



VIDEOJUEGOS E HISTORIA:

ENTRE EL OCIO Y LA CULTURA

Juan Francisco Jiménez Alcázar Gerardo F. Rodríguez (Coords.)



+

Proyecto de investigación I+D+I: Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital (HAR2016-78147-P)



Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo F. Rodríguez (Coords.)

Videojuegos e historia: entre el ocio y la cultura

Colección Historia y Videojuegos nº 5



Videojuegos e historia: entre el ocio y la cultura / J.F. Jiménez y G.F. Rodríguez (Coords.).— Murcia: Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones, 2018.

- (Colección Historia y Videojuegos ; 5) (Editum)

I.S.B.N.: 978-84-17157-60-9

Videojuegos-Aspectos culturales. Jiménez Alcázar, Juan Francisco. Rodríguez, Gerardo (Gerardo Fabián), (1967-) Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones.

794:004.4

1ª Edición 2018

Reservados todos los derechos. De acuerdo con la legislación vigente, y bajo las sanciones en ella previstas, queda totalmente prohibida la reproducción y/o transmisión parcial o total de este libro, por procedimientos mecánicos o electrónicos, incluyendo fotocopia, grabación magnética, óptica o cualesquiera otros procedimientos que la técnica permita o pueda permitir en el futuro, sin la expresa autorización por escrito de los propietarios del copyright.



Proyecto de investigación I+D+I: Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital (HAR2016-78147-P). Financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades del Gobierno de España.

Todos los trabajos han sido sometidos a un sistema de revisión científica externa de originales (revisión anónima por al menos dos especialistas en el tema del estudio).

Director de la colección: Juan Francisco Jiménez Alcázar

© Los autores

Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones, 2018





ISBN: 978-84-17157-60-9 Depósito Legal: MU 1205-2018

Diseño e impresión: Compobell, S.L. Impreso en España - Printed in Spain

ÍNDICE

Presentación	7
Recrear la lengua de otro tiempo. Ambientación lingüística diacrónica en la televisión y los videojuegos	9
Oda Nobunaga en los videojuegos de Japón. Imágenes de un personaje histórico	35
Los estudios sobre los videojuegos históricos en el mundo académico español	59
Temporalidades históricas y temporalidades jugadas. El tiempo en los videojuegos de estrategia: Age of Empires II y Medieval Total War II Sergio Pérez Lajarín y Gerardo F. Rodríguez	73
Entre el cine y el videojuego: ética y estética en las producciones sobre la II Guerra Mundial	87
Identificación de las ilustraciones	107

LOS ESTUDIOS SOBRE LOS VIDEOJUEGOS HISTÓRICOS EN EL MUNDO ACADÉMICO ESPAÑOL

Íñigo Mugueta Moreno¹

Universidad Pública de Navarra

1. Introducción

En los últimos tres años (entre 2005 y comienzos de 2008), los miembros del proyecto Historia y Videojuegos hemos participado en una veintena de coloquios, jornadas, congresos y conferencias organizados en diversas Universidades españolas (y también del exterior). Las actividades del proyecto también se han dirigido a foros no universitarios, como colegios, institutos, asociaciones... No obstante, en este caso pretendemos hacer balance de las actividades celebradas en Universidades. Excluimos del análisis aquellos eventos organizados por el propio proyecto Historia y Videojuegos por motivos obvios, ya que no tiene sentido un autoanálisis, que además se realiza de manera ordinaria en las memorias de investigación del propio proyecto. Nos interesaremos tanto por la organización de las actividades, como por los títulos de las mismas, los participantes, las temáticas abordadas... para cuyo conocimiento se puede acudir a la propia página web del proyecto de investigación (www.historiayvideojuegos.com), en el apartado de "actividades". Con estas fuentes, la cuestión que pretendemos plantear aquí sería ¿Cuál es el lugar que la Universidad está

¹ El presente artículo se enmarca dentro del proyecto de investigación *Historia y videojue-gos II. Conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital*, financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad. www.historiayvideojuegos.com.

otorgando a los estudios sobre videojuegos e Historia? ¿Cómo se cataloga al estudio del videojuego histórico? ¿Dónde se ubica dentro del amplio espectro académico actual?

Las invitaciones a participar en los diferentes eventos han sido muy numerosas en los últimos años. En mi condición de experto en fiscalidad medieval navarra no suelo recibir invitaciones a impartir ponencias más allá de mi ámbito geográfico-académico más cercano. En cambio, en el ámbito de los videojuegos he podido visitar en los últimos años lugares tan alejados de Navarra como Granada, Cádiz, Mallorca, Girona... Igualmente ocurre con el director de nuestro proyecto, Juan Francisco Jiménez Alcázar, quien ha presentado sus trabajos en un buen número de centros Universitarios (Córdoba, Alicante, Albacete, Ciudad Real, León, Cagliari, Mar del Plata...).

La variedad de las invitaciones, tanto en cuanto a los modelos de organización de coloquios, como a las características de los mismos, es la que nos ha impulsado a hacer esta reflexión.

2. Fuentes y metodología

Para este trabajo hemos seleccionado 20 coloquios o conferencias en los que han participado personas del proyecto de investigación Historia y Videojuegos o cercanas al mismo, pero que no han sido organizados por el propio proyecto (ver listado en el apéndice). Incluimos como excepción el coloquio final del primer proyecto Historia y Videojuegos, celebrado en la Universidad de Murcia en noviembre de 2015, debido al importante número de intervenciones que se incluyeron en él.

Analizaremos separadamente los títulos, las temáticas tratadas en ellos, y su organización. De entre la veintena de coloquios analizados haremos una división en tres grandes grupos temáticos en los títulos propuestos:

- Propuestas que incluyen los estudios sobre videojuegos históricos dentro de las Humanidades Digitales.
- Propuestas que proponen el estudio de la relación directa entre Historia y videojuegos
- Propuestas que engloban los videojuegos dentro de un grupo amplio de producciones narrativas históricas, junto al cine, la novela o el cómic.

Conviene aclarar que en este análisis no se pretende criticar negativamente las organizaciones de estos eventos, que en todos los casos fueron sugerentes y



abrieron camino a la inclusión de nuevas temáticas en las facultades de letras. Y además, somos conscientes de la limitación de tiempo y financiación con la que han tenido que trabajar muchos de los organizadores. En cualquier caso, entendemos que del conjunto de las propuestas se puede dibujar un panorama bastante preciso que responda a las preguntas planteadas en la introducción.

3. Análisis de los coloquios

3.1. Títulos y contenidos

Los coloquios que aludían de algún modo a las humanidades digitales fueron los de Cagliari en junio de 2015 (Digitising Humanities), de Vitoria, en diciembre de 2016 (Humanidades digitales: jugando se aprende), de León, en marzo de 2017 (El reto de los historiadores ante las Humanidades Digitales), de Ciudad Real, en noviembre de 2017 (Historia y Humanidades digitales), y de Granada II, en marzo de 2018 (El Historiador ante la encrucijada de las Humanidades Digitales). Como se puede ver, en todas estas ocasiones fue esgrimido el concepto de Humanidades Digitales, que posee ya una fuerte tradición de investigaciones (Baraibar, 2014), y que cuenta con asociaciones de investigadores (la HDH en el mundo hispánico, por ejemplo, y la EADH, en Europa) e incluso convocatorias de ayudas —como las de la fundación BBVA— que desde hace años las impulsan.

Si bien entendemos que los estudios sobre videojuegos históricos pueden insertarse dentro de las Humanidades Digitales, el propio concepto es tan amplio que el contenido de los videojuegos se diluye en su interior, y los títulos así diseñados pierden precisión. Los estudios sobre Humanidades Digitales han analizado cuestiones diversas en las que el hecho digital se convierte en una herramienta de trabajo que se utiliza (codificación de textos, técnicas estadísticas, sistemas de información geográfica...), o se pretende construir (bases de datos, archivos y bibliotecas digitales...) (López Poza, 2015), mientras para los estudios sobre videojuegos históricos lo digital es la fuente misma, es decir, el videojuego, pero no necesariamente su metodología de análisis o su finalidad.

Un segundo tipo de coloquios es aquel en el que de forma inequívoca se asume la relación entre la Historia y los videojuegos sin intermediarios conceptuales, en el que se admite por tanto, una relación susceptible de estudio científico, y se otorga al videojuego entidad como producción cultural. En estos casos los títulos tienden a ser más uniformes, incorporan las palabras Historia y Videojuegos, o videojuegos y Edad Media. El caso más interesante, quizás, es

el de la jornada organizadas en mayo de 2017 en la Universidad Complutense de Madrid, y que llevó por nombre "I Jornada de Estudio del Videojuego Histórico". En nuestra opinión, este título perfilaba perfectamente las intenciones de sus organizadores al haber elegido el videojuego histórico como sujeto de estudio inequívoco, y al aplicar a su análisis una metodología propia de los estudios sobre historiografía, que atiende tanto a la propuesta de interpretación del pasado como a las condiciones contextuales en las que se realiza dicha propuesta, en la línea de los *Historical Game Studies* (Chapman, Foka y Westin, 2017; y Peñate Domínguez, 2017a). Conviene aclarar, siguiendo a Juan Francisco Jiménez Alcázar (2016: 206), que entendemos por videojuego histórico aquel que posee informaciones históricas veraces y que, al incorporar la libertad de juego que puede provocar escenarios ucrónicos, lo hace sin embargo de una manera verosímil (Peñate, 2017b).

El tercer grupo de coloquios está formado por aquellos en los que el videojuego no ocupa un papel principal, sino que constituye una más de las fuentes narrativas que se estudian. De alguna manera, y ya sea consciente o inconscientemente, sus organizadores resuelven el conocido debate entre ludología y planteamientos narrativistas a favor de estos últimos (Planells, 2015: 80-82). Este tipo de coloquios está creciendo en los últimos años al generalizarse el concepto "transmedia". En ellos se entiende el videojuego histórico como una producción narrativa cuyo estudio requiere de metodologías similares a las del cine, la novela y el cómic históricos, y que puede dar resultados similares en términos de conocimiento de las representaciones sociales del pasado. Esto no es sino una consecuencia de la creciente tendencia entre los historiadores a analizar la imagen o representación que tiene la Historia en el presente, tanto en el ámbito de lo político como de lo cultural. Fruto de ese interés por el análisis del "presente de la Historia" es la comprensión de las representaciones sociales de la Historia como una realidad que se puede analizar con una óptica científica y que interesa también a los historiadores -y no sólo a los especialistas en la época contemporánea (Mugueta, 2016; Venegas, 2017).

Los títulos es este grupo de coloquios han sido variados, y ha hecho referencia a la existencia de una Historia "diferente" (Una Edad Media Diferente), un "mundo perdido" (Visualizar un mundo perdido), una historia ligada a la fantasía (De Tolkien a Juego de Tronos (II). La Historia y el Universo Fantástico), una historia "en las calles" (El pasado en las calles), una historia ligada al mundo contemporáneo (L'edat mitjana i mon contemporani), y también a la representación o imagen de la Historia en el presente (Percepcions i lectures; Representación



y difusión de la arqueología y la Historia; Representación social del medievo en los videojuegos), sin excluir de ninguna manera los mundos ficcionales (Planells, 2015) de inspiración histórica, que se admiten como sujeto de estudio desde una óptica historiográfica. Como puede percibirse, se trata de un grupo variopinto que coincide en el interés por las diversas narrativas históricas actuales, sin que su falta de rigor histórico anule el interés por su estudio.

3.2. Organización

Las diferencias que hemos querido plantear en cuanto a la organización de los coloquios son sencillas: nos hemos interesado por distinguir si la iniciativa ha correspondido a profesores o a alumnos de diferentes niveles educativos. La distinción es compleja, en ocasiones, ya que cuando los alumnos disponen de recursos para la organización de un coloquio normalmente cuentan con el apoyo de algún docente. En cualquier caso, sí parece interesante constatar el alto número de eventos organizados por alumnos, asociaciones estudiantiles o muy jóvenes profesores con la tesis doctoral aún reciente, que han incluido en sus cuestionarios al videojuego histórico. Naturalmente son más los coloquios organizados por profesores o departamentos universitarios, ya que estos cuentan con mayores posibilidades de financiación. Sin embargo, asociaciones estudiantiles como Ardit, de Barcelona, o Ubi Sunt, de Cádiz, alumnos de doctorado como Julen Ibarburu (Granada), Federico Peñate (Madrid), y Carles García (Valencia), han tomado la iniciativa en la organización de estos coloquios o conferencias. También jóvenes profesoras como Magdalena Cerdá y Antonia Juan (Universitat des Illes Balears) o Maria Betlem Castellà (Universitat Pompeu Fabra), han dado el paso para la organización de algunos de los eventos más interesantes.

En todos los casos mencionados nos situamos ante coloquios que corresponden a la segunda y tercera categorías citadas en este trabajo, pero nunca en trabajos que hagan alusión a las Humanidades Digitales. Podríamos concluir rápidamente, que el profesorado ha preferido incluir a los videojuegos —en un buen número de casos— en el amplio paraguas de las Humanidades Digitales, cuya presencia en el mundo académico hispánico está de sobra consolidada. Como ya hemos mencionado, estimamos que esta inclusión resulta algo imprecisa o al menos genérica. En cambio las iniciativas estudiantiles —o al menos las más jóvenes— han querido otorgar al videojuego una dimensión cultural cuyo estudio se aborda o bien de modo monográfico, o bien incluido dentro de otro tipo de narrativas históricas. Por tanto, se puede intuir que en el

mundo académico español la apuesta por el mundo de los videojuegos procede en la actualidad de los sectores más jóvenes, lo cual tampoco sorprende demasiado. Lo que sí llama la atención son determinadas posiciones de oposición a este tipo de trabajos, que no obstante no dejan un rastro documental para poder conocer su argumentario, más allá de algunas discusiones —más o menos acaloradas— en los debates de algunos de estos eventos.

Igualmente, quizás merezca un comentario señalar la escasa incidencia que las grandes universidades españolas han tenido en el surgimiento de estas líneas de trabajo. En la Universidad Complutense de Madrid fueron los alumnos quienes lanzaron la *I Jornada sobre el Videojuego histórico*, y entre las grandes universidades catalanas sólo la Pompeu Fabra ha organizado un coloquio —de alto nivel, eso sí- relacionado con los videojuegos. En la elección de temáticas, parece como si algunas de las Universidades más periféricas fueran más libres para innovar y realizar propuestas más "arriesgadas". Curiosamente, en el único caso italiano con el que contamos, es también una Universidad de la periferia, la de Cagliari, la que realizó una propuesta similar.

Finalmente, cabe señalar que en la mayor parte de los casos las conferencias presentadas no han dado lugar a una publicación de los textos, con dos excepciones: el coloquio de la Universidad de Murcia organizado por el propio proyecto Historia y Videojuegos y publicado dentro de la serie monográfica Historia y Videojuegos, y las actas del coloquio celebrado en la Universitat Pompeu Fabra, que se han publicado en la revista *RiMe* del Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea, de la Universidad de Cagliari. Mencionamos esta cuestión porque una de las mayores dificultades en el desarrollo de este tipo de trabajos estriba tanto en localizar los canales de publicación adecuados, como en dar el paso a la sistematización de los textos que muchos de los participantes sólo preparan para la exposición oral. Esta última cuestión nos parece significativa, ya que, una vez construidos los discursos presentados en el coloquio, lo único que faltaría para publicar estos trabajos sería la construcción del aparato crítico. Por tanto, muchos autores realizan un discurso en torno al cine o a los videojuegos -dando por hecho que es posible una interpretación de los mismos- pero no concretan el trabajo en una reflexión científica, quizás porque en muchos casos no se considera que este tipo de análisis tenga una dimensión propiamente científica.

3.3. Temáticas

Analizaremos por separado cada una de las tres temáticas en las que hemos dividido los coloquios seleccionados.



3.3.1. Humanidades digitales

Los coloquios o conferencias cuyo título se refería a las Humanidades Digitales constituyen el grupo menos numeroso, con sólo cinco eventos. De ellos, dos fueron conferencias del profesor Jiménez Alcázar en la Universidad de León (marzo de 2017), y Universidad de Granada (marzo de 2018), y otra, una jornada con dos intervenciones sobre videojuegos en la Universidad del País Vasco (diciembre de 2016). En ambos casos, por tanto, la temática era monográfica sobre videojuegos, y aun así se prefirió utilizar el recurso a las Humanidades Digitales. Los otros dos casos son los coloquios de Cagliari (junio de 2015) y Ciudad Real (noviembre de 2017), ambos con participación de diferentes especialistas.





Exposición Videojuegos y Edad Media en la Facultad de Humanidades de la Universidad de Castilla-La Mancha. Ciudad Real.

El coloquio de Cagliari fue organizado por el Istituto di Storia dell'Europa de la Universidad de Cagliari, que ha tomado la iniciativa en la investigación de estas temáticas a través del profesor Luciano Gallinari, quien también participó en la organización del coloquio de la Universidad Pompeu Fabra (abril de 2017), sobre videojuegos y redes sociales. Aunque el coloquio de Cagliari tuvo como protagonistas principales a los videojuegos en su dimensión didáctica, también hubo alguna intervención que podría incluirse entre los temas más tradicionales de las Humanidades Digitales, como las técnicas de digitalización en 3D de elementos patrimoniales o la creación de un archivo en 3D de objetos y armas para un centro museístico.

El coloquio de Ciudad Real, en cambio, sí fue un coloquio de Humanidades Digitales más al uso, donde los videojuegos sólo estuvieron presentes en la conferencia de Juan Francisco Jiménez Alcázar y en la exposición paralela "Videojuegos y Edad Media" organizada por el propio proyecto *Historia y Videojuegos* y que ya ha visitado diversos centros docentes universitarios y no universitarios de la geografía española; el catálogo de la exposición se encuentra disponible en la web del proyecto: www.historiayvideojuegos.com/doc/pdf/ produccion/31.pdf. El resto de las intervenciones trataron temas como bases de datos, redes sociales, gestores bibliográficos o la educación en red.

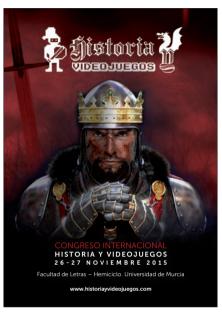
3.3.2. Videojuegos históricos

La mayor parte de las invitaciones para participar en eventos relacionados con videojuegos han sido conferencias aisladas o bien enmarcadas en seminarios misceláneos y dilatados en el tiempo. Son los casos de la Institució Milá i Fontanals de Barcelona, de Zaragoza, Girona, Valencia... Por tanto, en lo que se refiere a coloquios monográficos, ha habido únicamente dos sobre videojuegos, uno organizado por el proyecto Historia y Videojuegos en la Universidad de Murcia en noviembre de 2015, y otro organizado por alumnos de la Universidad Complutense de Madrid, en mayo de 2017. Aunque la muestra es reducida, el número de intervenciones de ambos coloquios permite una reflexión que puede ser de algún interés.

Cronológicamente el primero de ellos fue el congreso de Murcia de 2015. Fiel al espíritu del proyecto dirigido por Juan Francisco Jiménez Alcázar, el evento analizó el videojuego desde diferentes ópticas, pues el objetivo del proyecto era el conocer el impacto de los videojuegos sobre la sociedad actual. Así, se abordó el estudio del videojuego desde los medios de comunicación, la educación, la publicidad y el diseño empresarial de videojuegos, se analizó



∼ Ilustración 2 ∼



Díptico del I Congreso de Historia y Videojuegos. Noviembre 2015. Murcia.

también su faceta narrativa y se incluyeron conferencias que podían incluirse dentro de los *Historical Game Studios*, como las de Gerardo Rodríguez (Jiménez Alcázar y Rodríguez, 2016) y Ekaitz Etxebarría (2016). Este mismo año de 2018 se va a celebrar la segunda edición.

El coloquio de la Universidad Complutense de Madrid, en cambio, tuvo al videojuego histórico como centro de los debates. En consecuencia, los participantes plantearon análisis históricos sobre diferentes videojuegos, organizados en función de las diferentes épocas y temáticas históricas: la Antigüedad y el Medievo, en la primera mesa, el orientalismo, en la segunda, y una tercera mesa de reflexión sobre la relación entre videojuegos e Historia. Cabe destacar que todos los participantes en estas jornadas eran estudiantes de doctorado, y que ningún profesor de Historia participó en las mismas como ponente.

3.3.3. Narrativas históricas

La organización de coloquios orientados hacia el estudio de las diferentes narrativas históricas, entre las que se incluyen los videojuegos, sí ha sido más habitual en los últimos años. Son seis los coloquios de este tipo en los que los miembros del proyecto Historia y Videojuegos han participado, en Córdoba (marzo de 2015 y abril de 2018), Palma de Mallorca (noviembre de 2016), Barcelona (abril de 2017), Cádiz (abril de 2017) y Granada (marzo de 2018).

El primero de ellos se organizó en Córdoba desde el Departamento de Historia Contemporánea, Moderna y de América, y se orientó a la ficción histórica, pues se tituló "De Tolkien a Juego de Tronos". Paradójicamente, aunque el título aludía a ficciones medievales, la iniciativa no provenía del Departamento de Historia Medieval, y por tanto ninguna de las conferencias aludía directamente a la ficción épica inspirada en el medievo, a excepción de la de Juan Francisco Jiménez Alcázar desde la óptica de los videojuegos (*La omnipresente Edad Media en los universos paralelos: las posibilidades del medio digital*). En este coloquio todos los conferenciantes eran profesores universitarios, a excepción de un doctorando. Las conferencias finalmente giraron más en torno a universos ficcionales futuristas que propiamente históricos, aunque obviamente todo ello guarda una relación directa con la Historia, como señalaba Juan Luis Pérez de Luque en su título: *Ficción de Ciencia. Retrofuturismo y steampunk: revisitando la Historia*.

En el Seminari d'Estudis Medievals de la Universitat des Illes Balears el esquema fue sencillo: se destinaron conferencias a las diferentes narrativas que recurrían a la Edad Media: el cine, la novela, los videojuegos, la música y la recuperación de temáticas medievales en el arte desde el siglo XIX. Por su parte, el coloquio de la Universidad Pompeu Fabra de abril de 2017 fue dirigido -en la línea del coloquio anterior de Cagliari- hacia los videojuegos y la educación, aunque también se incluyeron intervenciones sobre videojuegos históricos, videojuegos y prácticas letradas y redes sociales.

Los siguientes dos coloquios guardan bastantes similitudes: se trata de los coloquios de Cádiz y Granada, ambos organizados por alumnos de doctorado, con ponencias tanto de profesores de sus respectivas Universidades como de alumnos de doctorado. Igualmente, en ambos casos el cine y los videojuegos centraron los intereses del coloquio en paralelo, como realidades a las cuales nos podemos acercar con similares metodologías. Los profesores Óscar Lapeña (en Cádiz) y Francisco Salvador (en Granada), ambos expertos en cine histórico, participaron como ponentes, junto a sendas conferencias enmarcadas en el proyecto Historia y Videojuegos. A partir de ahí, el coloquio de Cádiz se centró más en la faceta lúdica, con una intervención del profesor Arturo Morgado sobre los wargames de tablero, y una serie de intervenciones diversas sobre videojuegos, en general, y sobre la Historia del Videojuego, en la última de las sesiones. Por su parte, en la Universidad de Granada la génesis del propio coloquio hizo que las intervenciones fueran diversas. Sin embargo, el segundo de los días de coloquio incluyó



conferencias que analizaban tanto el cine como los videojuegos desde una óptica histórica. Así se analizaron las representaciones de personajes —históricos o no—como Conan, Beowulf, Cómodo o Saladino, y de un modo genérico, la figura del arqueólogo, la locura o la enfermedad en el cine. Todas estas intervenciones corrieron a cargo de alumnos de doctorado, que o bien adaptaron sus investigaciones a la temática del coloquio, o bien reflejaron sus trabajos doctorales, dedicados a estas nuevas tendencias de análisis de producciones históricas actuales.

El último de los coloquios, celebrado en abril de 2018 en la Universidad de Córdoba, fue organizado por el profesor Ricardo Córdoba de la Llave, y se tituló "Visualizar un mundo perdido", con el subtítulo "La imagen en el cine, el arte y la literatura". Los participantes eran, en todos los casos, profesores universitarios, y sólo una de las conferencias se abordó el análisis de los videojuegos históricos, a cargo de Juan Francisco Jiménez Alcázar. Seis de las intervenciones se dedicaron al cine o a las series de televisión históricas o de ficción histórica, y sólo una se dedicó a la Edad Media en la obra de Shakespeare, otra a la reconstrucción del paisaje medieval en el siglo XXI, y la mencionada de los videojuegos.

4. Conclusiones

Tras los datos expuestos, podemos afirmar que estamos conociendo los comienzos de una disciplina que crece en el presente, no sin dificultades y dudas sobre su inclusión en unos u otros ámbitos de investigación. El interés por los videojuegos históricos está naciendo en ámbitos académicos en los últimos años, aunque de manera desigual. Federico Peñate (2017a) señalaba en una publicación reciente que los historical game studios se encuentran en España en una fase embrionaria, y mencionaba que la colección "Historia y videojuegos" es la única iniciativa reseñable. Esto puede ser cierto si atendemos a las publicaciones académicas, pero este análisis no dejaría completo el panorama. Parte de este estado "embrionario" que definía Federico Peñate, lo componen estas dudas en la ubicación de los estudios sobre videojuegos históricos, a caballo entre una genérica y poco precisa inclusión en el terreno de las Humanidades Digitales, o en los trabajos sobre mundos ficcionales y narrativas históricas.

En nuestra opinión, ambos son terrenos en los cuales cabe integrar los estudios sobre los videojuegos históricos, pero siempre con matices. El proyecto *Historia y Videojuegos* pretende integrarse dentro de las Humanidades Digitales porque sus objetivos van más allá de los "historical game studios", de ahí su subtítulo: *Historia y Videojuegos. Conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital.* El resultado es que los trabajos publicados en este proyecto han analizado

las representaciones sociales proyectadas por los desarrolladores de videojuegos a través de sus productos (Jiménez Alcázar, 2016) y de la publicidad (San Nicolás y Nicolás Ojeda, 2015), las representaciones percibidas por los colectivos de *gamers* y sus conocimientos históricos (Mugueta y Tobalina, 2014), y la proyección educativa de los videojuegos (Mugueta y Manzano, 2016). En el tintero quedan asuntos a los que el proyecto Historia y Videojuegos aún no ha llegado, pero que se cuentan entre los trabajos en curso y los objetivos de futuro: asesoramiento histórico a empresas, implicación en la elaboración de videojuegos...

Por otro lado, la inclusión de los estudios sobre videojuegos históricos junto a las diferentes narrativas históricas y a los estudios sobre mundos ficcionales también parece adecuada. Sin embargo, en este terreno constatamos que los académicos ya se han aplicado al estudio del cine histórico de una manera similar, pero que en el caso de los videojuegos los pioneros están todavía implicados en fases predoctorales o postdoctorales de sus carreras investigadoras. La iniciativa más importante en el estudio del videojuego histórico fue, sin duda, la I Jornada de estudio sobre el videojuego histórico, de la Universidad Complutense de Madrid, enteramente organizada y elaborada por estudiantes de doctorado. Entre sus participantes se encontraba Alberto Venegas, promotor de la revista *Presura*, en la que también han publicado trabajos otros participantes en aquel coloquio (Tomás Grau, Federico Peñate, Iris Rodríguez, Jesús Sahuquillo y el propio Alberto Venegas). La calidad de los artículos que estos autores universitarios han publicado en *Presura* —una revista que no pretende ser científica— es indicativo de la dificultad que algunos de ellos están encontrando para publicar sus trabajos en ámbitos académicos. En este sentido, la próxima aparición de la revista e-Tramas, de la Universidad de Mar del Plata, puede aportar un nuevo canal de publicación en lengua castellana para este tipo de trabajos emergentes, multidisciplinares, útiles y, en la mayor parte de los casos, brillantes.

5. Bibliografía

- BARAIBAR Á. (2014): «Las Humanidades Digitales desde sus centros y periferias», En: Á. Baraibar (ed.), *Humanidades digitales: una aproximación transdisciplinar*, SIELAE: A Coruña, pp. 7-16.
- Chapman, A. Foka, A. y Westin, J. (2017). «Introduction: what is historical game studies?», *Rethinking History*, 21:3, pp. 358-371.
- Etxeberría Gallastegui, E. y Aguado-Cantabrana, O. (2016): «Veni, lusi, vinci: el "rostro de la batalla" en Roma y la Edad Media a través de los videojuegos». En: J.F. Jiménez Alcázar, Í. Mugueta y G.F. Rodríguez



- (coords.), Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico. Murcia: Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia-Ed. Compobell, pp. 105-122.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2016): De la edad de los imperios a la guerra total: medievo y videojuegos, Murcia: Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia-Ed. Compobell.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, Gerardo F. (2016): «Migraciones históricas y videojuegos». En: J.F. Jiménez Alcázar, Í. Mugueta y G.F. Rodríguez (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*. Murcia: Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia-Ed. Compobell, pp. 31-48.
- LÓPEZ POZA, S. (2015): «Humanidades digitales y literaturas hispánicas: presente y futuro». Ínsula, 822, pp. 3-5.
- Mugueta Moreno, I. (2016): «Las representaciones sociales de la Historia al servicio de la didáctica en Educación Superior». *Contextos Educativos*, Nº. Extr. 1, pp. 9-30.
- Mugueta, I. y Manzano, A. (2016): «La historia moderna estudiada en el aula a través de un videojuego: *Age of Empires III*». En: J.F. Jiménez Alcázar, Í. Mugueta Moreno, y G.F. Rodríguez, *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata, pp. 133-164.
- Mugueta Moreno, Í., y Tobalina Oraá, E. (2014): «Medievo digital o medievo popular: representaciones sociales de la Edad Media en las comunidades de gamers on-line», Miscelánea Medieval Murciana, 38, pp. 161-179.
- Peñate Domínguez, Federico (2017a): «Los *Historical Game Studies* como línea de investigación emergen en las Humanidades». *Cuadernos de Historia Contemporánea*. 39: 387-398.
- Peñate Domínguez, Federico (2017b): «La verosimilitud de la Historia en el videojuego histórico». *Presura*.
- Planells, Antonio J. (2015): Videojuegos y mundos de ficción. De super Mario a Portal, Madrid: Cátedra.
- SAN NICOLÁS, César y NICOLÁS OJEDA, Miguel Ángel (2015): «Estadísticas publicitarias participativas, aplicadas a la promoción de los videojuegos inspirados en el pasado medieval», *El Nuevo Diálogo Social: Organizaciones*, públicos y ciudadanos, Valencia: Campgràfic, pp. 517-525.
- Venegas Ramos, Alberto (2017): «La Prehistoria a través del videojuego: representaciones, tipologías y causas». *Espacio, Tiempo y Forma. Serie I. Prehistoria y arqueología*, 10: pp. 13-36.



6. Apéndice

å	FECHA	TITULO	LUGAR	INSTITUCIÓN	TIPO DE COLOQUIO	CATEGORÍA
\vdash	03/11/	Una Edad Media diferente	Albacete	Universidad de Castilla la Mancha	Multidisciplinar	Narrativas históricas
2	jun-15	Digitising Humanities	Cagliari	Universida de Cagliari	Multidisciplinar	Humanidades digitales
3	abr-17	XVII Congreso Multidisciplinar. Videojuegos e Historia	Cádiz	Universidad de Cádiz	Multidisciplinar	Videojuegos históricos
4	nov-17	Historia y Humanidades digitales	Ciudad Real	Univesidad de Castilla-La-Mancha	Multidisciplinar	Humanidades digitales
5	may-17	I Jornada de Estudio del Videojuego histórico	Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Monográfico	Videojuegos históricos
9	mar-15	De Tolkien a Juego de Tronos (II). La Historia y el Universo fantástico (La Ciencia Ficción)	Córdoba	Universidad de Córdoba	Multidisciplinar	Narrativas históricas
7	mar-17	La representación social del medievo en los videojuegos	Barcelona	Institució Milà i Fontanals	Monográfico	Videojuegos históricos
∞	dic-16	13è Seminari d'Història Medieval	Girona	Universitat de Girona	Monográfico	Videojuegos históricos
6	mar-18	El pasado en las calles. I Jornadas sobre imagen, representación y difusión de la arqueología y la Historia	Granada	Universidad de Granada	Multidisciplinar	Narrativas históricas
10	mar-18	El Historiador ante la encrucijada de las Humanidades Digitales. Del procesador de texto al videojuego	Granada	Universidad de Granada	Multidisciplinar	Humanidades digitales
11	mar-17	El reto de los historiadores ante las Humanidades Digitales	León	Universidad de León	Multidisciplinar	Humanidades digitales
12	nov-16	L'edat mitjana i el mon contemporani. Percepcions i lectures	Palma de Mallorca	Universitat des Illes Balears	Multidisciplinar	Narrativas históricas
13	may-13	Historia y Videojuegos	Mar del Plata	Universidad Nacional de Mar del Plata	Monográfico	Videojuegos históricos
14	nov-15	Historia y Videojuegos	Murcia	Universida de Murcia	Monográfico	Videojuegos históricos
15	abr-17	Las Humanidades i el seu Estudi a través dels Videojocs i les Xarxs Socials	Barcelona	Universitat Pompeu Fabra	Multidisciplinar	Narrativas históricas
16	dic-15	Videojuegos y enseñanza de la Historia	Valencia	Universidad Católica de Valencia	Monográfico	Videojuegos históricos
17	feb-17	Edad Media y videojuegos	Valencia	Universidad de Valencia	Monográfico	Videojuegos históricos
18	dic-16	Humanidades digitales: jugando se aprende	Vitoria	Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Universitatea	Multidisciplinar	Humanidades digitales
19	abr-18	Visualizar un mundo perdido	Córdoba	Universidad de Córdoba	Multidisciplinar	Narrativas históricas
20	feb-16	Conferencias Lacarra. La Edad Media y los videojuegos.	Zaragoza	Universidad de Zaragoza	Monográfico	Videojuegos históricos

El programa de todos estos coloquios puede localizarse en http://www.historiayvideojuegos.com/?q=actividades

IDENTIFICACIÓN DE LAS ILUSTRACIONES

RECREAR LA LENGUA DE OTRO TIEMPO. AMBIENTACIÓN LINGÜÍSTICA DIACRÓNICA EN LA TELEVISIÓN Y LOS VIDEOJUEGOS (M. Abad Merino y J.F. Jiménez Alcázar).

Ilustración 1 (página 13):	Empire: Total W	Var (The	Creative	Assembly,	
	2009). Cinemática introductoria.				

Ilustración 2 (página 22): Wintanceaster (Winchester) en Total War Saga: Thrones of Britannia (The Creative Assembly, 2018).

Ilustración 3 (página 24): Leonardo de Toledo, protagonista de *The Abbey* (Alcachofa Soft, 2008), doblado por el actor Ramón Langa.

Ilustración 4 (página 27): Captura de la pantalla del tutorial de *Europa Universalis III* (Paradox Development Studio, 2007).

Ilustración 5 (página 29): Captura de la pantalla del tutorial de *Grand Ages Medieval* (Gaming Minds Studios, 2015).

Ilustración 6 (página 30): Escena de *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018). Diálogo entre Henry, el protagonista, y su madre.

Ilustración 7 (página 31): Cuadro de diálogo en *Mount & Blade: Warband* (TaleWorlds Entertainment, 2010).

Oda Nobunaga en los videojuegos de Japón. Imágenes de un personaje histórico (Cl. Bonillo Fernández).

Ilustración 1 (página 42): Evolución de la imagen de Nobunaga en la se-

rie Nobunaga no Yabô (izquierda) y portada de

Inindo: Way of the Ninja (derecha).

Ilustración 2 (página 43): Oda en Kessen (izquierda) y en Kessen III (dere-

cha).

Ilustración 3 (página 44): Oda Nobunaga en el juego Samurai Warriors 4

(izquierda), modelo de *Samurai Warriors 2*, que es el mismo modelo utilizado en las primeras entregas de *Warriors Orochi* (centro) y su ver-

sión en Nioh (derecha)

Ilustración 4 (página 46): Nobunaga en Geten no Hana.

Ilustración 5 (página 47): Oda en *Ikemen Sengoku* (izquierda), en *Sengoku*

Night Blood (centro) y en Sengoku Hime Uta:

Jika no Chigiri (derecha).

Ilustración 6 (página 49): Oda en Ninja Commando.

Ilustración 7 (página 50): Oda en Ninja Master's.

Ilustración 8 (página 51): Nobunaga en la serie Onimusha 3 (izquierda) y

su modelo en Sengoku BASARA (derecha).

Ilustración 9 (página 53): Nobunaga en Segoku Rance.

Ilustración 10 (página 54): Nobunaga representado como mujer en Fate/

Grand Order (izquierda) y en una captura de pantalla de Eiyû Senki: The World Conquest (de-

recha).

Ilustración 11 (página 55): Nobunaga en Astral Stairways: International

(izquierda) y en Sengoku Bushô Hime MURA-

MASA (derecha).

Ilustración 12 (página 55): Nobunaga en Civilization V (Firaxis Games,

2010).

Ilustración 13 (página 56): Oda en *DomiNations* (Nexon Corporation, Big

Huge Games, 2015).

Los estudios históricos sobre los videojuegos históricos en el mundo académico español (Í. Mugueta Moreno).

Ilustración 1 (página 65): Exposición «Videojuegos y Edad Media» en la

Facultad de Humanidades de la Universidad de Castilla-La Mancha, Ciudad Real, noviem-

bre de 2017.

Ilustración 2 (página 67): Cartel del I Congreso de Historia y Videojuegos.

26-27 de noviembre de 2015. Facultad de Le-

tras, Universidad de Murcia, Murcia.

TEMPORALIDADES HISTÓRICAS Y TEMPORALIDADES JUGADAS. EL TIEMPO EN LOS VIDEOJUEGOS DE ESTRATEGIA: AGE OF EMPIRES II Y MEDIEVAL TOTAL WAR II (S. Pérez Lajarín y G.F. Rodríguez).

Ilustración 1 (página 79): Diferentes temporalizaciones representadas en

Age of Empires II: The Age of Kings (Ensemble Studios, 1999), de arriba a abajo y de izquierda a derecha: Edad Oscura, Edad Feudal, Edad de

los Castillos y Edad Imperial.

Ilustración 2 (página 80): Maravilla de la facción persa en Age of Empires

II: The Age of Kings (Ensemble Studios, 1999). En la esquina superior derecha de la pantalla aparece una cuenta atrás que, al llegar a su fin,

da la victoria al que la posee.

Ilustración 3 (página 81): Pulsar el reloj de arena que aparece en la esquina

inferior derecha de la pantalla del juego implica avanzar un turno, que puede suponer entre seis meses y dos años de "tiempo real". *Medieval II:*

Total War (The Creative Assembly, 2006).

Ilustración 4 (página 83): La zona verde es el espacio en el cual las uni-

dades pueden desplazarse en un turno concreto. Pese a que se puede fijar un objetivo lejano y que la unidad se desplace automáticamente hace éste, es necesario el paso de varios turnos para que esto tenga lugar. *Medieval II: Total War* (The

Creative Assembly, 2006).

Entre el cine y el videojuego: ética y estética en las producciones sobre la II Guerra Mundial (A. Venegas Ramos).

Ilustración 1 (página 96): Fotograma de la película Salvar al soldado Ryan

(DreamWorks, 1998), dirigida por Steven

Spielberg.

Ilustración 2 (página 97): Captura de pantalla del videojuego Medal of

Honor: Allied Assault (2015, Inc., 2002), creado

por Steven Spielberg.

Ilustración 3 (página 97): Arte promocional del videojuego Call of Duty:

WWII (Sledgehammer Games-Raven Software, 2017), creado por exintegrantes de DreamWorks

Interactive, fundado por Steven Spielberg.

Ilustración 4 (página 101): Escena de la película Salvar al soldado Ryan

(DreamWorks, 1998).

Ilustración 5 (página 101): Captura de pantalla de Medal of Honor: Allied

Assault (2015, Inc., 2002).

Ilustración 6 (página 102): Captura de pantalla de Call of Duty: WWII

(Sledgehammer Games-Raven Software,

2017).







Proyecto de investigación I+D+I: Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital (HAR2016-78147-P)

