

# «Gamer Sapiens»: un riguroso viaje por la historia a través del videojuego



***El Canal Historia estrena el próximo 1 de diciembre como una manera de reclamar la importancia del videojuego como herramienta narrativa***

Valorar la fidelidad histórica de los videojuegos es el objetivo de «Gamer Sapiens», la innovadora serie documental que el Canal Historia estrena el próximo 1 de diciembre como una manera de reclamar la importancia del videojuego como herramienta narrativa.

«¿Son los videojuegos fieles a la Historia?» es la premisa de la que parte la serie documental «Gamer Sapiens», un viaje por diferentes épocas y momentos clave de la historia de la humanidad contados desde el punto de vista del mundo de los videojuegos y que el Canal Historia ha presentado este jueves en rueda de prensa.

Con Sergio Ramos, vicepresidente de programación de The History Channel Iberia, como maestro de ceremonias, el acto ha permitido el diálogo entre Daniel

Ventura, productor de la serie; David Martínez, experto en videojuegos; y José Manuel Llorca, coronel del Ejército de Tierra, como representantes de los diferentes ámbitos que la serie recoge.

El «desafío» de esta producción, ha reconocido Ramos, ha sido «desarrollar una serie para los apasionados de la historia pero también para los apasionados de los videojuegos», mientras que Ventura ha destacado el trabajo de documentación de los videojuegos «como herramienta narrativa» y con un «factor divulgativo fundamental».

«Gamer Sapiens» es un proyecto en el que se da voz a más de 20 expertos de ramas tan distintas -pero a la vez conectadas- como la ciencia, la historia y los videojuegos para analizar en profundidad el rigor de los mismos a la hora de plasmar la realidad, desde los uniformes de los soldados de la Segunda Guerra Mundial hasta los barcos piratas y sus estrategias para saquear y abordar otros navíos.

A lo largo de seis capítulos (estrenando dos cada semana), la serie permitirá al espectador viajar por épocas como la Edad Media, la era de los piratas o la Segunda Guerra Mundial para, también, hacer referencia a títulos futuristas como «Cyberpunk 2077», uno de los juegos más esperados de este 2020.

La clave es, según ha explicado Ventura, que el proyecto es una «serie de historia» y utiliza, por primera vez en la televisión, el mundo de los videojuegos como base para contar la realidad valiéndose del «equilibrio entre las grandes producciones y los juegos independientes».