



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



Videjuegos 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 Videjuegos ; 5) (Editum)
I.S.B.N.: 978-84-17157-60-9

Videjuegos-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 videjuegos (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
<i>Mercedes Abad Merino y Juan Francisco Jiménez Alcázar</i>	
Oda Nobunaga en los videojuegos de Japón. Imágenes de un personaje histórico.....	35
<i>Claudia Bonillo Fernández</i>	
Los estudios sobre los videojuegos históricos en el mundo académico español	59
<i>Íñigo Mugueta Moreno</i>	
Temporalidades históricas y temporalidades jugadas. El tiempo en los videojuegos de estrategia: <i>Age of Empires II</i> y <i>Medieval Total War II</i>	73
<i>Sergio Pérez Lajarín y Gerardo F. Rodríguez</i>	
Entre el cine y el videojuego: ética y estética en las producciones sobre la II Guerra Mundial	87
<i>Alberto Venegas Ramos</i>	
Identificación de las ilustraciones.....	107

TEMPORALIDADES HISTÓRICAS Y TEMPORALIDADES JUGADAS. EL TIEMPO EN LOS VIDEOJUEGOS DE ESTRATEGIA: *AGE OF EMPIRES II Y MEDIEVAL TOTAL WAR II*¹

Sergio Pérez Lajarín²

Universidad de Murcia (España)

Gerardo F. Rodríguez³

Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina)

1. CUESTIONES TEMPORALES

¿Qué es el tiempo? se preguntaba san Agustín⁴ en el siglo IV. Y ensayaba una respuesta cargada de perplejidad: *“si nadie me lo pregunta, lo sé; pero, si alguien me pregunta por su naturaleza e intento explicársela, no sé hacerlo”*. ¿Por qué ocurre esto?

1 Este trabajo ha sido realizado en el marco del 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 Economía y Competitividad del Gobierno de España. www.historiayvideojuegos.com.

2 Universidad de Murcia. E-mail: sergio.perezlajarin@gmail.com

3 Investigador Independiente del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas. Docente e investigador en la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata. Académico correspondiente por la Provincia de Buenos Aires de la Academia Nacional de la Historia. República Argentina. E-mail: gefarodriguez@gmail.com.

4 AGUSTÍN DE HIPONA, *Confesiones*, Madrid, Biblioteca de Autores Cristianos, 1991, Libro XI, Cap. XIV, 17, pp. 478-479. Sus reflexiones sobre el tiempo abarcan todo el resto del libro undécimo (capítulos XV a XXXI).



Porque el tiempo es tanto real como no real, ambas cosas a la vez; el tiempo es fijación de un fluir permanente; el tiempo es real pero también es representado.

Aprehenderlo, conocerlo, medirlo, valorarlo... desafíos siempre presente para los individuos y las sociedades que dieron cuenta de la densidad de las nociones temporales: el tiempo se piensa, se crea, se usa, se representa⁵: ¿Existe el tiempo? ¿Es independiente del sujeto? ¿Existe una sola especie de tiempo? ¿Es circular o lineal? ¿El tiempo es reversible? ¿Homogéneo? ¿Universal? ¿Es absoluto? ¿Por qué necesitamos dividirlo? ¿Es el tiempo infinito? ¿Son compatibles el tiempo sagrado y el tiempo profano? ¿Es posible detener el tiempo? ¿El tiempo es un recurso inagotable? ¿Dios puede cambiar el pasado?

Desde la filosofía, la religión, la antropología, la sociología, la historia, la literatura se ha intentado dar respuestas a estos interrogantes. Jonathan Crary⁶ considera que la vida moderna implica un estallido de nuestras nociones temporales, debido al avance del capitalismo tecnológico en nuestras vidas, que pretende forjar un tipo humano capaz de permanecer en actividad laboral continua, que consume las 24 horas del día, todos los días. En este nuevo mundo, no habría momentos de paz o de pausa, pues los ámbitos de trabajo, consumo y entretenimiento, la información y la gestión narcisista de la propia imagen se integran y coaligan entre sí en una misma temporalidad, con lo cual se contradice un presupuesto básico de la filosofía contemporánea que sostiene que “una vida es rica si se participa de diversas velocidades”⁷.

Hilary Cooper⁸ afirma que la comprensión de las temporalidades, en general y del tiempo histórico, en particular, requiere de narraciones: las historias sirven para conocer y comprender la Historia. En este sentido, Jerome Bruner considera que la narrativa es la mejor manera de contar el pasado, dado que constituye “una dialéctica entre lo que se esperaba y lo que sucedió”⁹. Y es esta dialéctica la que posibilita el abordaje de las diferentes temporalidades, de los diversos actores

5 Guido INDIJ (ed.): *Sobre el tiempo*, Buenos Aires, La marca editora, 2014 (2008), libro que presenta algunas voces sobre la cuestión nodal sobre qué es el tiempo y Marcelo LEVINAS (ed.): *La naturaleza del tiempo. Usos y representaciones del tiempo en la historia*, Buenos Aires, Biblos, 2008.

6 Jonathan CRARY: *24/7. El capitalismo tardío y el fin del sueño*, Buenos Aires, Paidós, 2015 (2013).

7 Entrevista realizada a RüdigerSafranski por Daniel GamperSachse en febrero de 2012. Cf. Rüdiger SAFRANSKI, *Sobre el tiempo*, Madrid, Katz, 2013, pp. 43-60.

8 Hilary COOPER: *Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria*, Madrid, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte y Morata, 2002 (1995).

9 Jerome BRUNER: *La fábrica de historias. Derecho, literatura, vida*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2003, p. 31.

sociales, de las múltiples acciones; “mediante la narrativa construimos, reconstituimos, en cierto sentido reinventamos, nuestro ayer y nuestro mañana. La memoria y la imaginación se funden en este proceso”¹⁰.

2. HISTORIAS Y VIDEOJUEGOS

Y estas narrativas se encuentran presentes en los videojuegos, dado que todos ellos tienen una trama narratológica que acompaña a la trama ludológica, aunque el estudio de las relaciones entre videojuegos y temporalidades tenga aún mucho camino por recorrer, tal como lo señala Jesper Juul¹¹, para quien el desarrollo de una base teórica referida a la relación tiempo y videojuegos permitirá examinar juegos específicos así como a delinear el desarrollo histórico de los juegos, conectar la gran pregunta de cómo un juego alimenta las experiencias de los jugadores y, en general, servir como herramienta analítica para abrir otras discusiones en los estudios sobre juegos y el diseño de juegos.

La mayoría de los videojuegos proyectan un mundo susceptible de ser jugado y hacerlo significa participar en una forma de hacer como que se juega: uno es uno mismo a la vez que otro, al tiempo que se desempeña otro papel en el mundo del juego. Esta dualidad se refleja en el tiempo para jugar, que se puede describir como una dualidad básica de tiempo de juego (el tiempo que le lleva jugar al jugador) y tiempo de eventos (el tiempo que transcurre en el mundo del juego). La relación entre ambos es variable dependiendo del juego y del género de juegos: por ejemplo, los juegos de acción tienden a desarrollarse en tiempo real, pero los juegos de estrategia y simulación suelen presentar un tiempo acelerado o incluso la posibilidad de acelerar o decelerar manualmente el juego. En oposición a esto, los juegos abstractos no proyectan un mundo de juego en absoluto, y por tanto carecen de un tiempo de eventos separado.

Aurelio del Portillo García¹² considera que las nociones temporales se configuran a partir de las experiencias de la *simultaneidad* frente a la *no simultaneidad*, de la *sucesión* o del orden temporal, del *presente* o del *ahora* y de la *duración*.

10 *Ibidem*, p. 130. Antonio GIL GONZÁLEZ, + *Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2012.

11 Jesper JUUL: «Introduction to Game Time», en: Noah WARDRIP-FRUIIN y Pat HARRIGAN (ed.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, Massachusetts MIT Press, 2004, pp. 131-142. En: <http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>

12 Aurelio del PORTILLO GARCÍA: «Enajenación de la experiencia del tiempo ante la pantalla del videojuego», *Icono 14. Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 2/2 (2004), pp. 14-35.

Simultaneidad, sucesión, presente y duración son conceptos que caracterizan las vivencias temporales de los *gamers*, vivencias temporales que se duplican, dado que expresan tanto el mundo real como el mundo virtual. Cabe preguntarse ¿qué le ocurre a quien se sitúa ante la pantalla del videojuego? ¿De qué forma se articula su organización de esos mundos en aparente movimiento, en aparente transformación? ¿Por qué queda su atención prendida de ese discurso virtual, de esa realidad falsificada y presumiblemente intrascendente?

Las situaciones de juego tienen presente el tiempo. Y si bien hay notables diferencias entre arcade, simuladores, juegos de estrategia, de mesa y otros en la influencia que tiene el tiempo de reacción en la resolución de conflictos o expectativas que plantean. La rapidez en algunos es fundamental como en otros lo es la precisión. En el caso de juegos del tipo preguntas y respuestas, las expectativas no se someten de forma extrema a la temporalidad como lo hacen los juegos de competición. Resulta interesante comprobar que las velocidades de respuesta de los sistemas informáticos tienen una interacción cierta con los procesos rítmicos del cerebro humano. Así lo afirma Joel N. Orr, quien acuñó el término *antropocibersincronicidad* para describir un área del estudio de la relación persona/máquina que está poco explorada, pero que es prometedora, en especial para la realidad virtual¹³.

Todo lo dicho hasta aquí permite pensar que la tecnología, en particular los videojuegos, trastoca la relación tiempo - subjetividad - conocimiento, a partir de variaciones sensibles y narrativas. Desde esta perspectiva, los videojuegos se perfilarían como lugares de reconfiguración de las normas de la subjetividad y como agentes potenciales de conocimiento. Estas transformaciones se agenciarían a partir de tres elementos clave: las nociones y vivencias del tiempo, la emergencia de la ciencia ficción pensada como metanarrativa de la modernidad y la metáfora del Cyborg, asumida como recomposición del cuerpo en relación con la tecnología¹⁴.

También sería necesario insistir en la relación perder el tiempo jugando, como equivalente a no hacer nada, lo cual, en principio, carece de sentido, dado que lo que se hace es, precisamente, jugar y la inmersividad del juego implica un conocer de muchas cosas, entre ellas, las cuestiones temporales.

La relación entre el tiempo y el videojuego, desde una perspectiva práctica, la del jugador, pero también desde el interés histórico, tiene en el género de estrategia un marco inigualable para mostrar cómo se conceptualiza ese tiempo¹⁵,

13 Joel ORR: «Antropocibersincronicidad. Ritmo e intimidad en VR (Realidad Virtual)», *Red científica, ciencia, tecnología y pensamiento*, 2004: www.redcientifica.com.

14 Nina Alejandra CABRA AYALA: «Videojuegos: máquinas del tiempo y mutaciones de la subjetividad», *Signo y Pensamiento*, 57/ XXIX (2010), pp. 163-177.

15 Aurelio DEL PORTILLO: *op. cit.*, p. 18.

las formas en las que se percibe y moldea a disposición del propio jugador, y como se convierte así el juego en un vehículo¹⁶ mediante el cual puede desarrollarse la propia idea de tiempo¹⁷.

Para desarrollar esta idea pueden tomarse como ejemplo dos entregas clásicas de sagas ya consagradas en el sector como son *Age of Empires II: The Age of Kings* (AOE2, AOK) y *Medieval Total War II* (MTW2). En ambos casos el desarrollo del tiempo obedece a avatares diferentes: en el primer caso mediante el avance a distintas “edades” merced de unos objetivos o requisitos determinados, mientras que en el segundo se presenta un desarrollo temporal por turnos, en el que los mismos vienen preestablecidos para equivaler a seis meses o dos años en el videojuego, aunque este aspecto es editable. Pero no sólo se encuentra el jugador ante un desarrollo que, por así decirlo, venga dado por el propio juego, estático e inmutable, sino que el uso que se quiera dar a esa secuencia temporal responde también a distintos parámetros, esta vez, dependiendo del propio usuario¹⁸, acentuando más el carácter de estrategia del propio juego, ya que el tiempo se convierte así en una variante más que incluir.

3. *AGE OF EMPIRES II*: EL TIEMPO VINCULADO AL PROGRESO

En *AOE2* se muestra una estrategia dinámica, en tiempo real, en la que el jugador tiene en sus manos que ese tiempo no sea estático a la hora de elegir cuando debe la civilización que dirige, avanzar de edad o etapa histórica. El juego presenta a este respecto cuatro modalidades que siguen un orden lineal¹⁹:

16 Mario-Paul MARTÍNEZ FABRE, «Gameplay abierta. Intertextualidad, intermedialidad y autorreferencia en la partida de juego», *LifePlay. Revista académica internacional sobre videojuegos*, 1 (2013), p. 10.

17 Alberto VENEGAS: «Aprender Historia jugando», *Press Button. Revista de Videojuegos*, 2013, <http://www.zehngames.com/articulos/aprender-historia-jugando/> [Consultado a 10/07/2018].

18 Puesto que el videojuego, como propugnan Francesc J. SÁNCHEZ I PERIS y Graciela A. ESNAOLA: “permite que los participantes experimenten, aprendan de sus errores y adquieran experiencia en entornos complejos y/o de alto riesgo”, en este caso concreto, que desarrollen una gestión del tiempo como recurso personal y eficaz. «Los videojuegos en la educación», *Aularia*, I (2014), p. 23.

19 Aspecto que, como S. PEREIRA-GARCÍA y F. GÓMEZ-GONZALVO tratan en su análisis del tiempo en otro videojuego (*Sid's Meier: Civilization IV*), “obvia el modo en el que otras culturas [que no sean la occidental] han organizado la historia”. «La reconstrucción de paso del tiempo en el videojuego *Sid Meier's Civilization IV*. Una perspectiva educativa», *LifePlay*, 4 (2015), p. 16.



- Edad oscura/Alta Edad Media (*Dark Age*).
- Edad feudal (*Feudal Age*).
- Edad de los castillos (*Castle Age*).
- Edad imperial (*Imperial Age*).

El paso de unas a otras requiere de una serie de requisitos, a la vez que provee de determinados beneficios a la facción que lo consigue. La necesidad de mejorar las atribuciones de la facción que se controla hace que sea indispensable avanzar de edad, para lograr unidades más poderosas, nuevas mejoras para edificios y productividad así como nuevas posibilidades de construcción y reclutamiento. Sin embargo, no siempre es posible avanzar de edad, puesto que en determinados momentos, como en ciertos episodios de algunas campañas, el juego o no ofrece la posibilidad de hacerlo o no se dispone de un centro urbano, único punto desde el que se puede cambiar de edad.

Se crea entonces un vínculo entre las ideas de tiempo y progreso: el paso de una edad a otra supone la adopción de avances que dan una ventaja cualitativa al jugador sobre las restantes facciones a las que se enfrenta y facilita la posibilidad de victoria. Ha de tenerse en cuenta que se trata en todo momento de una opción²⁰, se puede permanecer durante toda una partida en el estadio inicial (Edad oscura/Alta Edad Media), pero la posibilidad de que los restantes contendientes avancen supone una desventaja para el propio jugador. Así puede observarse que, pese a existir un componente de opcionalidad, el dominio del tiempo presenta el avance lineal como el camino correcto a seguir en pos de cumplir los objetivos y ganar, en lo que es a fin de cuentas el objetivo del juego.

Asimismo, la disposición de avance por edades de *AOE2* muestra un componente visual que permite identificar paulatinamente ese progreso antes mencionado, ya que, si bien durante la Edad oscura/Alta Edad Media existe una homogenización de unidades, tanto edificios como humanos, entre las diversas facciones, el paso a la Edad feudal y sucesivas comienza a dar una personalidad propia a cada civilización representada, de forma un poco forzada eso sí²¹, así como una mayor calidad en la figuración de las construcciones, por ejemplo.

20 Adrián SUÁREZ: «La implementación del tiempo y su influencia en la narrativa», *Press Button. Revista de videojuegos*, 2015, <http://www.zehngames.com/articulos/la-implementacion-del-tiempo-influencia-la-narrativa/> [Consultado a 10/07/2018].

21 Alberto VENEGAS: «Usos históricos en el videojuego», *Press Button. Revista de videojuegos*, 2014, <http://www.zehngames.com/articulos/usos-historicos-en-el-videojuego/> [Consultado a 10/07/2018].

~ Ilustración 1 ~



Diferentes temporalizaciones representadas en *AOE2*, de arriba abajo y de izquierda a derecha: Edad oscura, Edad feudal, Edad de los Castillos y Edad Imperial.

Otro aspecto importante de la representación del tiempo en *AOE2* son las misiones con límite de tiempo, sean presentadas como tales de forma explícita o no. Por ejemplo, durante el episodio *Señor de Arabia* de la campaña de Saladino, aunque no se especifique tiempo alguno, la eliminación de la facción “Bandidos de Reinaldo” y la defensa de las ciudades aliadas de Medina y Aqaba debe de ser pronta y continua si no se quiere caer derrotado ante los cruzados o durante el primer episodio de la campaña de Barbarroja, *El sacro emperador romano*, donde demorarse en exceso a la hora de ir consiguiendo reliquias puede provocar ataques combinados desde diversos flancos de los ducados alemanes. Existen también verdaderas misiones contrarreloj, especialmente las de defensa o destrucción de las *maravillas*, edificios disponibles en la Edad imperial y cuyo mantenimiento supone la victoria inmediata del que la posee transcurrido un cierto periodo de tiempo que oscila entre los

~ Ilustración 2 ~



Maravilla de la facción persa en *AOE2*. En la esquina superior derecha aparece una cuenta atrás que, al llegar a su fin, da la victoria al que la posee.

10-30 minutos. Ejemplos de ello aparecen en la campaña de Genghis Khan, donde se debe conservar la maravilla *Gran Tienda de Genghis Khan* de los Khitán (*Una vida de venganza*) y destruir la que construyen los Jin (*Hacia China*) o en la de Saladino (*El asedio de Jerusalén*), donde debe evitarse la destrucción de la Mezquita de la Roca.

Se convierte así la maravilla en un hito, un factor que desequilibra las contiendas a favor del que las posee dando un valor añadido al control del tiempo en el juego, pues en el preciso instante que se construye una, el objetivo de los rivales es destruirla antes de que la cuenta atrás, indicada en la esquina superior de la pantalla, llegue a cero. La maravilla es, en este caso, otro símbolo del tiempo como progreso: sólo quien llega a la Edad Imperial y tiene recursos suficientes como para construirla y defenderla merece una victoria absoluta sobre todos los rivales en liza. Es el sùmmum de esa concepción que desarrolla el juego desde el principio: avanzar en el tiempo y de edad para resistir y demostrar un control absoluto del mismo.

4. *MEDIEVAL TOTAL WAR II*: “EL TIEMPO REAL” Y COMO MONEDA DE CAMBIO

El desarrollo del tiempo en una saga como la de *Total War* da un giro de 360 grados en comparación con el ejemplo anterior de *AOE2*, no sólo en la forma en que este se presenta en cuanto a jugabilidad, también en la percepción del mismo que se puede analizar a través del modo campaña, basado en la consecución de una serie de objetivos predefinidos en un determinado número de turnos.

Mientras que en la opción de batalla individual la temática aquí tratada carece de una base que permita realizar dicho análisis, el modo campaña abre diversas posibilidades a la hora de establecer hipótesis al respecto del tratamiento del tiempo en otro tipo o modalidad de juego de estrategia.

~ Ilustración 3 ~



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”.

El paso del tiempo en las campañas de *MTW2* viene determinado ya desde un principio por las preferencias del jugador, que puede elegir entre dos tipos de campaña: corta, basada en la conquista de quince territorios; o larga, con el objetivo de tomar cuarenta y cinco regiones; y la duración de los turnos en el



“tiempo real” del juego²², ya que estos pueden equivaler desde seis meses a dos años cada uno (siendo esta última la opción predeterminada). Ambos aspectos son básicos pero de gran importancia, dado que una campaña larga con turnos equivalentes a seis meses, por ejemplo, plantea una gestión de tiempo más a largo plazo que condiciona la estrategia del juego y facilita la creación de un gran imperio.

Podría decirse que el paso de los años como tal no supone ningún hándicap como tal para el desarrollo de una campaña, salvo en casos excepcionales como el desastre de Alepo, la aparición de los mongoles y los timúridas o la primera convocatoria de cruzada del Papa sobre Jerusalén²³. En este juego el tiempo sigue en manos del propio jugador²⁴, que es quien decide, según sus movimientos y estrategias, cuando pasar los turnos, apareciendo en este caso ese “tiempo real” como una limitación, dado que los asedios, mejoras de edificios, realización de misiones o restricciones impuestas por el Papa, vienen determinadas por un número de turnos variable.

Si bien en el caso anterior el tiempo estaba revestido de una opcionalidad que recaía en manos del jugador, en *MTW2* el paso de los turnos es necesario, un precio que pagar para que la campaña avance, dado que en un aspecto básico como es el movimiento de las unidades y agentes, existe un espacio limitado en el cual estas pueden desplazarse en un turno determinado (la *zona verde*) y si los turnos, y por lo tanto los meses o años “reales”, no transcurren, la partida queda estancada.

Ya no hay ningún progreso aparejado al paso del tiempo dentro del juego, sino una necesidad de fluctuación temporal para que la misma campaña siga su curso. A la hora de planificar estrategias o de cumplir misiones u objetivos, el paso de los distintos turnos es completamente necesario, asumiéndose una

22 A este respecto es interesante la reflexión de Adrián SUÁREZ sobre la lógica del tiempo en el videojuego cuando afirma que “no es algo malo que los videojuegos no representen la realidad o que la expresen como desean, construyendo asó las reglas de juego de su propio mundo diegético”. «La implementación del tiempo y su influencia en la narrativa», *Press Button. Revista de videojuegos*, 2015. <http://www.zehngames.com/articulos/la-implementacion-del-tiempo-influencia-la-narrativa/> [Consultado a 109/07/2018].

23 Ya que como afirma Alberto VENEGAS: “es el pasado el que se amolda a la mecánica [del juego, en este caso *Total War*] sin pasar por la deformación de la primera categoría [la parodia] y mostrando retazos de Historia académica”. «Usos históricos en el videojuego».

24 No debe olvidarse que como afirman J. F. JIMÉNEZ y G. RODRÍGUEZ con respecto al jugador y la Historia, se puede llegar a “incluso modificarla como divertimento: no olvidemos que [el videojuego] se trata de un elemento de ocio”. «¿Pasado abierto? El conocimiento del pasado histórico a través de los videojuegos», *Pasado Abierto*, 2 (2015), p. 303.

~ Ilustración 4 ~



La zona verde es el espacio en el cual las unidades pueden desplazarse en un turno concreto. Pese a que se puede fijar un objetivo lejano y que la unidad se desplace automáticamente hacia este, es necesario el paso de varios turnos para que esto tenga lugar.

obligatoriedad implícita para el desarrollo de la campaña, que deja los avances de la facción que se controla como un aspecto separado, que incluso puede dejarse de lado. Un ejemplo podría ser el siguiente: para realizar una conquista es favorable contar con avances militares que pongan a disposición del jugador mejores tropas para llevarla a cabo, pero este es un aspecto opcional, ya que puede realizarla (con mayores o menores perspectivas de victoria) con unidades básicas como las que se obtienen al inicio de la campaña. Ahora bien, sin el paso de los turnos que permita un asedio exitoso o al menos preparar maquinaria de asalto para tomar la ciudad/castillo objetivo, dicha conquista es imposible de realizar.

MTW2 presenta de esta forma un modo de “jugar con el tiempo” que, si bien parece básico o rudimentario en un primer momento, puesto que se trata de un mecánico avance de turno en turno, convierte el reloj de arena en un arma más con la que realizar las estrategias²⁵, tanto ofensivas (conquistas, ase-

²⁵ Haciendo un paralelismo con la afirmación de Julio ARÓSTEGUI sobre el tiempo *mecánico* en la cronología, que no puede ser considerado “ajeno y distinto, sino que es en realidad, la base del tiempo histórico”, en el caso concreto de este juego, el tiempo, como



dios, negociaciones diplomáticas) como defensivas (puesto que se puede observar a través de la propia “zona verde” de los enemigos si estos pueden atacar o no al jugador en un turno inmediato). El tiempo es, en este caso, una moneda de cambio con la que pagar por la victoria en la campaña.

5. CONCLUSIONES

Es innegable el carácter de vehículo transmisor de conocimiento histórico y el valor como herramienta educativa que ha adquirido progresivamente el videojuego, convirtiéndose en un objeto de estudio, como fuente, de cada vez más valor para el historiador. En ese marco, los videojuegos de estrategia ocupan un lugar privilegiado para el estudio de la representación del tiempo, tanto desde un punto de vista teórico como desde el de su representación y modo de empleo por el propio jugador.

Desde un punto de vista meramente hipotético, dos ejemplos como AOE2 y MTW2 permiten observar visiones plenamente diferenciadas del valor del tiempo en los juegos de estrategia: por un lado, el desarrollo lineal del tiempo como progreso que comporta beneficios y mejoras, una suerte de recompensas; o por otro lado, el tiempo como un elemento más de la estrategia del juego, un recurso más que emplear a la hora de establecer líneas de actuación en una campaña y que comporta más un aspecto limitador, un peaje que se cobra para que el juego avance.

Ambas concepciones no son sino reflejos de la imagen que tiene la sociedad en general de la Historia y del tiempo como ente lineal y recurso, respectivamente. Este hecho muestra al videojuego como una, cada vez más, potente fuente secundaria, puesto que ofrece no sólo la posibilidad de acceder a una interpretación del conocimiento histórico, más o menos fidedigna, sino que permite interactuar con el mismo tiempo y cambiar la Historia como parte de su propio componente lúdico. De esta forma, no solo es posible apreciar diferentes concepciones de un hecho tan abstracto como es el desarrollo del tiempo en la Historia, sino que mediante el uso del videojuego como herramienta de análisis se posibilita que el usuario, el jugador, tenga en sus manos el poder manejar a su antojo sin consecuencias, más allá de la posible derrota dentro del juego, una variable tan compleja como es el tiempo, de una forma personalizada para construir su propio concepto del mismo.

ente mecánico, es la base de la estrategia del juego, aunque lo sea de forma implícita y menos visible. *La investigación histórica: teoría y método*, Barcelona, 1995, p. 220.

6. BIBLIOGRAFÍA

- ARÓSTEGUI, Julio: *La investigación histórica: teoría y método*, Barcelona, 1995.
- BRUNER, Jerome: *La fábrica de historias. Derecho, literatura, vida*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2003.
- CABRA AYALA, Nina Alejandra: «Videojuegos: máquinas del tiempo y mutaciones de la subjetividad», *Signo y Pensamiento*, 57/ XXIX (2010), pp. 163-177.
- COOPER, Hilary: *Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria*, Madrid, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte y Morata, 2002.
- CRARY, Jonathan: *24/7. El capitalismo tardío y el fin del sueño*, Buenos Aires, Paidós, 2015.
- INDIJ, Guido (ed.): *Sobre el tiempo*, Buenos Aires, La marca editora, 2014.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco & GERARDO RODRÍGUEZ, Gerardo: «¿Pasado abierto? El conocimiento del pasado histórico a través de los videojuegos», *Pasado Abierto*, 2 (2015), pp. 297-311.
- JUUL, Jesper: «Introduction to Game Time», en Noah WARDRIP-FRUIIN y Pat HARRIGAN (ed.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, Massachusetts MIT Press, 2004, pp. 131-142.
- LEVINAS, Marcelo (ed.): *La naturaleza del tiempo. Usos y representaciones del tiempo en la historia*, Buenos Aires, Biblos, 2008.
- MARTÍNEZ FABRE, Mario-Paul: «Gameplay abierta. Intertextualidad, intermedialidad y autorreferencia en la partida de juego», *LifePlay. Revista académica internacional sobre videojuegos*, 1 (2013), pp. 9-26.
- ORR, Joel: «Antropocibersincronicidad. Ritmo e intimidad en VR (Realidad Virtual)», *Red científica, ciencia, tecnología y pensamiento*, 2004: www.red-cientifica.com.
- PEREIRA-GARCÍA, Sofía y GÓMEZ-GONZALVO, Fernando: «La reconstrucción de paso del tiempo en el videojuego *Sid Meier's Civilization IV*. Una perspectiva educativa», *LifePlay*, 4 (2015), pp. 13-27.
- PORTELLO GARCÍA, Aurelio del: «Enajenación de la experiencia del tiempo ante la pantalla del videojuego», *Icono 14. Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 2/2 (2004), pp. 14-35.
- SAFRANSKI, Rüdiger: *Sobre el tiempo*, Madrid, Katz, 2013.
- SÁNCHEZ I PERIS, FRANCESC J. y ESNAOLA HORACEK, Graciela A.: «Los videojuegos en la educación», *Aularia*, I (2014), pp. 21-26.
- SUÁREZ, Adrián: «La implementación del tiempo y su influencia en la narrativa», *Press Button. Revista de videojuegos*, 2015, <http://www.zehngames.com/articulos/la-implementacion-del-tiempo-influencia-la-narrativa/> [Consultado a 10/07/2018].



VENEGAS, Alberto: «Aprender Historia jugando» *Press Button. Revista de Videojuegos*, 2013, <http://www.zehngames.com/articulos/aprender-historia-jugando/> [Consultado a 10/07/2018].

VENEGAS, Alberto: «Usos históricos en el videojuego», *Press Button. Revista de videojuegos*, 2014, <http://www.zehngames.com/articulos/usos-historicos-en-el-videojuego/> [Consultado a 10/07/2018].

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 War* (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 serie *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* (derecha).
- 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 versión 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* (derecha).
- Ilustración 11 (página 55): Nobunaga en *Astral Stairways: International* (izquierda) y en *Sengoku Bushô Hime MURAMASA* (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, noviembre de 2017.
- Ilustración 2 (página 67): Cartel del *I Congreso de Historia y Videojuegos*. 26-27 de noviembre de 2015. Facultad de Letras, 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 unidades 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).



ISBN 978-84-17157-60-9



9 788417 157609

edit.um

EDICIONES DE LA UNIVERSIDAD DE MURCIA

CEM
Centro de Estudios
medievales
UNIVERSIDAD DE MURCIA



IGN
ESPAÑA

KOCH MEDIA

Virtualware
Labs



Compobell
ediciones



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

