

PRESENTACIÓN

La nueva monografía responde a la misma aspiración y cumple con los mismos deseos que nos han guiado desde el comienzo de nuestra andadura. Los temas, como es costumbre, son variados y son investigaciones específicas desde diversos ámbitos y disciplinas, con lo que el ejercicio de la multidisciplinariedad, uno de los objetivos primordiales del proyecto que desarrollamos, continúa en agenda. La pretensión de que la colección persiga esta meta es en sí misma un anhelo que dibuja claramente el marco de referencia de nuestra actividad: la expresión cultural que reflejan diferentes muestras de ocio traspasa el umbral del simple entretenimiento que fueron en origen, y se convierten en modelos iconográficos de análisis y estudio para observar como muestras y síntomas de los cambios y de las realidades de nuestro mundo.

En esta ocasión, navegamos entre la cultura japonesa con el estudio de Claudia Bonillo sobre el icono histórico que encarna Nobunaga, hasta los campos de batalla de la II Guerra Mundial con la aportación de Alberto Venegas. Las reflexiones sobre el “tiempo” en el videojuego de Sergio Pérez y Gerardo Rodríguez, la ambientación lingüística en diversas producciones televisivas y de videojuegos para recrear el pasado y el estado actual de los eventos centrados en el análisis sobre el fenómeno videojuego e Historia, completan este quinto número de la colección.

Es la primera monografía que aparece bajo el amparo de un proyecto que continúa el original, que estaba centrado en el periodo medieval. Las posibilidades que se nos abren al abarcar la totalidad de los periodos históricos, así como la inclusión de la disciplina educativa, además de la de Comunicación, hace que podamos analizar el universo del videojuego desde unas perspectivas aún más diversas y amplias. El deseo de que se origine una línea de investigación consolidada ya es un hecho, además realizada con el mayor de los rigores



científicos en el marco de las Humanidades Digitales. No se trata de una realidad ni virtual ni aumentada, sino tangible. Nosotros no hacemos otra cosa que incorporarnos a una nave que inició su viaje hace bien pocos años, y en el que queremos participar de forma activa con la contribución de esfuerzos, anhelos, actividades y mucha ilusión.

Por último, agradecemos al Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia, EDITUM, que haya albergado entre sus series esta colección, con la esperanza de que sea una larga y próspera colaboración, así como al Vicerrectorado de Calidad, Cultura y Comunicación de la citada institución docente por su apoyo inestimable que nos da muchos ánimos para continuar con nuestra andadura.

Juan Francisco Jiménez Alcázar

Investigador Principal

del proyecto de investigación I+D+I:

Historia y videojuegos II (HAR2016-78147-P)