

EL CONOCIMIENTO HISTÓRICO EN LOS *HISTORY GAMES*: CONCEPTOS, PROCEDIMENTALIDADES Y APRENDIZAJE

HISTORICAL KNOWLEDGE IN *HISTORY GAMES*: CONCEPTS, PROCEDURALITIES AND LEARNING

Walter Francisco FIGUEIREDO LOWANDE

Resumen

El artículo analiza aspectos relacionados con los conceptos históricos y producción de sentido por medio de “mecánicas” contenidos en el juego electrónico *Sid Meier's Civilization VI: rise and fall*. La discusión se basa en la lista de los conceptos históricos ligados a situaciones de guerra, considerando su articulación en mecánicas o “procedimentalidades” productoras de sentido, considerando discusiones sobre la “historia de los conceptos” y sobre el aprendizaje histórico. A partir de eso fue posible comprender cómo la idea de guerra en el juego se vincula con una concepción de progreso histórico marcada por una ideología nacida en el seno de la burguesía europea del siglo XIX y hoy profundamente criticada por los desdoblamientos más recientes de la teoría de la historia.

Palabras clave

Juego de simulación, Historia, aprendizaje.

Abstract

The article analyses aspects related to historical concepts, and the production of meaning through “mechanics” contained in the electronic game *Sid Meier's Civilization VI: Rise and Fall*. I am basing this discussion on the list of historical concepts related to situations of war, considering their articulation in meaning production by rules or procedures (“proceduralities”), considering discussions about the “history of concepts” and historical learning. From this, it will be possible to understand how the idea of war in the game is linked to a conception of historical progress marked by an ideology produced by the nineteenth-century European bourgeoisie, and today deeply criticized by the latest developments in the theory of history.

Keywords

Simulation Games, History, Learning.

Walter Francisco FIGUEIREDO LOWANDE. Universidad Federal de Alfenas. Correo electrónico: walter.lowande@unifal-mg.edu.br

Recepción: Mayo 2019

Revisión: Marzo 2020

Aceptación: Marzo 2020

EL CONOCIMIENTO HISTÓRICO EN LOS *HISTORY GAMES*: CONCEPTOS, PROCEDIMENTALIDADES Y APRENDIZAJE

HISTORICAL KNOWLEDGE IN *HISTORY GAMES*: CONCEPTS, PROCEDURALITIES AND LEARNING

1. INTRODUCCIÓN

Los *history games*, o juegos históricos, han llamado la atención de los(as) historiadores(as) por el papel cada vez más destacado que desempeñan en el campo del aprendizaje histórico.¹ El pasado, sus lecturas y relecturas están presentes en los diferentes medios creados por la industria cultural, ya sea en la literatura, en el cine, en el teatro o en la joven industria de los videojuegos. En un momento en que los avances tecnológicos permitan una pequeña y razonablemente barata máquina casera, la consola de videojuego llevó el ambiente de recreación gráfica digital dentro de los hogares (Bello, 2017). El mundo de los juegos electrónicos, o videojuegos, hoy mueve más recursos financieros que la industria cinematográfica y fonográfica juntas (Foote, 2016)² y los *history games*, a ejemplo de las franquicias *Sid Meier's Civilization*, *Assassins Creed*, *Battlefield*, *Age of Empires* e innumerables otros títulos han hecho un gran éxito al ofrecer a los jugadores una experiencia de inmersión en contextos históricos difícilmente conquistada por otras formas de lenguaje. De este modo, los juegos

electrónicos han ocupado un lugar cada vez más significativo en la vida cultural de las nuevas generaciones, llegando a suplantar el papel desempeñado por las instituciones escolares en el aprendizaje y en las formas de sociabilización juvenil (Arruda, 2011).

Todo ese éxito ha, sin embargo, suscitado la preocupación de historiadores(as) y educadores(as). Entre los diversos problemas que nosotros podríamos abordar, merecen atención la fidelidad de las reconstrucciones históricas, las concepciones de tiempo histórico movilizadas, los conceptos históricos empleados, la ficcionalidad de las representaciones, las diversas formas de interacción y producción de identidades a partir de los saberes históricos empleados en los juegos, las formas y posibilidades de aprendizaje histórico, los conflictos en relación al pensamiento pedagógico, considerando que los juegos históricos son producidos de forma bastante autónoma en relación a esas discusiones por el hecho de estar predominantemente orientados hacia el mercado mundial de videojuegos, entre otros.

En nuestra investigación nos volvemos a algunos problemas específicos de este rico, pero todavía

poco explorado, campo de estudios, a partir de la observación de algunos elementos presentes en el juego de gestión por turnos³ titulado *Sid Meier's Civilization VI: Rise and Fall*, que fue la última la extensión lanzada por la franquicia en el año 2018.

En este artículo proponemos una reflexión, por medio del análisis de conceptos históricos, acerca de las nociones de tiempo histórico contenidas en este juego, considerando que el propio concepto de “civilización” ya trae implícita una concepción unilineal y etnocéntrica de tiempo. Para ello, enfocamos especialmente en los conceptos y procedimentalidades⁴ relacionados a las situaciones de guerra propuestas por los desarrolladores(as), teniendo en vista que estos conceptos y reglas del juego presentan un gran potencial para una mejor comprensión del tipo de temporalidad histórica embutida en el concepto de civilización, en la medida en que la guerra se presenta, dentro de esa narrativa aparentemente lúdica, como condición para el progreso y para la conquista de los objetivos propuestos en la interacción con los usuarios.

2. EL CONCEPTO DE CIVILIZACIÓN

Dos problemas centrales guiaron, por lo tanto, nuestro interés por el campo de investigaciones descrito arriba. El primero de ellos se refiere a una concepción problemática de tiempo histórico, algo que ha sido objeto de reflexiones de sucesivas generaciones de historiadores, filósofos y científicos sociales. El segundo problema se relaciona más específicamente con el modo

en que esta concepción se hace presente en los juegos históricos, cuyo lenguaje ha conquistado una creciente importancia en el conjunto de los medios que posibilitan el aprendizaje histórico.

En cuanto al primer problema, es decir, a la crítica a una concepción progresista y unilineal de historia, se puede afirmar que él se remonta, al menos, a la vuelta del siglo XIX al XX, con reflexiones como aquellas producidas por Friedrich Nietzsche y Max Weber. La Primera Guerra Mundial renovó esa desconfianza hacia la fe ciega en un proceso histórico progresivo conducido por la ciencia y por la técnica, y trabajos como el libro *El proceso civilizatorio*, del sociólogo alemán Norbert Elias, publicado por la primera vez en 1939, expresan muy bien el clima intelectual de una época que observaba de manera impotente el ascenso de diversas formas de totalitarismo, todos ellos proclamándose el camino verdadero para la construcción de una civilización inmaculada (Elias, 1994). Terminada la segunda guerra mundial, los filósofos de la “Escuela de Fráncfort” se dirigieron con aún mayor vigor contra los peligros traídos por el mito del “esclarecimiento”, que claramente estaba guiando a la humanidad no hacia la civilización, sino a su opuesto, esto es, a la barbarie (Adorno & Horkheimer, 1985; Benjamin, 2013; Marcuse, 1975), en particular en lo que se refiere a su capacidad de alienar a las masas por medio de la “industria cultural” (Adorno & Horkheimer, 1985). Las perspectivas posmodernas y postcoloniales volvían, una vez más, a apuntar los riesgos de la persistencia de la concepción de una historia universalista burguesa (Feierman, 1993; Hall, 2006). Actual-

EL CONOCIMIENTO HISTÓRICO EN LOS HISTORY GAMES

Walter Francisco FIGUEIREDO LOWANDE

mente, ante la inminencia del agotamiento de los recursos naturales necesarios para la vida humana en el planeta, de los riesgos no superados de una guerra mundial atómica y del peligro de desastres ambientales causados por la acción humana, la crítica a la concepción del tiempo que emergió con el mundo occidental moderno se ha vuelto a la superficie, en un momento en que las soluciones sociales neoliberales buscan, una vez más, agarrarse en su supuesto potencial de llevar la felicidad universal a todos los espacios en que su supuesta racionalidad se haga presente (Bonneuil & Fressoz, 2017; Chakrabarty, 2015; Danowski & Castro, 2017; Davis & Todd, 2017; Haraway, 2015; Latour, 1993; Stengers, 2015).

En el campo de la historia, específicamente, la emergencia de una noción de tiempo moderna a partir del siglo XVIII, que asociamos a las ideas de “civilización” y de “cultura”, dependiendo del país y de la lengua, fue minuciosamente analizada por el grupo de historiadores sociales alemanes dirigidos por Reinhart Koselleck (Bentivoglio, 2010; Jasmin, 2005; Kirschner, 2007). El racionalismo y la Ilustración habrían consolidado una percepción de la historicidad según la cual el futuro pasaba a ser percibido como posibilidad de superación de un presente todavía preso al pasado, algo que sería hecho por la dominación, directa y racional, de la naturaleza por los seres humanos (Thomas, 2010). Se rompía, así, con una concepción de tiempo basada en la creencia en una naturaleza humana inmutable, la “historia maestra de la vida”, que buscaba en los ejemplos del pasado la garantía de continuidad de una tradición que no debía ser transformada (Koselleck,

2006). El embate entre esas dos concepciones de tiempo estaba asociado a un conflicto social: por un lado, la emergente burguesía industrial europea, que deseaba conquistar poder político por medio de la superación de una concepción estamental y tradicional de sociedad; del otro lado, una aristocracia que pretendía mantener su status legitimándolo en la fuerza de la tradición.

Posteriormente, otros historiadores y científicos sociales se volvían a los problemas relacionados con esa concepción moderna de tiempo. Algunos de ellos retomaron un punto fundamental de las reflexiones traídas por el grupo de la Escuela de Fráncfort: la idea moderna de tiempo está asentada en una forma de dominación elemental, posibilitada por el desarrollo de la epistemología fundada por nombres como Descartes y Bacon entre los siglos XVI y XVII. El establecimiento de una división entre un “sujeto” y un “objeto” del conocimiento, algo hoy percibido como específico de las sociedades letradas y, en especial, de las sociedades occidentales, permite fundamentar también una relación de dominación entre un sujeto activo y un objeto pasivo. A partir de entonces, las narrativas historiográficas permitieron sostener la existencia de determinados sujetos privilegiados en detrimento de objetos pasibles de su explotación. Y lo que fue definido como “naturaleza” a ser dominada significó, en diversos momentos, grupos de personas que así fueron deshumanizados y tornados objeto de prácticas de colonización y explotación.

Lo que fue señalado arriba es algo que se notó en el análisis que Hans Ulrich Gumbrecht hace de la

crisis de las formas de representatividad moderna (Gumbrecht, 1998) y que Michel Foucault hace de los procesos de subjetivación por medio de su “arqueología del saber” y de su “genealogía del poder” (Foucault, 1996; Foucault, 2012). Esto también está presente en la crítica deconstructivista que Jacques Derrida dirige al estructuralismo lingüístico (Derrida, 2002) y que Gilles Deleuze y Félix Guattari dirigen al psicoanálisis (Deleuze & Guattari, 2010). Las reflexiones de una sociología de la ciencia inspirada en la obra de Pierre Bourdieu (Bourdieu, 1983) también permitieron comprender las relaciones de poder imbricadas en los discursos objetivistas tanto de las ciencias naturales como de las ciencias humanas. Más recientemente, la *linguistic turn*, traída por el desarrollo de la semiótica y de la crítica literaria a las otras áreas de las humanidades, permitió percibir el carácter retórico escondido en la pretensión de objetividad de su producción, en especial en la historiografía, con los trabajos de Hayden White (White, 1994), y en la antropología, con los cuestionamientos traídos por Clifford Geertz (Geertz, 2008), y, después de él, por toda una generación de “antropólogos posmodernos”, cuyo mérito fue apuntar los límites del empirismo de los trabajos de campo (Clifford & Marcus, 1986). Todas estas discusiones han recibido, contemporáneamente, una nueva sistematización en lo que se ha llamado “antropología post-social” (Goldman, 2008), es decir, en la percepción de que la epistemología moderna no da cuenta de otros “mundos” para los cuales nuestra temporalidad progresista y nuestra división entre sujetos y objetos no tiene el mínimo sentido, siendo ejemplo de ello las reflexiones propuestas por Eduardo Viveiros de Castro, Roy

Wagner, Marilyn Strathern, Bruno Latour, entre otros (Henare, Holbraad, & Wastell, 2007). Todas estas problematizaciones han sido revigorizadas por la percepción de que ya no se puede confiar en el futuro perfecto prometido por el progreso de la ciencia y de la técnica y por su idea de “civilización”, y de que tal vez aquellos mundos antes despreciados como “primitivos” y “bárbaros”, pertenecientes a grupos que no se encuadran en los patrones sociales de las sociedades modernas, hoy tal vez ocultan mejores soluciones en términos de convivencia pacífica y verdaderamente sostenible con los otros seres de nuestro planeta.

El uso del término “civilización” en uno de los más aclamados *history games* de la actualidad tiene, por todo lo que se ha dicho anteriormente, llamado la atención de algunos(as) historiadores(as) y educadores(as). No se trata sólo de la carga simbólica de ese título: las reglas del juego inscriben una serie de procedimientos pautados en una visión única y lineal de progreso científico y cultural colocada como condición para “vencer la disputa” por el dominio del planeta. Esto es algo que ha despertado la necesidad de comprender de manera crítica las especificidades comunicativas de los juegos históricos, lo que puede ser ejemplificado por medio de la discusión que sigue.

3. LOS JUEGOS DE HISTORIA Y EL APRENDIZAJE HISTÓRICO

Fue justamente el furor destructivo impulsado por las ideologías nacionalistas basadas en las ideas de “progreso”, “civilización”, “cultura”

EL CONOCIMIENTO HISTÓRICO EN LOS HISTORY GAMES

Walter Francisco FIGUEIREDO LOWANDE

y “razón” que llevó al ascenso de los totalitarismos en el escenario de crisis económica del período entreguerras. Fue en este período que Johan Huizinga, en 1938, publicó sus reflexiones sobre aspectos elementales de la vida social que pudieran superar la barbarie de las relaciones internacionales en que se veía inmersa la humanidad (Huizinga, 2007). Fue justamente la idea de “juego” que le permitió vislumbrar un aspecto anterior y superior a la propia cultura humana, capaz de superar toda forma de chauvinismo en función de su carácter antropológicamente común a todos los grupos humanos. El proceso histórico de constitución de las mitologías e ideologías de las comunidades humanas, fueran ellas “primitivas” o “modernas”, podría ser conocido a partir de ese elemento común que caracteriza al *Homo ludens*, calificación que Huizinga consideraba más precisa para la especie humana, disolviendo así las supuestas ideas de superioridad cultural o racial en un origen antropológico común.

Terminada la Segunda Guerra Mundial, sin embargo, ya era posible percibir que la propia diversión había sido capturada por los mecanismos de producción y reproducción de las relaciones de dominación de la sociedad industrial capitalista. El concepto de “industria cultural”, propuesto por Theodor Adorno y Max Horkheimer (1985) en 1947, permitía percibir que el propio entretenimiento había sido capturado por la racionalidad técnica, para producir en las masas la alienación responsable por la proliferación de las formas modernas de dominación. El arte se convertía, desde ahora, en un conjunto

de mercancías a ser vendidas por medio de la propaganda de masa, reduciendo su potencia transformadora a una forma anestésica de fruición. La pseudo-individualización de las personas a través de la adquisición de mercancías culturales específicas creaba, en realidad, un consumidor homogéneo que, a cambio de una fantástica libertad de elección, se volvía cada vez más cautivo de un sistema cruelmente jerarquizado, el cual podría ser ascendido sólo si se satisfacía un conjunto de condiciones impuestas por la propia racionalidad técnica de la industria cultural al servicio de la acumulación capitalista.

En la época en que Adorno y Horkheimer teorizaban sobre aquella nueva configuración de la sociedad capitalista, ahora impulsada por los nuevos medios de comunicación masiva, los juegos electrónicos aún no existían. Sin embargo, trabajos más recientes han apuntado a la pertinencia de extender esos presupuestos analíticos para ese campo del entretenimiento que hoy ya se plantea como uno de los más lucrativos existentes (Moreira, 2003; Zanolla, 2007). Hay, sin embargo, una tendencia, en esos trabajos más recientes, a problematizar de forma más compleja las interacciones comunicativas entre sujetos en formación y los medios productores de sentido, ofreciendo así posibilidades ampliadas de pensar tanto las formas de manipulación mediática como las posibles formas de resistencia en relación a eso.

De todos modos, pensar los medios de comunicación electrónicos, en especial los videojuegos, como medios de formación de sujetos dirige esa

EL CONOCIMIENTO HISTÓRICO EN LOS HISTORY GAMES

Walter Francisco FIGUEIREDO LOWANDE

discusión hacia el campo de la educación. En cuanto a ese punto en específico existe actualmente un vastísimo conjunto de publicaciones que no conseguimos sintetizar mínimamente en este artículo. Es posible, sin embargo, mencionar algunas obras que tienen un interés más inmediato para el presente trabajo.

Según Isa Neves, Lynn Alves y Abelmon Bastos, los juegos de ficción histórica, o *history games*, simulan acontecimientos históricos de manera que permita al jugador “asumir el centro de las decisiones de un ambiente intencionalmente proyectado con elementos históricos” (Neves, Alves, & Bastos, 2012, p. 193). La finalidad de estos juegos es la inmersión en contextos históricos de una forma que no puede ser vivenciada sin la ayuda de artificios tecnológicos. Los autores todavía clasifican los *history games* según su intencionalidad: existen aquellos desarrollados para el consumo de masas, los juegos *non-serious*, y aquellos desarrollados para la educación en el aula, los juegos *serious*. Gran parte de estos juegos está formada por juegos *non-serious*, que se desarrollan para el mercado y por eso no tienen vínculo necesario con una historiografía actualizada, aunque el “realismo” es una demanda importante por parte de los consumidores.

Sin embargo, la fidelidad hacia el pasado no es la única forma de producir conocimiento histórico. Esto puede ser hecho por medio de las reglas y los conceptos usados en la narrativa del juego. Hay varias clasificaciones en cuanto a los períodos históricos abordados por los *history games*

(prehistóricos, medievales, juegos con temáticas en historia antigua o moderna, etc.), así como en cuanto al género (mitológicos, biográficos, ficticios, entre otros). Sin embargo, según Neves *et alii*, independientemente “del tipo de *history games*, es importante destacar que ellos son simulacros de la realidad” (Neves, Alves, & Bastos, 2012, p. 194), es decir, su realidad histórica no es fidedigna y su reproducción puede sufrir modificaciones para agrandar al público objetivo o por cuestiones presupuestarias. Más importante es considerar los juegos, además del cine y de otros medios, por lo tanto, como productores de narrativas históricas portadoras de sentidos que siempre varían en función de sus diversos usos posibles en el presente.

Las posibilidades abiertas por los juegos electrónicos a la enseñanza de historia han sido objeto de atención reciente en Brasil, como lo demuestra el trabajo de Marcella da Costa, Christiano dos Santos y Guillermo Xavier (Costa, Santos & Xavier, 2015). Considerando positivamente el potencial educativo de las actividades lúdicas, los autores observan cómo un mundo cultural crecientemente “gamificado” puede ser explotado a favor de la enseñanza de la historia. Además de los juegos propiamente “educativos”, los propios juegos dirigidos al mercado podrían ser explotados como “educacionales”, desde que consideradas y problematizadas las diferencias existentes entre las narrativas históricas escolares y las narrativas producidas con otras finalidades. En general, los juegos electrónicos permitieron explorar las “multicausalidades que envuelven el proceso histórico” en función de

EL CONOCIMIENTO HISTÓRICO EN LOS HISTORY GAMES

Walter Francisco FIGUEIREDO LOWANDE

su carácter interactivo, social y de sus múltiples posibilidades narrativas.

El campo más específico de la evaluación en la enseñanza de la historia también se ha vuelto a los videojuegos históricos. Helyom Telles y Lynn Alves constataron, por ejemplo, la penetración aún restringida de esas discusiones en el campo de la enseñanza (Telles & Alves, 2015). Sería necesario, para tanto, considerar que las representaciones del pasado presentes en los juegos electrónicos pueden provenir de innumerables orígenes. Además, las formas de interacción también son variables y no se puede hablar en un “jugador universal”, pues los significados históricos y las formas subjetivas de apropiación y de producción de sentido varían en función de diversos factores, a ejemplo de los contextos sociales y culturales de interacción, de las carencias de sentido de los jugadores, de las relaciones entre las múltiples intenciones del diseño y de los jugadores(as). En síntesis, aún existen varios otros aspectos que necesitarían ser mejor conocidos para fines de evaluación del valor de los juegos para la enseñanza de la historia.

Sin embargo, nos interesa aquí un concepto más amplio de “aprendizaje histórico”, no restringido al espacio escolar. Las discusiones del campo de la “historia pública” han llamado la atención sobre los nuevos desafíos impuestos a la historiografía por el mundo digital (Malerba, 2017). A este respecto, como nos recuerda Alex Alvarez Silva, de acuerdo con Jörn Rüsen, “como operación cognitiva básica de interpreta-

ción del pasado en torno a un sentido, la *conciencia histórica* no se reduce al conocimiento especializado, haciéndose presente también en la *cultura histórica* socialmente compartida que va más allá de la historiografía, sin con ello ignorarla” (Silva, 2017, *itálicos en el original*). El aprendizaje histórico sería, por lo tanto, una forma subjetiva de aprehender las “formas intersubjetivas de representar el pasado”, presentadas en narrativas dotadas de racionalidad y de significado para la construcción de identidades sociales en el presente. Aunque el campo académico ha ejercido históricamente un importante papel en la “validación” de esas formas de interpretar el pasado (Rüsen, 2001), es sobre todo a través de las “narrativas de gran circulación” (Sarlo, 2007), es decir, de las producciones discursivas presentes en los *best sellers* literarios, en las telenovelas, en las películas, en las obras de divulgación producidas, la mayoría de las veces, por historiadores(as) no profesionales y, como pretendemos aquí enfatizar, también en los videojuegos, que el conocimiento histórico adquiere relevancia para la orientación de las conductas subjetivas presentes.

Aún según Silva, aunque todo juego electrónico pueda, en principio, presentar elementos de inspiración histórica,

ciertos juegos de estrategia, cuando se elaboran en torno a alguna forma de representación histórica, transforman las variables inherentes a su sistema de reglas —que desempeñan funciones lúdicas en el proceso del proceso juego— en representaciones de pro-

cesos, fenómenos y conceptos históricos. (Silva, 2017, p. 6)

Así, los elementos lúdicos del juego histórico están relacionados a las propias representaciones de conceptos y procesos históricos, lo que puede ser percibido claramente en la propuesta de juegos de estrategia como el *Sid Meier's Civilization*, que

se refiere al (a la) jugador(a) como siendo el gobernante responsable de la economía, diplomacia, exploración geográfica, investigación tecnológica y aparato militar de una civilización histórica, desde la fundación de las primeras ciudades hace seis mil años hasta el principio de la colonización espacial. (Silva, 2017, p. 7)

Yendo un poco más allá, Silva muestra que los juegos históricos han cumplido un importante papel también en lo que se refiere a la apertura de “nuevas posibilidades estéticas para la elaboración de narrativas, pautadas por los sentidos de la *inmersión*, de la *agencia* y de la *transformación*, en los que el ‘interactor’ asume papel activo en su construcción” (Silva, 2017, p. 7, *itálicos en el original*). Esto significa que el soporte computacional y sus diversas posibilidades de lenguajes interactivos con los jugadores, en función de sus especificidades, permitiría crear formas no tradicionales de representación del pasado histórico. El famoso *gamedesigner* y *creative fellow* de Nintendo, Shigeru Miyamoto, llega a definir los juegos electrónicos como “medios activos”, en contra-

posición a los “medios pasivos” representados por películas y libros (Collin, 2014).

Lo que caracteriza a los juegos históricos no es exactamente su lenguaje verbal o visual, sino interacciones basadas en reglas que caracterizan una “retórica procedimental” (Silva, 2017, p. 8). Cada juego presenta una “representación procedimental específica” que debe ser apropiada subjetivamente por el jugador. La peculiaridad de los juegos históricos es que su “procedimentalidad” está articulada a determinados presupuestos acerca de conceptos y procesos históricos. De este modo,

es en ese aspecto que los history games pueden presentar un potencial para representación no sólo de las informaciones, de la iconografía o de vivencias sociales y culturales relacionadas al pasado, sino también de la racionalidad histórica que confiere significado al pasado. (Silva, 2017, p. 9)

4. CONCEPTOS Y PROCEDIMENTALIDADES

Un juego histórico moviliza *instancias* y *principios* a partir de una “cultura histórica socialmente compartida” y de “conceptos históricos genéricos que permiten la inteligibilidad del registro *simulacional* y del registro *instancial* por el(la) jugador(a) en una relación metafórica constante con la conciencia histórica” (Silva, 2017, p. 12, *itálicos en el original*). Esto significa que tanto las representaciones del pasado utilizadas para referirse a un período histórico específico (“regis-

EL CONOCIMIENTO HISTÓRICO EN LOS HISTORY GAMES

Walter Francisco FIGUEIREDO LOWANDE

tro instancial”) como las relaciones de acción y efecto que evocan determinadas ideas de proceso histórico (“registro simulacional”) presentes en los juegos están vinculadas a un contexto social de producción que necesita ser conocido por los(as) investigadores(as) de los juegos históricos. Son símbolos y significados históricos socialmente compartidos que producen el sentido de estos juegos, al mismo tiempo que las perspectivas ideológicas allí presentes se refieren a relaciones de poder vivenciadas concretamente por programadores(as) y jugadores(as).

La historia de los conceptos inspirada en las proposiciones de Koselleck (2006) puede proporcionar importantes herramientas para la aprehensión de las formas de constitución social de una conciencia histórica a través de los juegos históricos. En primer lugar, la historia de los conceptos apunta a la necesidad de comprender los significados disponibles para un determinado concepto histórico en el contexto social en el que se emplea. A continuación, esa perspectiva indica cómo los conceptos históricos tanto representan, por un lado, una estructura social existente como permiten, por otro, producir transformaciones sociales por el hecho de que comporta tanto una experiencia del tiempo ya vivida como una expectativa de un futuro diferente del presente. Es en este punto que está situado el potencial creativo de los juegos históricos: ellos permiten tanto comprender el tiempo vivido como imaginar futuros posibles aún no experimentados. “Aprender historia” significa, por lo tanto, mucho más que conocer “lo que fue el caso en el pasado”, o sea, significa poder

imaginar, a partir de este conocimiento, futuros alternativos a partir de una identidad asegurada en el presente.

Esto implicó en la necesidad de un trabajo de sistematización de los conceptos utilizados en el juego histórico que analizamos. Para eso, fue necesario registrar qué conceptos utilizados en el juego pueden ser considerados “conceptos históricos”, es decir, conceptos capaces de comportar una articulación genérica de experiencias del pasado a expectativas del futuro. En nuestra investigación optamos por enfocar específicamente en los conceptos relativos a situaciones de guerra, en especial el concepto de “*casus belli*” y los conceptos auxiliares a él acoplados, o sea, las justificaciones diplomáticas que legitiman, en el juego, la deflagración de guerras entre civilizaciones, con sus respectivos bonos y penalidades. En este caso, tenemos un conjunto de conceptos que registran formas de legitimación de guerras usadas en el pasado que apuntan a posibilidades futuras de desarrollo de las civilizaciones que el(la) jugador(a) escena gobernar.

Además de la descripción e interpretación de los conceptos históricos utilizados en los contextos de guerra, también realizamos un análisis de las “procedimentalidades” propuestas por el juego analizado. Esto sólo se puede hacer a partir de la observación anterior de los conceptos históricos. Esto nos permitió percibir cómo la articulación entre estos conceptos produce ideas de “acción y efecto” vinculadas a las decisiones del jugador a partir de las reglas del juego. Por ejemplo, la opción del jugador(a) de deflagrar una “guerra

EL CONOCIMIENTO HISTÓRICO EN LOS HISTORY GAMES

Walter Francisco FIGUEIREDO LOWANDE

sorpresa" contra su adversario (uno de los *casus belli*) está ligada a la posibilidad de aprovecharse de una superioridad militar momentánea, que, sin embargo, puede significar penalizaciones que acompañarán la civilización comandada a lo largo del juego, retrasando así el progreso de su civilización.

Sid Meier's Civilization VI: rise and fall es un juego de estrategia y gestión en turnos, en el que el jugador elige a un líder de una civilización conocida, como griegos, japoneses, españoles, persas, zulús entre otros. El jugador tiene la opción de jugar contra otros jugadores o contra la Inteligencia Artificial (IA) que controla las otras civilizaciones. Estas se distribuyen en un mapa dividido en paneles hexagonales, de manera similar a un juego de tablero, en el que se asignan los recursos naturales a ser explotados por las civilizaciones; estos paneles deben, por lo tanto, ser dominados por el jugador a través de la ocupación o de la conquista militar si estos espacios pertenecen previamente a civilizaciones competidoras.

Aunque desde ya se percibe la importancia concebida a la guerra como elemento histórico, existen también otras formas de vencer el juego: la *victoria científica*, cuando el(la) jugador(a) logra alcanzar tres objetivos específicos conquistados por medio de la acumulación de puntuación científica (lanzar un satélite, aterrizar en la luna y establecer una colonia en marte); la *victoria cultural*, obtenida cuando el(la) jugador(a) alcanza a cierto número de turistas en su territorio por medio de la producción de atracciones como

maravillas, teatros, museos, etc. (lo que también demanda recursos financieros y de mano de obra); la *victoria religiosa*, cuando la religión fundada por el jugador, a partir de la acumulación de puntos religiosos, es dominante en todas las otras civilizaciones en el partido; la *victoria por puntuación*, cuando el jugador alcanza la mayor puntuación y llega al año 2050, que es la última vuelta del partido; y por último la *victoria por dominación*, obtenida tras la conquista de las capitales de cada una de las civilizaciones en el partido.

En esas condiciones para la victoria es que encontramos lo que estamos denominando "procedimentalidades", o sea, las reglas del juego que se estructuran en forma de una narrativa y que, por lo tanto, son los principales vehículos de producción de sentido histórico en un juego.⁵ Estas procedimentalidades pueden ser exploradas de la forma que el (a) jugador (a) encuentre más interesante o propicia en función de la civilización escogida (cada una de las civilizaciones presenta ventajas específicas), haciendo así más abierta la experiencia del sentido histórico, a diferencia de aquello que es frecuentemente percibido por el estudiante de la enseñanza fundamental cuando el tiempo histórico le es presentado como algo objetivamente dado e inmutable.

Lo que percibimos, sin embargo, es que la guerra acaba por imponerse como procedimiento predominante en este juego, pues, además de la victoria por conquista, la beligerancia puede ser una forma de conquistar recursos que la

EL CONOCIMIENTO HISTÓRICO EN LOS HISTORY GAMES

Walter Francisco FIGUEIREDO LOWANDE

civilización escogida no posee. De este modo, la idea de desarrollo de las civilizaciones está directamente ligada a la expoliación, y cualquier elección del(a) jugador(a) está, por lo tanto, condicionada de antemano por la idea de que el mundo habitado por las civilizaciones humanas dispone de recursos escasos y que esta situación justificaría, por lo tanto, el dominio militar de una civilización por otra. La guerra es, de este modo, naturalizada como inevitable. Es por eso que consideramos las situaciones de guerra como privilegiadas para la comprensión del tipo de sentido histórico vehiculado en este tipo de juego.

El juego *Sid Meier's Civilization VI: Rise and Fall* permite al (a la) jugador(a) guerrear contra otra civilización en casi todos los momentos (algunos acuerdos permiten impedir la deflagración de conflictos). Sin embargo, el(la) jugador(a) sufre penalizaciones si no lo hace de manera estratégica. Las reglas (“o mecánica”⁶) de “penalidad de belicosidad” influyen el partido cambiando algunos parámetros del sistema de diplomacia de las IA que controlan otras civilizaciones.

El sentido histórico producido por medio de estas procedimentalidades es mejor comprendido cuando podemos articular entre sí los conceptos empleados por el juego. Sin embargo, a diferencia de la experiencia polisémica esperada en el uso de conceptos históricos (Koselleck, 2006), lo que el juego ofrece es un cuadro cerrado de definiciones prescrito en su *Civilopedia*, es decir, un amplio glosario que abarca todos los conceptos usados en el juego. A diferencia de la enorme riqueza

contenida en la polisemia del concepto de “cultura”,⁷ por ejemplo, la *Civilopedia* lo presenta para nosotros como un elemento cuyo único sentido está asociado a la idea de evolución progresiva de las civilizaciones: “La cultura es la manera con la que avanza por el árbol cívico, desbloqueando nuevas políticas y gobiernos [...]”.

Un concepto central para el desarrollo de las situaciones de guerra en el juego es el concepto de “*casus belli*”. Se trata de una expresión en latín históricamente utilizada para designar un hecho que justifique la declaración de guerra. De acuerdo con la *Civilopedia*, “en *Civilization VI*, son sus motivos declarados para entrar en guerra contra otra civilización y afectan la actitud de otras civilizaciones en relación a usted, como reflejado por la penalidad de belicosidad en la diplomacia”. La penalidad de belicosidad varía entre los doce *casus belli* presentes en el juego, además de ser mayores en eras consideradas “más avanzadas”, como la “Era de la Información”, que representa el tiempo actual en que vivimos. Los *casus belli* son “guerra formal”, “guerra sorpresa”, “guerra santa”, “guerra conjunta”, “guerra de reconquista”, “guerra de protectorado”, “guerra de liberación”, “guerra colonial”, “guerra territorial”, “Guerra de época de oro”, “guerra de represalia” y “guerra ideológica”. Aunque no es posible describir aquí cada una de las situaciones en que esas justificaciones de guerra son desbloqueadas en el juego, es interesante notar que ellas se refieren de manera bastante vaga a eventos históricos concretos, como a las Cruzadas (“guerra de santa”) o a las colonizaciones imperialistas del siglo XIX en África y Asia (“guerra colonial”), por ejemplo. Al no proble-

EL CONOCIMIENTO HISTÓRICO EN LOS HISTORY GAMES

Walter Francisco FIGUEIREDO LOWANDE

matizar las relaciones de poder involucradas en cada una de esas situaciones históricas, el juego claramente naturaliza la dominación militar sin abrir espacio para una necesaria reflexión acerca del carácter hediondo de los diversos genocidios causados por esas guerras.

Otra mecánica ligada a la guerra son las llamadas “emergencias”. Estas pueden ser convocadas como respuesta a actos considerados reprobables por dos o más civilizaciones. Las otras civilizaciones en el partido pueden unirse para combatir a un enemigo común dentro de un número de turnos limitado, pero la posibilidad de participación depende de las relaciones diplomáticas de la civilización con otras civilizaciones y ciudades-estados. Si logran completar el objetivo son recompensados con bonos dentro del juego, de lo contrario, la civilización objetivo de la “emergencia” es la que gana el bono. Las “emergencias” son “militar”, “de Ciudad-Estado”, “religiosa”, “nuclear” y “de traición”. En este caso, esta mecánica, inaugurada con la extensión *Rise and Fall* de *Sid Meier's Civilization VI*, propone al (a la) jugador(a) alguna reflexión sobre la consecuencia de actos abominables, como, por ejemplo, la utilización de una bomba atómica en un escenario en que tal acto es descalificado por medio de un consenso diplomático. Sin embargo, esta impresión pronto es deshecha por la constatación de que, en el juego, ese tipo de acción concertada funciona, en realidad, como una oportunidad para debilitar oponentes que están más cerca de ganar el partido.

Por último, es importante mencionar la existencia de los *bárbaros*. Estos personajes surgen en

“puestos avanzados” a lo largo de todo el juego, y representan un obstáculo a la civilización. En cuanto tales, sólo queda eliminarlos militarmente, bajo pena de que destruyan lo que su civilización ha logrado construir. Históricamente, el concepto de “bárbaro” fue utilizado para designar a los grupos humanos que se oponen al proceso civilizatorio, naturalizando así las desigualdades y conflictos sociales en diferencias culturales o biológicas. En el caso brasileño, por ejemplo, este concepto ha sido designado para justificar la masacre de indígenas, de la población liberta y pobre de las favelas, de los movimientos contestatarios que se rebelaron contra las atrocidades del poder imperial y republicano, etc. Este concepto también fue utilizado a lo largo del siglo XIX como justificación para la colonización de los continentes africano y asiático por las potencias imperiales europeas, y antes de eso para descalificar a cualquier pueblo cuyo modo de vida fuera diferente de la perspectiva etnocéntrica a partir de la cual se hablaba, como justificación para el mantenimiento o la expansión, a la fuerza, de los modos de vida considerados superiores. El empleo de esta categoría en el juego colabora, por lo tanto, para la naturalización de ese modo dicotómico de percibir el mundo y las relaciones sociales, desdoblándose posiblemente en el uso de la fuerza tomada como forma legítima de exterminio de las diferencias.

5. CONSIDERACIONES FINALES

Como pudimos percibir, el juego articula conceptos históricos importantes en procedimientos que producen una idea de sentido histórico bastante problemática. Aunque es un juego que

EL CONOCIMIENTO HISTÓRICO EN LOS HISTORY GAMES

Walter Francisco FIGUEIREDO LOWANDE

se asume como de ficción, es innegable que las informaciones y narraciones que presenta se convierten en referencias reales en un mundo que los medios electrónicos han ocupado cada vez más el espacio educativo antes relegado a la escuela.

Todavía, aunque los fines de este juego no sean directamente educativos, eso no significa que él no pueda ser utilizado en la clase. Esto exige a los profesores(as), sin embargo, una percepción más amplia del significado de la idea de “aprendizaje histórico”. Esto significaría tomar las narrativas del juego como una de entre otras muchas posibles, con sus propias intencionalidades, problematizando sus motivaciones e identificando sus aspectos contradictorios. De este modo, apropiarse de juegos electrónicos es algo de indispensable valor para las prácticas educativas, aunque el alto valor comercial de esos productos aún hace difícil su uso en la mayor parte de los contextos educativos brasileños.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (1985). *Dialéctica do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- Arruda, E. P. (Julho/Dezembro de 2011). O papel dos videogames na aprendizagem de conceitos e analogias históricas pelos jovens. *Ensino Em Re-Vista*, 18(2), 287-297.
- Bello, R. S. (2017). *História e Videogames: como os jogos eletrônicos podem ser pensados por historiadores*. Acesso em 8 de Fevereiro de 2019, disponível em Café História – história feita com cliques: <https://www.cafehistoria.com.br/historia-e-videogames>
- Benjamin, W. (2013). *O anjo da história*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Bentivoglio, J. (2010). A história conceitual de Reinhart Koselleck. *Dimensões*, 24, 114-134.
- Bonneuil, C., & Fressoz, J.-B. (2017). *The Shock of the Anthropocene: The Earth, History and Us*. London; New York: Verso.
- Bourdieu, P. (1983). O campo científico. Em P. Bourdieu, *Pierre Bourdieu: sociologia*. São Paulo: Ática.
- Chakrabarty, D. (2015). *The Human Condition in the Anthropocene. The Tanner Lectures in Human Values*. Fonte: <https://tannerlectures.utah.edu/Chakrabarty%20manuscript.pdf>
- Clifford, J., & Marcus, G. E. (1986). *Writing culture: the poetics and politics of ethnography*. Berkeley; Los Angeles; London: University of California Press.
- Collin, R. (2014). *Nintendo's Shigeru Miyamoto: 'What can games learn from film? Nothing'*. Acesso em 8 de Fevereiro de 2019, disponível em The Telegraph: <https://www.telegraph.co.uk/culture/film/film-news/11201171/nintendo-super-mario-pikmin-tokyo-film-festival-mandarin-oriental-tokyo-sega-mario-kart-zelda-wii-oculus-rift.html>
- Costa, M. A., Santos, C. B., & Xavier, G. d. (2015). Os games como possibilidade: que história é essa? *Educação Básica Revista*, 1(1), 107-124.
- Danowski, D., & Castro, E. V. (2017). *Há mundo por vir? Ensaio sobre os medos e os fins*.

EL CONOCIMIENTO HISTÓRICO EN LOS HISTORY GAMES

Walter Francisco FIGUEIREDO LOWANDE

- Desterro [Florianópolis]: Cultura e Barbárie: Instituto Socioambiental.
- Davis, H., & Todd, Z. (2017). On the importance of a date, or decolonizing the Anthropocene. *ACME: An International Journal for Critical Geographies*, 16(4), 761-780.
- Delleuze, G., & Guattari, F. (2010). *O Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia 1*. São Paulo: Editora 34.
- Derrida, J. (2002). *A escritura e a diferença*. São Paulo: Perspectiva.
- Elias, N. (1994). *O processo civilizador, volume 1: uma história dos costumes*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Feierman, S. (1993). African histories and the dissolution of world history. Em R. H. BATES, V. Y. MUDIMBE, & J. O'BARR (Eds.), *Africa and the disciplines: the contributions of research in Africa to the Social Sciences and Humanities* (pp. 167-212). Chicago: University of Chicago Press.
- Foot, R. (2016). *Who rules entertainment industry? Video games vs. film & music*. Acesso em 8 de 02 de 2019, disponível em KFVS12: <http://www.kfvs12.com/story/31140647/who-rules-the-entertainment-industry/>
- Foucault, M. (1996). *A ordem do discurso*. São Paulo: Edições Loyola.
- Foucault, M. (2012). *Microfísica do poder*. São Paulo: Graal.
- Geertz, C. (2008). *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC.
- Goldman, M. (2008). Os Tambores do Antropólogo: Antropologia Pós-Social e Etnografia. *Ponto Urbe* (3), 1-11.
- Gumbrecht, H. U. (1998). *Modernização dos sentidos*. São Paulo: Editora 34.
- Hall, S. (2006). *Da diáspora: identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Haraway, D. (2015). Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene, Chthulucene: making kin. *Environmental Humanities*, 6, 159-165.
- Henare, A., Holbraad, M., & Wastell, S. (2007). Introduction: thinking through things. Em A. Henare, M. Holbraad, & S. Wastell (Eds.), *Thinking through things: theorizing artefacts ethnographically*. London and New York: Routledge, 2007.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Jasmin, M. G. (Fevereiro de 2005). História dos conceitos e teoria política e social: referências preliminares. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, 20(57), 27-38.
- Kirschner, T. C. (2007). A reflexão conceitual na prática historiográfica. *Textos de história*, 15(1/2), 49-61.
- Koselleck, R. (2006). *Futuro passado: contribuição à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Contraponto.
- Kroeber, A. L., & Kluckhohn, C. (1952). *Culture: A critical review of concepts and definitions*. Cambridge, MA: Papers. Peabody Museum of Archaeology & Ethnology, Harvard University.
- Latour, B. (1993). *We have never been moderns*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Malerba, J. (2017). Os historiadores e seus públicos: desafios ao conhecimento histórico na

EL CONOCIMIENTO HISTÓRICO EN LOS HISTORY GAMES

Walter Francisco FIGUEIREDO LOWANDE

- era digital. *Revista Brasileira de História*, 37(74).
- Marcuse, H. (1975). *Eros e civilização*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Moreira, A. S. (Dezembro de 2003). Cultura midiática e educação infantil. *Educ. Soc.*, 24(85), 1203-1235.
- Neves, I. B., Alves, L. R., & Bastos, A. d. (2012). Jogos digitais e a História: desafios e possibilidades. *XI SBGames, Culture Track - Short Papers*, (pp. 192-195). Brasília, DF.
- Redação E-Commerce Brasil. (2016). *A indústria de jogos eletrônicos, um setor em ascensão no Brasil*. Acesso em 8 de Fevereiro de 2019, disponível em E-Commerce Brasil: <https://www.ecommercebrasil.com.br/noticias/industria-de-jogos-eletronicos-um-setor-em-ascensao-no-brasil/>
- Rüsen, J. (2001). *Razão histórica. Teoria da história: os fundamentos da ciência histórica*. Brasília: Ed. UNB.
- Santos, H. V. (2010). *A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame*. Tese (Doutorado em Poéticas Visuais), Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Sarlo, B. (2007). *Tempo passado: cultura histórica e guinada subjetiva*. São Paulo; Belo Horizonte: Companhia das Letras; UFMG.
- Silva, A. A. (2017). Aprendizagem histórica e jogos eletrônicos: a consciência histórica entre o conhecimento e a simulação. *Anais do XXIX Simpósio Nacional de História*. Brasília.
- Stengers, I. (2015). *In catastrophic times: resisting the coming barbarism*. Open Humanities Press; Meson Press.
- Telles, H. V., & Alves, L. (2015). Ensino de história e videogame: problematizando a avaliação de jogos baseados em representações do passado. *XI Seminário SJECC: Jogos eletrônicos - Educação - Comunicação*.
- Thomas, K. (2010). *O homem e o mundo natural: mudanças de atitude em relação às plantas e aos animais*. São Paulo: Companhia das Letras.
- UOL. (2017). *Bilheteria do cinema mundial bate recorde de arrecadação em 2016*. Acesso em 8 de Fevereiro de 2019, disponível em UOL - Filmes e séries: <https://cinema.uol.com.br/noticias/efe/2017/03/23/bilheteria-do-cinema-mundial-bate-recorde-de-arrecadacao-em-2016.htm>
- White, H. (Julho de 1994). Teoria literária e escrita da história. *Revista Estudos Históricas*, 7(13), 21-48.
- Zanolla, S. R. (Setembro/Dezembro de 2007). Indústria cultural e infância: estudos sobre formação de valores em crianças no universo do jogo eletrônico. *Educ. Soc.*, 28(101), 1329-1350.

NOTAS

1. Este artículo fue producido a partir de investigación realizada en lo *Programa de Iniciação Científica Voluntária* de la Universidad Federal de Alfenas, Minas Gerais, Brasil, al largo de 2018, y presentado preliminarmente en forma de conferencia en el *III Congresso Internacional Península Ibérica: Antiguidades, Medieval e suas projeções para o século XVI*, realizado entre los

EL CONOCIMIENTO HISTÓRICO EN LOS HISTORY GAMES

Walter Francisco FIGUEIREDO LOWANDE

días 11 y 15 de marzo de 2019. Agradezco a los estudiantes de graduación José Carlos dos Santos Júnior, Leonardo Ueda da Mata, Matheus Felipe Francisco y Wilma da Conceição Alves que participaron como investigadores voluntarios en este proyecto.

2. Los datos presentados por Rob Foote indican un valor estimado en alrededor de 83.600 millones de dólares, frente a los 36.400 millones de la industria cinematográfica y 15.060 millones de la fonográfica (datos de 2016). De acuerdo con datos obtenidos por el instituto SuperData, ya en 2015 el mercado mundial de videojuegos movió US \$ 65 mil millones, siendo que el Brasil ocupaba entonces el 11.º lugar en el ranking mundial de consumidores de ese producto, moviendo R \$ 900 millones cada año (Redação E-Commerce Brasil , 2016). Con respecto al cine, 2016 representó un récord mundial de recaudación, alcanzando, sin embargo, poco más de la mitad del valor obtenido por los juegos el año anterior: 38.600 millones de dólares, según datos de la Motion Picture Association of America, Estados Unidos —lo que significa, por lo tanto, una caída de valor con respecto a 2016, que puede haber sido desplazado a los juegos electrónicos (UOL, 2017).
3. Los juegos de gestión poseen una perspectiva estructural de paso del tiempo y de los procesos históricos, en oposición a los juegos de performance que inserta al jugador en un ambiente histórico recreado digitalmente, controlando algún agente histórico que será el hilo conductor de la narrativa (BELLO, 2017)..
4. En el caso específico de *Sid Meier's Civilization VI*, estas procedimentalidades se encuentran en el interior de un juego de estrategia por turnos, en el que cada jugador (a) escoge los procedimientos, dentro de un amplio rol de posibilidades, que simulan el desarrollo de un pueblo seleccionado en un período que va del 4000 aC hasta la sociedad contemporánea, con el objetivo de conquistar el mundo por medio de la religión, la cultura, la ciencia o la dominación militar.
5. Hélia Santos prefiere llamar a esos elementos de "mecánica del juego", algo que ella define como el "conjunto de elementos disponibles para la interacción y modificación del estado de juego, a partir de la agencia tanto del jugador como de los agentes artificiales controlados por la IA" (Santos, 2010, p. 81). Mantuvimos el uso del concepto de "procedimentalidad" para tratar de aspectos más generales del juego, teniendo en vista que él relacionase más directamente a la producción de sentido histórico, como Silva (2017) ha demostrado, aunque también utilizemos el término "mecánica" para situaciones más específicas.
6. Véase la nota anterior.
7. A este respecto, conferir, por ejemplo, la "delimitación sistemática" para el concepto propuesto por los antropólogos Alfred Kroeber y Clyde Kluckhohn en la década de 1950. Los autores encuentran ya a la época centenares de definiciones, que se sistematizaron en siete grupos y sus respectivos subgrupos en sus procesos específicos y más o menos sincrónicos de desarrollo, a partir del cual el concepto es dividido, entonces, de acuerdo con sus definiciones "descriptivas", "históricas", "normativas", "psicológicas", "estructurales", " genéticas "e" incompletas "; demostrando, por lo tanto, la riqueza de las posibilidades interpretativas contenidas en este único concepto (Kroeber & Kluckhohn, 1952).