



Historia y Videojuegos

¿Enemigo de la Educación o un posible aliado?

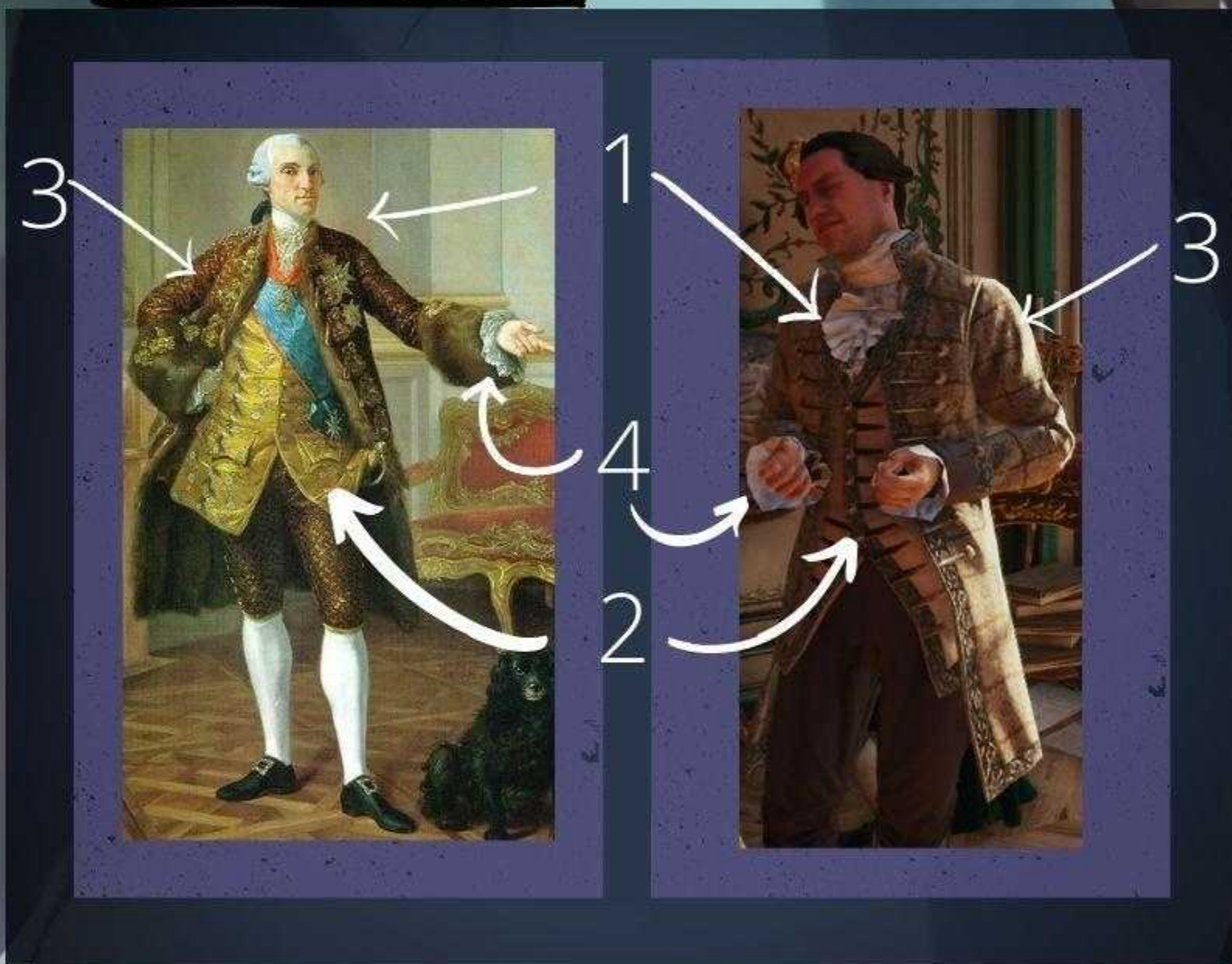
1.Objetivos

En este trabajo el objetivo es mostrar la fidelidad y rigor histórico que ponen los videojuegos en sus representaciones. Para ello investigaremos y compararemos las imágenes que nos ha proporcionado la Historia con las del Videojuego. Así, poco a poco nos iremos dando cuenta de sus aciertos y errores.

2.Análisis

Para llevar a cabo nuestro trabajo tomaremos el Videojuego "Assassin's Creed: Unity", de la compañía Ubisoft. La obra tiene lugar durante los acontecimientos de la Revolución Francesa (1789-1799), por lo que nos permite ponernos en la piel de un revolucionario más de la ciudad parisina, y poder observar el ambiente de la época

2.1.Ropajes



Representación de la vestimenta de un noble del siglo XVIII. Porta un traje de chaqueta francés, donde son apreciables las principales partes: 1.Guirindola, 2.chupa, 3.casaca y 4.las finas mangas.

2.2.Mobilirario



Representación de un sillón de la época. El estilo es el Luis XVI. En Francia el estilo del mobiliario acostumbra a llevar el nombre de quien se hallase en el poder, en este caso, el Rey que moriría durante la Revolución

2.3.Errores



Algunos errores encontrados son con respecto al tamaño de las infraestructuras, en este caso el derruido palacio de las Tullerías. Esto se debe a la incapacidad de las videoconsolas para soportar representaciones tan grandes.

Conclusión

Como pueden observar las similitudes son más que notorias, por lo que se comprueba la fidelidad que ponen los Videojuegos y mostrar todo el trabajo de investigación que los desarrolladores llevan a cabo, y que se pasa en alto por la condición en la que se encuentran considerados los Videojuegos por la Opinión Pública. De esta forma, busco animar a todos aquellos docentes de Historia o de Historia del Arte a que implementen este medio para sus clases, pues lo considero de gran interés y utilidad, destacando que es un recurso con el que la Juventud está más que acostumbrada.

