervención occidental no suele debatirse, sino justificarse y hasta glorificarse. Por otro lado, las plataformas de distribución digital por internet como Steam, la nueva ola de desarrolladores independientes en todo el mundo, la cultura fan, el *modding* y el hacktivismo han permitido recuperar algunos espacios perdidos permitiendo la reivindicación histórica y apostando por materiales culturales que levantan la voz contra la presión de las historiografías dominantes. En resumen, los HGS abrieron un nuevo frente de batalla para la historia, donde comienza a cuestionarse lo que Raymond Williams hizo sobre la televisión o Marc Ferro en el cine.



Por todo lo anterior, cabe preguntarse si los HGS tendrán un espacio dentro de la historia digital o si por sus formas tan específicas le valdrían su propia independencia. Al centrarse más en el carácter metodológico, la historia digital no ha abordado asuntos tan profundos desde la teoría y la filosofía de la historia, tal vez porque en este momento no se vea en la necesidad. Por otro lado, pese a las convergencias entre ambas, los HGS se consideran la herencia de los *Game Studies*, no de la historia digital. Ni los grandes teóricos como Matthew Kapell, Andrew Elliott o Adam Chapman han puesto estas consideraciones a debate, probablemente porque su intención es la independencia de su campo. Aún con todo, inscribir los HGS dentro de planes curriculares también resultaría arriesgado teniendo en cuenta que aún ellos mismos se consideran contra la pared, en actitud defensiva, algo que subyace más por ignorancia al tema por parte ajena, que por posibilidad reflexiva.

## Conclusiones

La *historia digital* y los *Historical Game Studies* se caracterizan porque utilizan la tecnología digital como medio para la construcción de conocimiento histórico y han logrado reconocer al videojuego como una herramienta tecnológica diseñada para el entretenimiento que cumple una función sociocultural. A pesar de que ambos campos de estudio cuentan con sus propias delimitaciones teóricas marcadas por distintos pensamientos historiográficos, existe un par de puntos compartidos que ofrecen cierta claridad al complejo panorama que representan los videojuegos para la disciplina histórica actualmente. El primer punto es que ambos campos han aceptado la idea de que es posible representar virtualmente elementos o escenarios cargados de significaciones históricas mediante el uso de simuladores. Para ello, tanto los HGS como la historia digital han reflexionado sobre la retórica y la argumentación con la finalidad de comprender qué hace que estos elementos representados sean considerados válidamente históricos.

El segundo punto es el género *Serious Games*. Si bien la historia digital rechaza la mayoría de los videojuegos como posibilidades de reflexión histórica, coincide junto con los HGS que los *Serious Games* escapan a esta caracterización porque están diseñados exclusivamente con fines educativos, de entrenamiento o condicionamiento sin apartar sus cualidades lúdicas. Esto significa que ambos campos aceptan dentro de sus reflexiones todos aquellos videojuegos diseñados específicamente para la enseñanza histórica puesto que su intencionalidad es promover el hecho histórico tal y como fue. Habrá que ver en qué medida este género seguirá siendo analizado por ambos campos puesto que aún quedan muchas interrogantes sobre las implicaciones de la seriedad que exigen algunos juegos.



Una de estas cuestiones puede relacionarse con la historia pública. De la misma forma que actualmente vemos un creciente número de archivos históricos digitales abiertos —*open access*— de revistas electrónicas gratuitas que hablan sobre este tipo de temas como *Game Studies*, también existe un gran número de desarrolladores de videojuegos que se han unido al mundo del software libre. Desde pequeños colectivos como la “Molleindustria” que presentan sus juegos en formato *flash* y que critican todo lo relacionado con el sistema capitalista imperante, hasta grandes producciones como el multijugador “America’s Army”, vinculado con la página oficial del ejército estadounidense, existe un aumento en el número de juegos gratuitos con temáticas más complejas. Si se acepta la idea de que los juegos cuentan con la capacidad de reflejar la realidad social, hay que analizar seriamente en qué medida se está representado, simulando y consumiendo dicha información en tiempos de la era digital.

## Bibliografía

- Aarseth, Espen J. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- Aslan, Sinem y Charles M. Reigeluth. “A Trip to the Past and Future of Educational Computing: Understanding Its Evolution”. *Contemporary Educational Technology* 2, no. 1 (2011): 1-17, <http://www.cedtech.net/articles/21/211.pdf> (consultado: 19 de julio de 2018).
- Aurell, Jaume; Catalina Balmaceda, Peter Burke y Felipe Soza. *Comprender el pasado. Una historia de la escritura y el pensamiento histórico*. Madrid: Editorial Akal, 2013.
- Ayres, Edward L. “The Pasts and Futures of Digital History”. *Virginia Center for Digital History*, <http://www.vcdh.virginia.edu/PastsFutures.html> (consultado: 2 de julio de 2018).
- Barros, Carlos. “Historia digital [8/11/01] – Debate”. *Red Académica Internacional Historia a Debate*, <http://h-debate.com/historia-digital-81101/> (consultado: 13 de julio de 2018).
- Bresciano, Juan y Tiago Gil. *La Historiografía ante el Giro Digital. Reflexiones teóricas y prácticas metodológicas*. Montevideo: Ediciones Cruz del Sur, 2015, [http://lhs.unb.br/lhs/wp-content/obras/gil\\_bresciano.pdf](http://lhs.unb.br/lhs/wp-content/obras/gil_bresciano.pdf) (consultado: 11 de julio de 2018).
- Bogost, Ian. *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Massachusetts: The MIT Press, 2007.
- Ceruzzi, Paul E. *A History of Modern Computing*. Massachusetts: The MIT Press, 1998.
- Chapman, Adam. *Digital Games as History: Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practices*. Nueva York: Routledge, 2016.
- Chapman, Adam, Anna Foka y Jonathan Westin. “Introduction: What is historical game studies?”. *Rethinking History* 21, no. 3 (2016): 358-371, doi:10.1080/13642529.2016.1256638



- Darley, Andrew. *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London: Routledge, 2000.
- Frasca, Gonzalo. "Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate". Tesis de maestría en diseño de información y tecnología, Georgia Institute of Technology, 2001.
- Frasca, Gonzalo. "Simulation versus Narrative Introduction to Ludology". En *The Video Game Theory Reader*, editado por Mark J.P. Wolf y Bernard Perron, 221-236. Abingdon: Routledge, 2003.
- Kapell, Matthew y Andrew Elliot. *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*. Nueva York: Bloomsbury, 2013.
- Monina, Giancarlo. "Storia digitale. Il dibattito storiografico in Italia". *Memoria e Ricerca*, no. 43 (2013): 185-202, doi: 10.3280/MER2013-043012
- Pons, Anaclét. "Anaclét Pons: Historia Digital. Conversatorio en Humanidades Digitales", YouTube video, 1:45:05. Publicado por "Departamento Historia Universidad Nacional Colombia", junio 14 de 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=hiUHU4ddsSE> (consultado: 11 de julio de 2018).
- Rawitsch, Don. "Classic Game Postmortem: Oregon Trail". *GDC Vault*, <https://www.gdcvault.com/play/1024251/Classic-Game-Postmortem-Oregon-Trail> (consultado: 25 de julio de 2018).
- Robertson, Stephen y Lincoln A. Mullen. *Digital History and Argument*. Fairfax: Roy Rosenzweig Center for History and New Media, 2017, <https://rrchnm.org/wordpress/wp-content/uploads/2017/11/digital-history-and-argument.RRCHNM.pdf> (consultado: 16 de julio de 2018).
- Uricchio, William. "Simulation, History and Computer Games". En *Handbook of Computer Game Studies*, editado por Joost Raessens y Jeffrey Goldstein, 327-338. Massachusetts: The MIT Press, 2005.
- White, Hayden. *Metahistoria. La imaginación histórica en la Europa del siglo XIX*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2014.
- Zyda, Michael. "From Visual Simulation to Virtual Reality to Games". *Computer* 38, no. 9 (2005): 25-32. <https://doi.org/10.1109/MC.2005.297>



**QUIRÓN**

---

Revista de estudiantes  
de Historia