

ANÁLISIS EDUCATIVO

Humankind

Florian Graefe Aguado
Deutsche Schule San Sebastián
fgraefe@colegioaleman.net
Enviada el 06/08/2022
Publicada el 14/09/2022

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Humankind	Dificultad de aprendizaje	Intermedio. El mecanismo es básico y se comprende rápido, además cuenta con unas herramientas adicionales sencillas.
Desarrollador	Amplitude Studios	Satisfacción	Alta. Los efectos de las acciones del jugador se visualizan inmediatamente, e aparecen otros secundarios.
Distribuidor	Sega		
Año de publicación	2021	Efectividad	Alta. Se puede ver y experimentar rápidamente los avances. Sin embargo, es difícil dominar en su totalidad el juego.
Tipología del juego	4X (Subgénero de juego estratégico)		
PEGI	12	Inmersión	Intermedia. El mundo es observado desde un punto de vista divino.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No	Motivación	Alta.
Dispositivo	Microsoft Windows, macOS, Stadia		
App. Store	Steam, Epic-Store	Socialización (elementos)	Se basa en un entorno cerrado, no obstante existe la posibilidad de jugar de manera cooperativa o competitiva con otras personas.
Precio	49,99 €		

1. Breve descripción

Humankind - el nombre hace referencia a nada menos que la humanidad - pretende ser un competidor al mandamás del género 4X de los juegos estratégicos: la serie *Civilization*. En muchos sentidos, se asemeja al original. Al comienzo del juego, el jugador es el líder omnipotente de una tribu paleolítica localizada en mitad del paisaje; rodeado por montañas ajenas, ríos, algún mamut cercano: en apariencia, solo, en una *terra incognita*.

Explorando se descubren lugares de alimentación y se adquieren puntos de fama. Tras unos turnos de juego, se encuentra con otra civilización. Quizás se encuentra en una época más avanzada, sedentaria. Por lo que, toca tomar una serie de decisiones: ¿Avanzar también de época y ser pacífico o arrasar sus aldeas antes que sea una amenaza para la propia civilización naciente?

Con eso comienza el juego, en el cual se encarga el/la jugador/a de guiar una civilización a través de la historia, desde el comienzo prehistórico hasta el presente. Pasando por siete épocas: la

era paleolítica, la era antigua, la antigüedad clásica, la edad media, la edad moderna, la época de la revolución industrial y la edad contemporánea, expandiendo la propia civilización, extrayendo recursos de la naturaleza y relacionándose con las otras civilizaciones, de forma pacífica o bélica.

A pesar de la clasificación típica de una perspectiva euro-centrista, el juego tiene una perspectiva multicultural y global, dada la posibilidad de elegir entre culturas tan diferentes como: los asirios, olmecas, nubios o maya.

Conforme va avanzando, el/la jugador/a acumula puntos de múltiples maneras, siendo el/la ganadora tras una larga (o corta!) partida de juego. Así abarca todos los cuatro ámbitos 4X (Explora, Expande, Extrae, Extermina). En GTL-History se han analizado al clásico *Civilization III*, lo que demuestra, que este juego podría tener un cierto valor educativo.



Imagen 1. Portada de Humankind

2. Mecánica básica del juego

El juego funciona por turnos. El/la jugador/a toma, durante su turno, todas las decisiones que ve necesarias, y cuando quiere concluir, pasa al siguiente turno, hasta que el juego termine tras un número determinado de turnos, o hasta que un jugador cumpla con uno de los requisitos para una victoria inmediata (como describir todas las tecnologías o conquistar a todo el mundo).

En cada turno se pueden mover unidades, civiles o militares, por el mapa (que tienen un movimiento y alcanzó limitado); decidir la siguiente tecnología que se quiere investigar, entablar relaciones diplomáticas y/o comerciales con las otras civilizaciones; elegir una nueva ley o costumbre para la propia civilización; mandar a construir un barrio o un edificio especial en algunas (o varias) ciudades; fundar puestos de avanzada y convertirlos después en ciudades; decidir construir una maravilla; y más. El juego recuerda, cuando se quiere pasar de turno, si hay decisiones importantes pendientes. En este sentido, es un juego que se ha orientado claramente al *Civilization* de Sid Meier. Sólo que tiene, a diferencia de este mismo, cuatro modalidades propias:

- El juego se gana acumulando puntos de fama, que se adquieren cumpliendo una serie de requisitos, como por ejemplo descubrir tres nuevas tecnologías, fundar dos ciudades o matar a cinco unidades enemigas. Cada cultura tiene unos requisitos, y se juegan, por ello, diferentes, además de tener unidades, edificios y habilidades especiales.
- Se puede fundar ciudades (mejor dicho, puestos de avanzadilla) donde mejor conviene (por recursos o seguridad) - pero solo una por región.
- Cuando se cambia de época, habiendo acumulado suficientes puntos de fama, se puede

elegir cambiar o no de civilización. Eso permite combinaciones tales como: que se pueda estar jugando durante la era antigua como hetita, para ser en la edad antigua un celta, convirtiéndose en el imperio jemer en la edad moderna, para vivir la edad moderna desde la perspectiva coreana de la dinastía reinante Joseon, ensuciando al medioambiente con fábricas francesas para hacer descubrimientos actuales como sueco.

- La lucha es, en este juego, mucho más táctico que en un clásico Civilization. Cuando hay una batalla, el mapa del mundo se convierte en un mapa táctico. Las alturas, los estrechos y los ríos benefician al defensor, castigando al agresor, dando la posibilidad de enviar refuerzos al campo de batalla.

Por esa razón, merece analizar este juego, para valorarse si tiene ventajas ante el actual *Civilization VI* en el ámbito educativo.

3. Temas históricos principales

- ▶ Evolución científica, social, económica y cultural.
- ▶ Ejemplos prácticos sobre decisiones geopolíticas.
- ▶ Evolución de dogmas religiosos.
- ▶ Gestión de una civilización.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

Desde hace unos años se está debatiendo en la comunidad científica, si se debería suceder al Holoceno el concepto periódico del Antropoceno, dado que - según la RAE - es la más reciente del período cuaternario, abarca desde mediados del siglo XX hasta nuestros días y está caracterizada por la modificación global y sincrónica de los sistemas naturales por la acción humana. Algunos científicos quieren incluso reemplazar al concepto de Holoceno. Ese debate se podría ver reflejado ligeramente en **Humankind** - del nombre ya se intuye, que su protagonista será la humanidad. Y ello, influirá en cierta medida al mundo dentro del juego.

Todos los actos tienen en este juego consecuencial, como, sin ir más lejos, la Geopolítica: La ubicación de la primera aldea fundada decidirá si se obtendrá uno o más de los numerosos recursos estratégicos (como carbón, hierro, salitre, etc.) o de lujo (como sal, café, mármol u oro, para mencionar algunos). El acceso a estos recursos es vital para el desarrollo de la propia civilización, por ejemplo: Sin Cobre no habrá lanceros durante la edad antigua, mientras que la presencia de papiro aumenta la obtención de conocimientos. La geografía dicta la estrategia: se puede fundar aldeas o construir guarniciones en valles estrechos o la cima de montañas, que posteriormente ayudará en la defensa en casos de guerras; la existencia de un mar obligará desarrollar las tecnologías marítimas, y se necesitará colonizar la isla donde hay dos minas de carbón si quiere avanzar durante la era industrial. También tiene consecuencias para la diplomacia: Según la religión que se haya fundado en la propia civilización, pueden surgir conflictos o alianzas con otros pueblos; según la influencia (la cual es un recurso más) que se tenga, se pueden tomar decisiones políticas, construir maravillas o mantener relaciones diplomáticas de toda índole, que a su vez tendrán consecuencias posteriores.

Eso es una ventaja del **Humankind**. La causalidad se ve reflejada influida por su contexto geográfico, histórico (decisiones anteriores) y político (con otras civilizaciones). La visión táctica que dan sus batallas, en las que las alturas, los estrechos y los ríos dan ventajas para defenderse o para atacar, refuerzan este aspecto.

No obstante, hay un nivel más. Desde la era industrial, el medioambiente jugará un papel importante. Hasta entonces, se habrá cambiado el paisaje considerablemente: las ciudades con sus distritos vendrán a ocupar el mapa; los ríos estarán rodeados por campos; las maravillas estarán construidas en mitad del desierto o en las cimas más altas del continente y progresivamente cada vez más rápido, se irá ensuciando el planeta. Las ciudades con más fábricas tendrán nubes de smog que reducirán la productividad. En *Civilization VI* este componente está más fuertemente desarrollado, pero es bueno que al menos aparezca parcialmente en este juego.

Otra faceta de causalidad que se puede aprender, son las consecuencias de las decisiones culturales y políticas (denominados “principios”): Si una civilización tiende a tener una ética más conservadora y autoritaria, se podrá tener un mayor grado de orden en las ciudades y poder aguantar mejor las crisis bélicas, hambrunas o catástrofes naturales, sin embargo, el avance científico es más bien escaso. De una forma lúdica, el juego invita experimentar con las consecuencias sociales que puede tener el marco cultural de una civilización.

Algo similar ocurre con la religión: La propia religión puede difundirse por todo el continente (dando ventajas en las relaciones diplomáticas), estabilizar el orden interno de la civilización (siempre y cuando se juegue acorde con la misma, convirtiéndose en una arma de dos filos) o incluso perder toda su influencia (si, en una época avanzada, el/la jugador/a se inclina por este camino).

b. Temporalidad - Evolución histórica.

El juego va por turnos, avanzando la humanidad en siete épocas, que son como las fases de civilización que se tiene desde una perspectiva eurocéntrica. Todas las civilizaciones comienzan en la era neolítica, en la cual aún migran (literalmente) sobre el mapa, cazando mamuts o huyendo de osos, fundando de vez en cuando pequeñas aldeas agrícolas. Si se consiguen unos retos (matar tres animales salvajes, encontrar tres especies, etc...) se consiguen unas estrellas de fama, y si se tiene suficientes, se puede pasar a la siguiente época, eligiendo una de varias civilizaciones. La siguiente época es la era antigua (o la época de las civilizaciones fluviales), seguida por la edad clásica. La cuarta fase histórica sería la edad media, y previo a la edad moderna. El juego concluye con la era industrial y la edad contemporánea. Todas esas épocas se reflejan también estéticamente: Tanto los edificios del mapa como la ropa de los avatares se adaptarán a la época y cultura correspondiente.

En este juego no es posible desarrollar tecnologías sin avanzar en la época: se puede permanecer en la edad media, teniendo numerosos puntos de ciencia que permitirán desarrollar hasta la energía de fisión nuclear. Sin embargo, si por la razón que sea no se encuentra en la época “correcta”, no será posible. Lo que sí puede ocurrir es algo similar con nuestra realidad histórica: Una civilización tecnológicamente puede estar en la edad moderna, intentando atacar o presionar a una civilización que aún está en la edad clásica.

Además, las propias tecnologías reflejan la evolución histórica: No habrá “Mecanización” sin “Fuerza de Vapor” y el “Método Científico”, aunque algunos enlaces son algo más rebuscado, por ejemplo: se necesita la “Enciclopedia” para desarrollar la “tecnología” del “Nacionalismo”. Aunque será un

truco para ubicarlo en la época histórica correcta.

Sin embargo, el **Humankind** tiene el mismo fallo que la serie *Civilization* y la mayoría de los juegos de esta índole: refleja una evolución histórica lineal progresiva desde una perspectiva occidental. Todas las civilizaciones se mueven uniformemente, aunque en diferentes velocidades, según recursos y modo de juego, hacia la misma dirección, una época que solo puede ir a mejor; con las mismas épocas y tecnologías. Aunque la edad media sea un fenómeno puramente del ámbito europeo (ni me atrevo escribir, mediterráneo), el juego lo presenta como un periodo global y universal. La periodización y el avance unidireccional de la historia podrían ser temas de reflexión y análisis en la educación.

c. Relevancia histórica

Humankind es una caja de arena, un Sandbox, de la historia: Existen alrededor de 30 civilizaciones históricas elegibles (Asirios, Bantu, Maya, Omeyas, Ming, Polacos...), más de 20 maravillas (clásicos como las pirámides de Guiza, pero también nuevos como Notre Dame, Tódai-Ji, Machu Picchu, Taj Mahal o el palacio de Topkapi), otras 50 tecnologías y monumentos de la naturaleza (lagos como el Titicaca, cordilleras como el Himalaya, ríos como el Misisipi, Bosques como el Schwarzwald o desiertos como Atacama). Se puede decidir “principios” clasificados por siete grupos (leyes gubernamentales, de justicia, militares, religiosos, culturales, económicas o de la sociedad) y decidir entre ocho religiones (Budismo, Cristianismo, Hinduismo, Islam, Judaísmo, Sintoísmo, Taoísmo, Zoroastrismo) o crear una religión propia.

Desde esta perspectiva, intenta dar un amplio abanico de conocimientos puntuales que eran relevantes para la historia de la humanidad. Y, ojo al detalle: en este sentido, **Humankind** abandona de manera muy positiva su perspectiva eurocentrista, presentando civilizaciones relevantes en otros ámbitos geográficos como los nubios con sus pirámides Meroe, el imperio Maurya con sus guerreros elefantes *Samnāhya* o los taínos en sus bateyes (una unidad de viviendas).

Esa gran ventaja es también, dentro del ámbito educativo, su gran desventaja: no se aprende nada históricamente específico en su contexto adecuado. Jugando como francés, se puede construir el Big Ben al lado del Yukon en el año 1222 (si se ha alcanzado la era industrial), o creando como Australiano un imperio budista que se dedica destruir en guerras religiosas a sus vecinos con un ejército de tanques aplastante, sin ningún avión durante el año 2022. Aunque el juego intenta contextualizar los inventos, suelen estar muy superficialmente y realmente fuera de contexto.

Algo que sí favorece claramente es la comprensión de aspectos sociales generales, como la influencia de la geografía, la religión, la tecnología y la legislación-filosofía (los “principios”) en la evolución de una cultura, y la posibilidad de hacer reflexiones ucrónicas (¿que hubiese pasado si...?).

Dimensión ética de la Historia

La dimensión ética aparece en **Humankind** de manera superficial. El/la jugador/a puede jugar, evolucionar y ganar el juego de manera pacífica, creando una civilización tolerante, demócrata y abrazando la convivencia, o creando una nación esclavista y xenófoba donde reina la mano dura. Eso relativiza la dimensión ética de una manera algo preocupante. La mayoría de los actos que consideramos poco éticos no se ven reflejados de una manera drástica. La conquista de una ciudad, el saqueo de un monumento natural, o el hundimiento de un barco en alta mar, se notifican mediante una o dos frases. Únicamente la escasez de alimentos en una ciudad se notifica con una imagen, para motivar, a solucionar ese problema cuanto antes.

Otro aspecto son las denominadas “decisiones” que se pueden tomar a lo largo del juego de manera aleatoria y puntual, solo que se tiende a decidir por la respuesta que mayor ventaja otorga a la civilización, independiente del texto. Un ejemplo de una decisión llamada “Juegos brutales”. El texto informa que durante el anterior invierno (¡no existen estaciones durante el juego!) la tribu se había reunido en los edificios más grandes de la aldea y para entretenerse, han comenzado a realizar juegos y campeonatos de peleas, una actividad, que incluso perjudicó la búsqueda de alimentos (algo que durante esta partida tampoco se vio reflejado en el juego). Ahora se puede decidir entre: apoyar esta actividad (porque hace la tribu más fuerte), prohibirla o convertirla en un ritual. Sin embargo, no es necesario leer todo lo que acabo de redactar, sino que se puede decidir por la primera opción (+5 alimentación, +2 fuerza), la segunda (más cosecha durante 10 turnos) o la tercera (se descubre la tecnología domesticación), tomando la decisión más utilitarista, si se desea.

Un tercer elemento es la relación con las tribus menores: Aldeas independientes de las civilizaciones, que se pueden dejar influir por dinero, por puntos de fama, o ser conquistados; siendo la última opción habitualmente la más rápida y económica.

Esos tres aspectos reducen considerablemente la dimensión ética que podría abarcar el juego, y tampoco la contaminación del medioambiente se ve tan bien reflejado como en el *Civilization VI*.

Identificación del cambio y la continuidad históricos

El avance y la evolución de la civilización “propia” se observa de maravilla en **Humankind**: Desde una miserable aldea al comienzo, se termina teniendo ciudades y campos agrícolas, con fábricas y minas repartidas en dos continentes; un culto primitivo se ha convertido en la religión dominante del planeta; y la propia cultura bárbara es la estrella de la razón contemporánea.

Otro aspecto interesante son las guerras: En cuanto una civilización haya ganado suficientes batallas, puede pedir un alto de fuego, una paz blanca sin vencedores ni vencidos o imponer su victoria, aclamando recursos, aldeas o incluso es vasallaje. Similar a los juegos de estrategia de Paradox como con Europa *Universalis IV*, durante la guerra se ha obtenido puntos de guerra, y con esos se puede costear el botón de guerra. Eso significa, que en una guerra breve, se podrá reclamar al enemigo derrotado como mucho una aldea, y no es posible, ni aun derrotando al enemigo por completo, destruir a una civilización de golpe. Eso sería un curioso reflejo haciendo referencia a las guerras púnicas: Tanto el imperio romano como cualquier civilización en **Humankind** necesitan ganar en varios conflictos bélicos, quitando de poco a poco al enemigo sus territorios, negociados en conferencias durante los armisticios.

Un detalle que rompe con otros juegos de esta índole y que marcan la identidad de **Humankind** es la posibilidad de seleccionar, cada vez cuando se cambie de época, una civilización diferente. Un elemento que, desde la perspectiva lúdica, es maravilloso, porque permite reaccionar y adaptarse a las circunstancias. Durante la edad antigua es una buena idea jugar con la civilización Harappa, porque se puede construir edificios que permiten aumentar las cosechas y así la alimentación; para seguir durante la edad clásica con los cartagineses, que reducen los gastos de construcción, o para conquistar como Huno a sus vecinos. También se podría seguir con la misma civilización, pero sin tener ningunas ventajas especiales.

Y aquí es donde falla **Humankind** como juego educativo: La continuidad histórica se rompe. Una civilización “científica” como la griega de repente se convierte en la civilización “bélica” azteca, relativizando todo el contexto y la evolución previa. Ese cambio de civilización, únicamente hubiera sido interesante en el caso de que hubiese habido una cierta coherencia, por ejemplo: si la civilización “griega” únicamente se pudiera convertir en la civilización “Bizantina” o permanecer como “Griega”.

Perspectiva histórica

Desde la perspectiva histórica, **Humankind** simplifica necesariamente la historia. Al fin de cuentas es un juego desarrollado con fines lúdicos que tiene un excelente mecanismo de juego lleno de decisiones interesantes. La historia es el traje que se pone, porque también funciona el mecanismo con elfos, orcos y vampiros.

El mecanismo de juego es lo que le da un gran valor como juego educativo, porque invita a reflexionar y tener en cuenta la multicausalidad que hay en la historia. Relativizando el contexto histórico, permite la vista a algunos procesos de funcionamiento básicos en las sociedades que surgieron a lo largo de la historia. Gracias a **Humankind**, el alumnado podría comprender mejor los orígenes de conflictos por recursos y tierras fértiles, sea por petróleo como la Guerra de Irak (2003-2011), comprendería quizás algo mejor la carrera colonial del siglo XIX y la razón de las ubicaciones de las colonias griegas de la edad antigua. Una ruta comercial, como la ruta de Seda, resulta ser muy valiosa, si llegan recursos muy importantes como en **Humankind**, y son dolorosos si otra civilización la interrumpe. También el elemento de los puntos de guerra, anteriormente mencionados, y la complejidad de negociar las condiciones de paz, son un elemento positivo.

Otro elemento importante, aparte del mecanismo, es la vestimenta: En vez de elfos, tenemos babilonios, en vez de orcos, alemanes. E igual que como con la vestimenta de los elfos, también se usan estereotipos: los babilonios tienen ventajas en adquirir puntos científicos, los cartagineses en ganar dinero, los normandos en viajar por el mar, y los alemanes en la guerra (aunque han perdido todas desde 1871). Esa perspectiva histórica, si se tiene en cuenta, podría ser interesante durante una clase: por un lado, se podría reflexionar sobre prejuicios, la necesidad del ser humano en clasificar lo desconocido y los riesgos que tiene el hacerlo; por el otro, invita a investigar las causas y la veracidad de los perjuicios. El juego me sorprendió presentando a los franceses como pueblo científico, sin ir más lejos.

Perspectiva histórica

Humankind se asemeja en muchos aspectos al *Civilization VI* y le quisiera otorgar un valor educativo casi similar. La periodización es una desventaja en ambos juegos, igual como la realización de los hechos y del contexto histórico. La gran variedad de civilizaciones y la gran importancia que tiene la geografía en **Humankind**, incluso mayor que *Civilization VI*, lo hacen recomendable como juego educativo, si no fuese por dos importantes aspectos importantes: Tanto la posibilidad de cambiar de civilización a cambiar de época, lo cual rompe con la continuidad histórica, como el hecho de que *Civilization VI* tematiza mucho mejor las consecuencias del cambio climático, reducen a mi juicio un poco su valor.

Exceptuando esos puntos, si se centra en los mecanismos sociales, **Humankind** podría ser una interesante alternativa útil al *Civilization* para la educación.

