

III CONGRESO INTERNACIONAL HISTORIA Y VIDEOJUEGOS

Murcia, 30 septiembre – 1 y 2 octubre 2019



Historia VIDEOJUEGOS

**III CONGRESO INTERNACIONAL
HISTORIA Y VIDEOJUEGOS
30 SEPTIEMBRE, 1 Y 2 OCTUBRE 2019**

Hemiciclo de la Facultad de Letras. Universidad de Murcia

www.historyandvideojuegos.com

Virtualware **KOCH MEDIA** **SLITHERINE** **AVI E** **EL PATRIMONIO** **Compobell**

© 2019 THE CHAMPAIN AGASSI AND LINE, 2019. ALL RIGHTS RESERVED. ALL TRADEMARKS, SERVICE MARKS OR ANY OTHER REGISTERED TRADEMARKS OR UNREGISTERED TRADEMARKS OF REAL CONSTRUCTION. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

Proyecto de Investigación I+D+i:
Historia y videojuegos (H-V) conocimiento, apropiación y
proyección del pasado en la sociedad digital
H2019-114671-BI00

COMUNICACIONES

EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA PARA LA COMPRESIÓN Y ESTUDIO DEL CONCEPTO DE VIOLENCIA Y SU PAPEL EN LA HISTORIA



Alejandro Alcázar Ramón
alexanmagus@gmail.com

La violencia, en cuanto a método profundamente relacionado con el poder ha constituido una constante en la historia de la humanidad, su uso ha sido la base de numerosos cambios y transformaciones en el continuo histórico, debido a esto, la comprensión del propio concepto resulta esencial para el estudio de la historia. Bajo esta estela, la comunicación que aquí se defiende busca responder a la siguiente cuestión ¿pueden los videojuegos facilitar la comprensión del concepto de violencia y su papel en la historia? Para su respuesta, la comunicación presentará una serie de argumentos y análisis estructurados en varias fases.

La primera de estas fases se ceñirá a la justificación de la temática de la comunicación. Para ello se procederá a realizar un breve análisis del concepto de violencia y su importancia para el estudio de la historia. Las complicaciones inherentes a la comprensión del concepto y su utilidad nos llevarían a plantear el uso del videojuego como medio para facilitar su estudio y comprensión, basándonos para ello en las oportunidades didácticas que el videojuego ofrece.

En la segunda fase se plantearán los requisitos aplicados para seleccionar los videojuegos que protagonizarán el análisis, a saber: los videojuegos analizados deberán contemplar mecánicas que simulen la esencia instrumental de la violencia y deberán estar basados en contextos históricos o sociopolíticos reconocibles. Partiendo de estos requisitos se analizarán las mecánicas de algunos títulos en base a su capacidad para trabajar uno o varios tipos de violencia. A partir de sus resultados se extraerán los logros y déficits del uso del videojuego, sacando a colación una serie de plausibles soluciones a dichos problemas. De este modo se podrá demostrar como los videojuegos pueden ser utilizados para la comprensión del concepto de violencia y su papel en la historia e incluir una serie de propuestas para su mejora.

LA RECUPERACIÓN DE LA ARQUITECTURA ESPIRITUAL: *ABZÛ* Y SU ENTORNO SUBMARINO

Laura Castro Royo
lcr22@st-andrews.ac.uk

En enero de 2017 se lanzó al mercado el videojuego *AbzÛ*, desarrollado por el estudio Giant Squid y publicado por 505 Games. Siguiendo el legado establecido por *Journey*, cuyo director artístico y compositor musical repetían en esta entrega, *AbzÛ* se apoya en la libre interpretación y en el deleite estético para completar la experiencia de juego. Según información proporcionada por el propio estudio, la mitología mesopotámica jugó un papel importante en el desarrollo del juego, y es justamente en este punto en el que se concentra la comunicación. A través del universo recreado en *AbzÛ*, se ha recuperado la arquitectura espiritual de Próximo Oriente, no solo la mesopotámica, sino también las construcciones religiosas de la Persia medieval.

Escenarios como los Jardines Colgantes de Babilonia, las puertas de Ishtar, la tumba de Gure Amir en Samarkanda, la Mezquita del Imán en Isfahán, entre otros muchos ejemplos arquitectónicos, sirven al propósito de este juego como construcción del absoluto y representación visual del camino hacia el conocimiento, la luz y la iluminación, añadiendo a la complejidad de la religiosidad mesopotámica el legado del sufismo medieval y la

matemática espiritual, lo cual completa el viaje interior que el juego propone, basándose en uno de los mitos de creación más conocidos: el océano primigenio.

La comunicación plantea un recorrido por los escenarios de *Abzû*, presentando la poderosa influencia del pensamiento místico próximo-oriental, como también la importancia de la recreación de estos espacios para la difusión de la historia y un buen entendimiento de la espiritualidad, siendo los videojuegos un canal de extrema utilidad para la explicación de ciertas áreas históricas.

KASSANDRA DE ASSASSIN'S CREED ODYSSEY COMO PROTOTIPO DE LA MUJER ESPARTANA

Beatriz Collado Lillo
trichewake@hotmail.com

Numerosos videojuegos son los que han tratado el mundo clásico pero muy pocos lo han hecho como el último *Assassin's Creed Odyssey*, en donde se nos presenta una mujer como protagonista. Por esto mismo, en la ponencia plantearé la figura de Cassandra como prototipo de mujer espartana heroica, algo bastante inusual en el mundo griego. Para ello, utilizaremos como metodología los datos que conocemos de la mujer espartana, reflejados en la protagonista y los pondremos en comparación con la mujer ateniense y cómo se han reflejado a lo largo del juego. Por tanto, los objetivos de esta será comprender y entender ambas culturas desde el punto de vista femenino y que influencia tenía en las diferentes “polis”.

LAS SOMBRAS DE UNA SOMBRA: REPRESENTACIÓN CULTURAL JAPONESA EN SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

David João Cordeiro Fernandes
davidjoao.cordeiro@um.es

A lo largo de los años, ha quedado cada vez más clara la capacidad de los videojuegos de representar elementos históricos y culturales con el fin de lograr una mayor ambientación y dotarlos de un cierto halo de rigor y veracidad. Dicha acción puede ser llevada a cabo de diversas formas, ya sea con la presencia de elementos de clara presencia y visibilidad o con elementos sutiles.

El caso concreto centra su atención en la identificación y explicación de los inúmeros elementos históricos y culturales reflejados en *Sekiro: Shadows Die Twice*, en el que la presencia de elementos culturales sutiles unidos a elementos claros logran un resultado. Este juego, lanzado en febrero de 2019 y desarrollado por Software, refleja la historia de Sekiro, un ninja (*shinobi*) y su búsqueda de venganza contra el clan Ashina por el secuestro de su maestro. Para ello, la narración del juego nos transporta al periodo histórico conocido como *Sengoku Jidai* a la región ficticia de Ashina en la que todo elemento está cargado de simbología: en su intento de representar una suerte de región japonesa tradicional la colma de guiños culturales que vinculan la narración del propio juego a la vasta tradición nipona en la que la presencia de un determinado animal es una alusión a la religión sintoísta, en la que la que dos formas de blandir un arma se deben a la importancia de dos artes marciales distintos, en la que la mera presencia de un tipo concreto de sombrero alude a la estructura social del Japón feudal, en la que el nombre de una región concreta alude a una práctica religiosa que caracteriza sus habitantes, etc.

En resumen, muchos son los elementos introducidos en *Sekiro: Shadows Die Twice* destinados a establecer una diferencia clara entre éste y otros videojuegos de ambientación feudal japonesa, plagando la narrativa de elementos que logren una mejor ambientación e inmersión en la misma, siendo la enorme mayoría de ellos elegidos cuidadosamente por sus connotaciones históricas y culturales.

JUGAR CON LA HISTORIOGRAFÍA: DISEÑANDO UN VIDEOJUEGO HISTÓRICO POSMODERNO

Manuel Alejandro Cruz Martínez
M.Cruz-Martinez@sussex.ac.uk

En esta presentación, compartiré los fundamentos, el desarrollo, y el resultado de una investigación orientada a comprender el potencial del videojuego histórico para explorar la historia desde una perspectiva posmoderna. Comenzaré por ofrecer una breve introducción al tema concreto de la relación entre videojuegos e historiografía, centrándome en la problemática que supone la aproximación posmoderna en la bibliografía reciente. A continuación, explicaré el desarrollo de esta investigación, enfatizando en la metodología aplicada. Esta investigación involucró el diseño y desarrollo de un prototipo de videojuego. Usando la metodología de “investigación a través del diseño” se buscó generar conocimiento a partir del propio proceso de diseño, así como de su evaluación posterior con potenciales jugadores. El objetivo era poder entender de primera mano la capacidad del medio para presentar una historia desde la posmodernidad, así como el alcance que esta aproximación historiográfica podía tener en los jugadores. El resultado de esta investigación es un marco teórico que permite considerar cómo las narrativas históricas operan en los videojuegos. Este marco diferencia entre tres diferentes niveles narrativos, y se centra en tratar la interconexión entre cada nivel como aspecto clave para comprender la relación entre historiografía y videojuegos. En base a este marco, argumentaré sobre la posibilidad del videojuego histórico para explorar una aproximación posmoderna de la historia: utilizando estrategias de metalepsis que subvierten los niveles narrativos; ofreciendo formas de interacción asimilables a la escritura de la historia; y presentando, de forma explícita e intencionada, una perspectiva historiográfica al jugador. Finalmente, comentaré sobre las problemáticas y expectativas a las que se enfrenta el estudio de la relación entre historiografía y videojuegos, enfatizando en la necesidad de nuevos marcos teórico-prácticos, del acercamiento al videojuego como forma de historia pública, y de más investigación orientada al diseño.

RAÍCES DE LA ICONOGRAFÍA DE LAS PRINCESAS EN LOS VIDEOJUEGOS: PEACH Y ZELDA

Celia Ana Delgado Mastral
celiadelgadam@unizar.es

La influencia del siglo XIX europeo en la visión de la Edad Media puede trazarse hasta la mayor parte de videojuegos fantásticos actuales, en los que se repite la iconografía Romántica, filtrada por la animación japonesa y occidental. En esta comunicación se pretende realizar un breve acercamiento a las raíces históricas, literarias y artísticas del diseño de personajes de las princesas Zelda (de la saga *The Legend of Zelda*) y Peach (de la saga *Super Mario*), tratando de señalar algunas de sus principales influencias artísticas de manera cronológica, con especial hincapié en los siglos XVIII, XIX y XX, vitales en la construcción de estos arquetipos de

princesas. Se estudiarán por lo tanto las influencias literarias, especialmente aquellas de las novelas de caballerías; las inspiraciones victorianas y prerrafaelitas del diseño de sus vestidos, y, finalmente, influjos posteriores como pueden ser los cómics de la modernidad o las primeras películas de Disney.



CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON SCRATCH PARA LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA

Josefa Fernández Zambudio

pepifz@um.es

En nuestra comunicación planteamos la posibilidad de implantar en la didáctica en el nivel universitario la enseñanza a través de videojuegos creados con Scratch. Nuestro objetivo es establecer las posibilidades y límites del uso de este entorno de programación visual de fácil manejo. Para ello, analizamos el proceso y los resultados obtenidos a través de una experiencia concreta sobre la historiografía latina, evaluando la idoneidad y los problemas derivados del uso de Scratch para la innovación en la docencia universitaria.

DE ARTEFACTOS Y PUZLES: UNA VISIÓN DE LA ARQUEOLOGÍA EN LOS VIDEOJUEGOS

Marián Ferro Garrido

mferrogarrido@gmail.com

La Arqueología, al igual que la Historia, ha estado presente en los videojuegos a lo largo del tiempo. Será sobre esta temática que versará la ponencia, se abordará los orígenes y evolución de la representación de la Arqueología en los videojuegos. Los objetivos de la misma serán comprender porque a lo largo del tiempo se siguen repitiendo los mismos esquemas —búsqueda de artefactos, explorar ruinas monumentales y resolución de puzles para obtenerlos—. Además de comprender que elementos entusiasman tanto al público general que desea seguir consumiendo ese tipo de contenido, así como reflexionar si esta visión es de ayuda para la difusión de la Arqueología a las masas. La metodología a seguir para abordar estos objetivos será analizar las mecánicas de una selección de videojuegos de esta temática y asimismo estudiar las opiniones de los jugadores de los juegos anteriormente analizados.

DAR SENTIDO A LA (HIPER)MEMORIA: HACIA UNA METODOLOGÍA CIENTÍFICA PARA EL ESTUDIO DEL PASADO EN LOS VIDEOJUEGOS

José Carlos García Vega

josecarlosgarciavega97@gmail.com

En esta comunicación entenderemos el videojuego como un documento para los historiadores, con unas características propias que lo diferencian de realidades cercanas como el cine. Nuestro objeto de estudio es un producto de consumo de masas sujeto a las lógicas del mercado, pero también una elaboración cultural. Además, se trata de un complejo hipermedio en que la narrativa pseudohistórica se despliega a través de retóricas textuales, audiovisuales y procedurales, es decir, de conjuntos de normas inherentes a las realidades lúdicas cuyo sentido último reside en la interacción con el jugador. Los videojuegos constituyen realidades autónomas que precisan de una metodología específica para ser abordadas y extraer de ellas todo su potencial como fuentes de información para nuestras investigaciones, de manera que no podemos obviar las herramientas que nos proporcionan

la sociología de la comunicación, la teoría de los medios o los estudios sobre marketing, publicidad y audiencias.

Lo anterior nos mueve a exponer una propuesta metodológica genérica en este sentido, adaptando la que ya hemos utilizado en un trabajo sobre la Segunda Guerra Mundial en los videojuegos del tipo *First Person Shooter* en base a núcleos conceptuales como son los condicionantes lúdicos, los importantes factores de contexto (económicos, culturales, genealógicos...), los espacios narrativos o los elementos retóricos, acompañado esto de algunas líneas interpretativas. Así, trataremos de incorporar aquello que Wulf Kansteiner llama “dar sentido a la memoria”: delimitar a qué objetivos nos puede conducir el estudio del pasado en los videojuegos como historiadores, mucho más allá de la mera crítica cultural; cuáles son las posibles vías de exploración de este novedoso ámbito; qué aporta a nuestra forma de entender las relaciones entre la sociedad y su pasado y cómo podemos utilizar esa información para dar pie a un cambio de paradigma en los estudios sobre los usos sociales de la historia, la *memoria* colectiva y el papel a que está llamada nuestra profesión en un mundo progresivamente digitalizado. El objetivo principal es el de realizar una llamada a la reflexión en el plano epistemológico, pero también de cara al significado científico y profesional de la puesta en escena de los *Historical Games Studies*.

LA II GUERRA MUNDIAL Y SU ENSEÑANZA A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS

Víctor Manuel Illán Máiquez

victormanuel.illan@um.es

Los videojuegos como recurso didáctico son algo muy utilizado en la actualidad. Cada vez más docentes hacen uso de estos en sus clases de Geografía e Historia buscando precisamente nuevos métodos de aprendizaje activo. Sin embargo, la sociedad actual rechaza este tipo de instrumento al considerarlos poco efectivos o incluso dañinos para las mentes en desarrollo de los alumnos a los que van dirigidos.

Ante esto, diversos investigadores han demostrado que los efectos malignos que se les atribuyen a los videojuegos, como el sexismo, la violencia o la adicción, no son más que meros bulos creados por aquellos contrarios a estos.

Por tanto, pretendemos demostrar con esta investigación que los videojuegos son una herramienta idónea para motivar al alumnado en el aprendizaje de la geografía, la historia y el arte, además de que pueden ser útiles como recurso audiovisual, a parte del cine o la fotografía, acogidos de manera muy positiva por los docentes, a diferencia de los videojuegos, a pesar de que muchos de ellos reflejan, con más o menos exactitud, momentos históricos concretos de la II Guerra Mundial, monumentos, ciudades e incluso paisajes.

Por otro lado, debemos de tener muy en cuenta el tipo de alumnado con el que los vayamos a utilizar, ya que pueden darnos resultados muy diferentes como consecuencia de los gustos de los alumnos, su afinidad con los videojuegos, o su manera de estudiar y afrontar las clases.

LA INVASIÓN ISLÁMICA DE LA PENÍNSULA A TRAVÉS DEL *AGE OF EMPIRES II*

Antonio Marín Nicolás

amn181297@gmail.com

El mundo de los videojuegos ha experimentado un avance notorio en lo que respecta a nuevas tecnologías abarcando una gran variedad temática en sus géneros y siendo un

elemento muy atractivo para una parte de la sociedad. En ese gran abanico que nos ofrece este sector destacamos de entre todos ellos aquellos que encuadraríamos en la categoría de temática histórica, siendo esta una de las más demandadas en el mundo de los videojuegos, y más concretamente, los que tocan la temática medieval, como es el caso de *Age of Empires II: The Age of Kings*. Es algo innegable que el videojuego tiene un papel como elemento de divulgación para la historia tratando tanto temas bélicos como de economía, estructuras sociales y políticas, etc. Entre estos puntos atribuidos al papel del videojuego resaltamos la capacidad que tienen de reconstruir y “revivir” ciertos acontecimientos históricos, encontrándonos en el presente trabajo con la visión de la invasión islámica a través del DLC de *Age of Empires II* titulado *The African Kingdoms*. Desde la batalla de Guadalete a las puertas de la batalla de Poitiers (episodio no tratado en la campaña del videojuego). Veremos lo veraz y fiel a los hechos que es dicho título con este episodio de la historia, pues la veracidad histórica es uno de los puntos fundamentales que debe cumplir para que sea considerado como medio de apoyo a la disciplina histórica a la hora de ser tratado como un elemento de divulgación. Para ello destacaremos ciertos puntos tratados por la campaña sirviéndonos de ejemplo para la explicación de elementos característicos del período y del acontecimiento en sí (aceifas, religión, diplomacia, ejército, etc). Con esto no se busca una justificación de los videojuegos como medio para la educación, sino como, a parte de un medio de ocio, un medio de divulgación, secundario, de la historia.

PASADO, PRESENTE Y FUTURO DE LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA EN LOS VIDEOJUEGOS

David Morenza Arias

d_morenza_93@hotmail.com

La comunicación tratará la presencia de la Guerra Civil Española en el medio, tanto en videojuegos como en otro tipo de contenido relacionado, como DLC's o mods. Los objetivos de la misma serán: analizar la representación que se ha hecho del conflicto, sus causas y consecuencias; estudiar qué puntos han recibido mayor atención así como la presencia de tópicos, recoger las diferencias que se puedan encontrar entre desarrolladores y “modders” a la hora de representar el conflicto y plantear distintas formas de afrontar el tema aprovechando las cualidades específicas de diferentes géneros. Para ello se llevará a cabo un estudio de diferentes casos de modo comparativo, analizando la relevancia dada por los desarrolladores y “modders” a los distintos aspectos del conflicto y se elaborará una crítica sobre todo este material, planteando posibilidades para tratar diferentes aspectos del momento histórico, tomando como referencia otros videojuegos o mecánicas. Con esta intervención se intentará demostrar como el medio muestra un marcado desinterés por este conflicto, basado en tópicos y apartando el foco de las consecuencias del mismo y de la sociedad, centrándose, esencialmente, en la parte militar y sólo en relación con la 2ª Guerra Mundial.

INFLUENCIA DE LA COMUNIDAD EN EL RIGOR HISTÓRICO A TRAVÉS DE *IMPERATOR: ROME*, *CRUSADER KINGS II*, *EUROPA UNIVERSALIS IV* (PARADOX INT.) Y *ASSASSIN'S CREED ODYSSEY* (UBISOFT)

Guillermo Palomero López
guillermopalomero@hotmail.com

Desde la emergencia de los *Game Studies* y, concretamente, el estudio del videojuego desde una óptica arqueo-histórica, han sido muchos los trabajos sobre cómo se ha reproducido una época o el valor educativo que tiene alguna obra. La práctica totalidad se ha centrado por tanto en el análisis de la creación realizada por una desarrolladora, sea independiente o una gran corporación, pero muy pocos se han centrado en las aportaciones de la comunidad fan. Hoy en día, los videojuegos son como ecosistemas que son continuamente transformados tanto por los propios autores como por su propio público, destacando la labor de los *modders*. Por eso, es igual de importante analizar sus aportaciones y analizar cómo utilizan la historia, ya que en parte nos muestran de manera directa su interés histórico, sin estar reñido a cuestiones económicas más allá del gasto en su producción.

Esta comunicación se basa en el estudio del uso de la historia en el metajuego (foros, diarios de desarrollo y mods) para mostrar la interacción entre la comunidad y las desarrolladoras de videojuegos usando como referencia cuatro videojuegos de temática histórica. De la empresa Paradox Interactive se eligieron *Imperator: Rome*, debido a la calidad investigadora expuesta en los Diarios de Desarrollo; *Crusader Kings II*, uno de sus juegos más importantes y con mayor cantidad de aportaciones; así como *Europa Universalis IV*, otra de sus joyas de la corona con una larga historia de actualizaciones a sus espaldas. Por último, y de manera más somera, se eligió *Assassins Creed: Odyssey*, debido a la trayectoria de la saga y la mayor cantidad de público y fans y, sobre todo, a la introducción del *Story Mode Creator*, mediante el cual se pueden crear historias con gran facilidad.

VIDEOJUEGOS Y TEOCENTRISMO: HISTORIA BÍBLICA A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS. CASO PRÁCTICO *ADAMS VENTURE ORIGINS*

Israel Pardo Larrosa
batusin@icloud.com

El mercado de los videojuegos trata de abarcar la mayor cantidad de público caracterizado por una diversidad de interés temáticos. Sin embargo, existe un nicho de mercado cuyo interés temático bien no suele tener una gran importancia en el mercado del videojuego simplemente porque no se ha logrado adaptar correctamente el contenido. Estamos hablando de los llamados juegos bíblicos cuya temática está centrada totalmente en el contenido de la Biblia o extrae alguna de las historias que contiene para construir una narrativa más o menos interesante, interactiva y por qué no, atractiva. Aunque existen ejemplos de juegos no “cristianos” que tienen temática religiosa, como por ejemplo la exitosa aventura gráfica *Indiana Jones and the last crusade* y la posterior *Fate of Atlantis*. Ambas de la desarrolladora de videojuegos Lucas Arts, quien adaptó su archiconocido personaje del látigo al mundo electrónico, como ejemplo de juegos retro. Hace relativamente poco tiempo, encontramos, de las aventuras del profesor Jones a finales de la primera década del siglo XXI, *Indiana Jones y el Cetro de los Reyes*, que al igual que sucede en la primera entrega de la saga cinematográfica; se presenta una historia extraída a partir de un elemento bíblico. Concretamente la Vara que portaba el profeta Moises y con el que realizó los prodigios que se narran en el libro del Éxodo.

Sin embargo, los consumidores de videojuegos o de Ocio Electrónico, y concretamente de Ocio Electrónico Religioso también tienen su parcela en cuanto a disfrutar de las enseñanzas e historias incluidas en el libro sagrado. A continuación realizamos un sucinto repaso a títulos que desde hace casi tres décadas están presentes en el mercado de ocio electrónico, por detrás quedan títulos como *King of Kings: The Early Years* (NES/Family Computer, 1991), *Bible Builder* - (Everbright Software: DOS, 1992), *'Bible Adventures'*, Nintendo Entertainment System, 1992), *'Bible Buffet'*, Nintendo Entertainment System, 1992); *Captain Bible in Dome of Darkness* - Bridgestone Multimedia Group: DOS, 1994. *Motín en el Arca de Noé* (*'Super 3D Noahs Ark'*, Super Nintendo, 1995), *Los perdedores, al infierno* (*'Bible Builder'*, PC, 1992), *El gran concurso de la Biblia* (*'The Bible Game'*, PS2, 2005) *Left Behind: Eternal Forces* - Inspired Media Entertainment: Windows, 2006; *'Jesus in Space'*, PC, 2007) *La vida de Cristo en primera persona* (*'The you Testament'*, PC, 2008) *Guitar Praise* - Digital Praise: Windows, MAC, 2008. Como se puede comprobar la lista es extensa teniendo en cuenta la temática, y no el género, pues de los títulos presentados la diversidad de géneros es notable.

Ahora bien, hace aproximadamente un lustro, el mundo de los videojuegos lanza, aunque no sería de género religioso, un título para las nuevas plataformas, PS4, Xbox One, Pc, etc. Se trata de *Adams Venture Origins*. Un videojuego que a todas luces cumple con los requisitos para considerarlo un juego bíblico. El principal, ausencia de violencia para resolver conflictos, la cual es sustituida por resolución de puzzles que hacen interesante la jugabilidad para que el jugador desee continuar la partida. Otro de los requisitos sería el contenido temático. En esta ocasión la búsqueda del Edén, el jardín donde Dios creó a Adán y Eva. ¿Conseguirá o no su objetivo? ¿Cómo lo hará?

HISTORIA Y HÁBITOS DE CONSUMO Y MOTIVACIONES DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS ESPAÑOLES EN LOS VIDEOJUEGOS COMPETITIVOS

Eduardo Rodríguez Barcenilla
edroba@usal.es

Bajo este título se engloba la investigación que durante la primera mitad del año 2019 he realizado y que se ha materializado en un Trabajo Fin de Máster de la universidad de Salamanca.

Se trata de un trabajo que buscaba empezar a cubrir un hueco que el campo académico ha dejado al descubierto y que resulta interesante para entender la industria del videojuego a día de hoy y su posible desarrollo en un futuro a medio y largo plazo. El trabajo consistía en diversas partes que se pueden sintetizar fundamentalmente en dos: por un lado, está la propia historia y desarrollo de los videojuegos competitivos a modo de aportar cierto contexto para entender la relevancia del trabajo y por el otro lado, desarrollar nuevas dimensiones en la investigación de los hábitos de consumo y motivaciones en los videojuegos competitivos.

En la primera parte se llevó a cabo una investigación exhaustiva, saber de donde partimos resulta fundamental para posteriormente entender dónde nos encontramos. Se inicia un recorrido primero desde finales de los años 80 y principio de la década de los 90 donde los juegos de acción en primera persona como *Quake* o *Counter-Strike* eran los protagonistas. El recorrido prosigue con otros juegos donde la historia tiene una parte fundamental como toda la saga *Call of Duty*, *Battlefield* entre muchos otros para finalmente la llegada de *Battle Royale* en nuestros días.

En la segunda parte, a través de la realización de una encuesta y la administración de un cuestionario se investigó los hábitos de consumo y motivaciones para jugar a este tipo de videojuegos por parte de los universitarios españoles. Para elaborarse se partió de escalas ya

validades en otras zonas, principalmente la realizada por el investigador estadounidense John L. Sherry pero aportando nuevos ítems que pueden resultar útiles para actualizar una escala que data del año 2006.

El aporte fundamental del trabajo es el desarrollo de nuevas dimensiones, en este caso, la de imitación, puesto que existen nuevas motivaciones que hace más de diez años no se habían desarrollado o no se habían tenido en cuenta y que resultan de vital interés para desarrollar los trabajos académicos en el futuro.

DE-CONSTRUYENDO ROMA: LA PRESERVACIÓN DE ROMA EN LOS VIDEOJUEGOS DE TIPO HISTÓRICO Y LA CULTURA DE LOS MODS

Dr. Jordi Rodríguez Danés
jrodrigu1987@gmail.com

En los últimos tiempos, el interés hacia los videojuegos ha ido creciendo desde varios sectores, ya sea por la importancia económica y social, o por el valor que tienen como nuevo objeto cultural, que ha despertado el interés del mundo académico. Desde este ámbito, se ha intentado apreciar el videojuego aproximándose desde distintas ópticas, lo que significó la emergencia de los *Game Studies*, y más concretamente a la asunción de los *Historical Game Studies*, que ponen el foco en interpretar y comprender este nuevo medio digital desde el ámbito histórico y arqueológico.

De entre los muchos temas y periodos históricos que abundan en los videojuegos de tipo histórico, es la Antigua Roma uno de los más recurrentes. Aspectos como la guerra, la política, o la construcción de ciudades, son algunos de los más característicos de los mencionados juegos. Y tal vez son una de las claves que explican su continuo éxito. Relación que puede tener que ver con películas como *Gladiator* (2000) o *Rome* (HBO, 2005). Solo desde el año 2000 han aparecido desenas de títulos ambientados en ese momento histórico.

En la presente comunicación se pretende dar conocimiento y analizar dos hechos que se estrechamente relacionados con los videojuegos ambientados en el periodo romano.

El primer aspecto es la presencia de Roma y del Imperio Romano más allá de los videojuegos ubicados en dicho periodo histórico, y como la idea pervive en otros juegos centrados en otros momentos de la historia, como la Edad Media o la Segunda Guerra Mundial. Hecho que algunas compañías animan y promueven en sus títulos, y que se da a los jugadores la oportunidad de revivir Roma en un periodo contrafactual.

El segundo objeto de esta comunicación es sacar a la luz que nuevas oportunidades ofrecen las modificaciones de juegos, o *mods*, no solo en cuanto a mejora del contexto histórico de los mismos juegos, sino a la preservación de Roma en otros videojuegos. Fenómeno sustentado desde poderosas comunidades de usuarios y usuarias empoderadas. Buscando la extensión del periodo romano más allá de la cronología histórica del Imperio o de su propia caída, entre muchas otras motivaciones.

Así pues, a la hora de analizar videojuegos de tipo histórico, tres elementos suelen ser considerados: industria, jugadores y académicos, y de las relaciones que se establecen entre ellos son sujeto de numerosas interpretaciones y distintos análisis se dan.

Es pues deseo de esta comunicación esclarecer el papel de los tres actores mencionados, y como los *mods* son un nuevo eje que considerar. No solo en el ámbito académico, pues dan mayor protagonismo y lustre a las comunidades, sino en como la propia industria presta cada vez mayor atención en ellas, e incluso promueve lo que se podría denominar “la cultura de los *mods*”, dando lugar a un nuevo paradigma.

GÉNEROS, ETAPAS Y OTROS ASPECTOS LITERARIOS A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS. UNA APROXIMACIÓN DIDÁCTICA

Rocío Serna-Rodrigo

rocio.sr@gcloud.ua.es

José Rovira-Collado

jrovira.collado@gcloud.ua.es

Las historias nos acompañan desde tiempos inmemoriales. Antes incluso de nacer la palabra escrita, ya existían relatos que viajaban de boca en boca, muchos de los cuales, han llegado hasta nuestros días. La Literatura ha evolucionado y se ha adaptado a lo largo de la Historia, atendiendo a factores sociales, políticos, religiosos, estéticos... y son muchos los videojuegos que se han hecho eco de esto. En el siglo XXI, el desarrollo de la lectura multimodal es imprescindible en cualquier etapa educativa. A lo largo de esta propuesta, damos un paseo por diversos títulos que, bien a través de una adaptación directa, bien a través de pequeños guiños, han recuperado propuestas literarias de diferentes épocas, géneros y estilos. Por ejemplo, encontramos *La Divina comedia* de Dante en *Dante's Inferno*, la más conocida obra de Cervantes en la aventura gráfica *La gran aventura de Don Quijote* y los casos ideados por Arthur Conan Doyle en los juegos de acción de Sherlock Holmes. A través del análisis de diversos títulos, estudiaremos la influencia que ha tenido la Literatura en los videojuegos a lo largo de su historia y plantearemos las posibilidades didácticas para aprovechar estas producciones en el estudio de la misma.

UNA METODOLOGÍA RENOVADA EN LOS ESTUDIOS CULTURALES: CÓMO LA GAMIFICACIÓN EN MASA ESTABLECE BRECHAS DE GÉNERO EN EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN IDENTITARIA

Pablo Soto Casás

pablo.soto.casas@rai.usc.es

Esta propuesta de comunicación consiste en desarrollar mi proyecto de tesis, cuyo objetivo es conocer como los videojuegos afectan al proceso de construcción de las identidades de género y que consecuencias se prevén de este proceso de aprendizaje.

Se consideran a los productos culturales como una fuente de gran relevancia a la hora de transmitir y transformar procesos de construcción identitarios. Desde la perspectiva trabajada por Niklas Luhmann podemos establecer que los medios de masas construyen realidades impuestas desde los sistemas de dominación a través de los productos culturales. Incluso, desde una concepción posthumanista de la sociedad contemporánea, no se puede obviar el auge de las nuevas tecnologías junto a una realidad marcada por una interconexión e interacción en red que provocan un repensamiento de los procesos de construcción identitarios.

Por otro lado, la metodología a seguir se basa en un enfoque cualitativo, basado en un estudio etnográfico interpretativo, caracterizado por ser una observación no participante, cuyo fin es; caracterizar los procesos de construcción identitarios y qué identidad es proyectada a través de los videojuegos, donde la persona participante se someterá a jugar a un número de videojuegos en el que se tendrá que escoger diferentes decisiones. A su vez, se grabará para la recogida de datos los gestos faciales, corporales y emociones. Para complementar este estudio haremos una entrevista semiestructurada, haciendo preguntas sobre qué videojuegos han consumido a lo largo de su vida y ver si se puede relacionar la

exposición a ellos con la manera con la que se relacionan con sus allegados. Con el fin de comparar los resultados obtenidos bajo los distintos métodos y lograr una certificación de resultados.

Para concluir, los resultados que se prevén de esta investigación van a exponer como la sociedad está experimentando un cambio social caracterizado por la institucionalización de los estudios de género y por la coetaneidad de la gamificación en masa mediante el uso de la interactividad que presentan los productos culturales, donde necesitamos saber qué consecuencias puede tener en nuestras esferas, tanto pública, como privada y online y así poder comprender la situación y problemáticas de la sociedad actual.

LA REALIDAD HISTÓRICA COMO BASE PARA CREAR MUNDOS LUDONARRATIVOS EN VIDEOJUEGOS NINTENDO: UN PASEO DESDE CIUDAD IRIS HASTA NUEVA DONK

Dan Tarodo-Cortes

dantc@unizar.es

Cuando imaginamos videojuegos que parten de hechos históricos nos vienen a la cabeza obras como la saga *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007-), en cuyos mapeados podemos recorrer las calles de la Florencia renacentista, el París de la Revolución Francesa o incluso antiguas civilizaciones como el Egipto faraónico o la Antigua Grecia.

Sin embargo, esta comunicación busca ir en otra dirección para ilustrar que la realidad histórica también está codificada en otros juegos de apariencia menos realista, más cercanos a una estética de fantasía *kawaii* como son la mayoría de los universos ficcionales de grandes sagas de la compañía nipona Nintendo.

Resulta de esta forma interesante acercarse a *Super Mario Odyssey* (Nintendo, 2017) con esa mirada de trasfondo histórico para descubrir las raíces de realidad que hay tras mundos como la gran urbe de Nueva Donk o el prehistórico Reino de las Cataratas entre otros. Este patrón está también presente en otras sagas consagradas de la compañía como es el caso de *Pokémon* (Game Freak, 1996-), donde todas las regiones y localizaciones de sus mapas tienen un referente real con fuertes implicaciones en el diseño ludonarrativo del juego.

VAE VICTIS: EL HORROR DE LA GUERRA Y LA VIOLENCIA CONTRA LOS VENCIDOS EN KINGDOM COME: DELIVERANCE

Dario Testi

dariotesti@hotmail.it

Kingdom Come: Deliverance es un videojuego de tema bélico, creado por Warhorse Studios en 2018, que se desarrolla en la Bohemia de 1403; recibió el PEGI 18 por distintas causas que incluyen los contenidos violentos. En el trabajo que proponemos, nuestro objetivo principal es analizar y contextualizar algunos detalles polemológicos enseñados en el juego. Acudiremos a fuentes literarias e iconográficas de finales de la Edad Media y comienzos de la Moderna, con el propósito de hacer mención a otros hechos militares análogos, demostrando su uso en la *Media Aetas* y su continuidad en otras épocas. Asimismo, pretendemos resaltar lo fiable que puede llegar a ser este videojuego y hasta pedagógico, al enseñar ciertos aspectos de la brutalidad bélica, despojados de toda épica caballeresca, prescindiendo de las simplificaciones que exige toda reconstrucción virtual y lúdica.

De los procesos que el videojugador experimenta a través de los ojos de Henry, el hijo del herrero de Skalica, dos son acompañados por episodios brutales. En primer lugar, los

aldeanos del escenario inicial son masacrados, sin distinción de género, por un contingente cumano. Algunas de las áreas donde el protagonista lleva a cabo sus misiones son páramos devastados y caracterizados por la presencia de cadáveres de hombres, mujeres y hasta animales, amontonados y parcialmente calcinados. En segundo lugar, los merodeadores foráneos y ciertas unidades de mercenarios bohemios —los villanos del juego— sufren la violencia descontrolada de los vencedores —los buenos— tras determinados hechos de armas en los que Henry toma parte, bajo la mirada satisfecha de sus oficiales. Paralelamente, éste cumple actos de venganza que implican la muerte de sus contrincantes.

Este tipo de acciones, que se podrían tomar como pretexto para generalizar y criticar tanto los videojuegos como la Edad Media, han acompañado toda la historia de la humanidad, desde el asesinato de Astianacte, en la mítica reconstrucción de la Guerra de Troya, hasta las torturas de Abu Ghraib, en Iraq. Fueron numerosas las ocasiones en que llegaron a ser componentes importantes de los conflictos. Las cabalgadas (o entradas) eran incursiones ideadas con el fin de abastecerse de vituallas, pertrechos y esclavos saqueando las propiedades de los territorios fronterizos que pertenecían al enemigo. Al mismo tiempo, tenían la función de arma psicológica, con el propósito de forzar zonas enteras a pasarse al bando de los invasores, tal y como hicieron los tebanos, en la Segunda Guerra Médica, y los tlaxcaltecas, en la Conquista de México. A un mismo tiempo, la masacre de los soldados vencidos, y lo explica Jenofonte en su *Anábasis*, era un instrumento para reducir la cantidad de unidades con las que el adversario podía contar. El objetivo era evitar que el contrincante pudiera reagruparse tras sufrir una derrota, reorganizarse y volver a representar una amenaza desde un punto de vista militar. Asimismo, el momento en que las formaciones eran derrotadas y se retiraban del campo era el más oportuno para perseguirlas y causar el mayor número de bajas.

LA COMUNIDAD MODDER EN VIDEOJUEGOS DE ESTRATEGIA HISTÓRICOS: REPRESENTACIONES DEL PASADO A TRAVÉS DE LOS CREADORES DE CONTENIDO DIGITAL

Javier Trinidad Vega
javitrinvega@hotmail.com

El género de la estrategia histórica cuenta con algunas de las comunidades *gamers* más amplias y activas dentro del mundo de los videojuegos. Entre éstas, destacan las desarrolladas en torno a la saga *Total War*, tanto por el elevado número de usuarios que aglutina y que participan activamente en foros, como por ser de las más prolíficas en la creación de modificaciones (*mods*) para los distintos títulos de la serie. En el presente estudio se analizan los *mods* de esta saga de videojuegos, y en concreto los de tipo *overhaul*, que buscan transformar por completo los juegos originales. El objetivo es conocer los gustos e intereses de los jugadores, sus preferencias respecto a las temáticas históricas o fantásticas y las representaciones sociales de la Historia que reflejan a través de dichos *mods*. Con este enfoque se pueden llegar a comprender las motivaciones de los jugadores, lo cual puede ser de utilidad en diversos ámbitos de la disciplina histórica, tales como su divulgación o en el desarrollo de metodologías didácticas para trabajar contenidos curriculares a partir de este tipo de contenidos digitales.

EJEMPLO PRÁCTICO DE REALIZACIÓN DE UN VIDEOJUEGO HISTÓRICO-EDUCATIVO

Guillermo Vivancos Grau

carotal@outlook.com

Sergio Pérez Pérez

devilice1234@gmail.com

Resumen: El uso de los videojuegos por parte de las Nuevas Generaciones está muy extendido, convirtiéndose prácticamente en la única forma de entretenimiento para muchos jóvenes. Educar sobre el uso de estas nuevas tecnologías es necesario por parte de los docentes del futuro junto a la educación propia del ámbito familiar.

Además, se puede utilizar esta necesidad de educar en las nuevas tecnologías para enseñar a las nuevas generaciones las asignaturas o lecciones que les puede resultar más difíciles a los alumnos, como es el caso de la utilización de los videojuegos en el aula para facilitar la comprensión de procesos o conceptos que pueden resultar dificultosos en el aprendizaje de la asignatura de Historia.

En esta comunicación, se mostrará el proceso de elaboración de un videojuego aplicable en el ámbito educativo y ambientado en un contexto histórico concreto: el proceso inquisitorial de Zugarramurdi. Se expondrá cómo ha sido el desarrollo de este proceso de selección de las características básicas de éste hasta su resultado final.

Con esto, se busca poner un ejemplo práctico de la capacidad de los videojuegos para ayudar a los jóvenes alumnos a familiarizarlos con las asignaturas que les pueden resultar más complicadas. La Historia, a través de la Realidad Virtual, tiene una gran oportunidad de motivar a los estudiantes e intentar que se interesen por la materia. A través de recreaciones de escenarios conocidos o de procesos históricos interesantes, se puede hacer llegar el conocimiento de esta área a los alumnos y alumnas de una forma más motivadora.