

El passat com a escenari consumible

Publicat per [Interacció](#) [1] el 01/06/2016 - 10:20 | Última modificació: 18/04/2026 - 17:17

L'obra col·lectiva *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico* (2016) se situa en un moment en què la relació entre cultura digital i coneixement històric ja no pot ser considerada marginal, sinó estructural. Parteix d'una constatació que travessa tot el volum: el passat no només s'estudia ni es transmet, també es consumeix. Aquesta transformació no és nova en essència, però adquireix una intensitat diferent amb l'expansió dels mitjans audiovisuals i, sobretot, amb la irrupció del videojoc com a dispositiu central d'experiència cultural.



El llibre articula aquesta qüestió des d'una doble tensió. D'una banda, la distància entre veracitat i versemblança. Els productes culturals construeixen relats que no necessiten ser històricament exactes per ser creïbles; n'hi ha prou amb encaixar amb les expectatives visuals, narratives i simbòliques dels usuaris. D'altra banda, la relació entre autor i receptor deixa de ser passiva. El videojoc introdueix una dimensió participativa que altera el procés de producció de sentit: l'usuari no només interpreta el passat, sinó que el recorre, el modifica i el fa operatiu dins d'un marc de regles. Aquesta mutació té conseqüències directes sobre com es configura l'imaginari històric contemporani.

El volum mostra com el cinema i la televisió ja havien fixat una iconografia del passat basada en la repetició de codis visuals i narratius, fins al punt que aquests acaben substituint el coneixement acadèmic en la memòria col·lectiva. El videojoc amplia aquest procés, ja que permet una immersió activa en aquests mateixos codis. El resultat no és una millor comprensió del passat, sinó una consolidació d'imatges plausibles que funcionen com a veritat operativa.

Aquesta dinàmica situa en un lloc ambivalent la figura de l'assessor històric. El seu paper queda subordinat a les lògiques del producte cultural, que prioritzen la coherència narrativa i l'experiència de l'usuari per sobre del rigor. El llibre no denuncia aquesta situació amb un to normatiu, sinó que la descriu com una condició estructural dels mitjans de masses. La història, en aquest marc, deixa de ser un camp autònom per esdevenir matèria primera d'una indústria cultural que opera segons criteris propis.

El valor del volum no rau tant en oferir una resposta com en formular amb precisió el problema: què sabem realment del passat i fins a quin punt aquest coneixement està mediat per formes d'entreteniment que el reconfiguren constantment. La qüestió no és si aquestes representacions són correctes, sinó com intervenen en la construcció d'una memòria compartida que condiciona la manera com una societat s'explica a si mateixa.



Juan Francisco Jiménez, Íñigo Mugueta, Gerardo Fabián (coords.) | Universitat de Múrcia

[Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico](#) [2] (2016)

Categories: Publicacions acadèmiques

Categories: Recursos i publicacions

Etiquetes: sectors culturals i creatius

Etiquetes: patrimoni cultural

Etiquetes: pensament cultural

Etiquetes: cultura digital

Etiquetes: educació i cultura

- [3]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/blogs/2016/historia-videojocs>

Enllaços:

[1] <https://interaccio.diba.cat/members/interaccio>

[2] <https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/e160070.pdf>

[3] <https://interaccio.diba.cat/node/6618>