

PRESENTACIÓN

**Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez
y Stella Maris Massa**

El escritor y novelista Arturo Pérez-Reverte comienza *SIDI. Un relato de frontera* con la cita de unas palabras de Elizabeth Smart: “Hay hombres que son más recordados que naciones enteras” para hacer referencia a la figura de Rodrigo Díaz de Vivar. En una paráfrasis arriesgada, nos aventuramos a proponer que hay títulos y sagas de videojuegos que son más recordados que la propia historia sobre la que basan su guion. Quizá, entre los videojugadores, hay producciones referidas al mundo antiguo, por ejemplo a Egipto o a Roma en particular, que en el imaginario social han llegado a reemplazar las ideas y conceptos generales que antes brindaban la literatura y el cine.

Hoy en día lo virtual nos inunda más que nos rodea. La existencia de una sociedad digital ya es reflejo del cambio de una era histórica, llamémosla Era de la Información, Era Digital, Era de la Informática..., con lo que atrás quedó la referencia acerca de que “afecta” en vidas cotidianas y desempeño profesional. Ya es algo genérico, y vivimos inmersos en un mundo real regido por diseños de tecnología digital. Estas mismas palabras están escritas sobre una pantalla, y difundidas por las posibilidades de lared. Con los autores, los coordinadores de esta monografía nos hemos comunicado a través de correos electrónicos, de mensajería instantánea y de llamadas de teléfono con terminales de los mal denominados “inteligentes”; de momento, las máquinas no piensan, solo procesan, aunque a veces hay personas carentes de sentido común como vulgarmente se dice, el menos común de los sentidos.

Por ello, como investigadores, docentes y extensionistas debemos preocuparnos por acercar las diferentes realidades hoy existentes (real, virtual, aumentada...) a la sociedad que nos rodea, porque directamente nos lo demanda.

Los proyectos de investigación en curso, las participaciones en diversos foros académicos y la edición de esta Colección nos han permitido consolidar nuestra propuesta de abordaje de los videojuegos en todas sus expresiones y manifestaciones como un elemento central de las *Humanidades Digitales*, aunque no todos los especialistas estén de acuerdo con ello, aunque esos mismos profesionales utilicen masivamente esas mismas herramientas que tanto denostan.

El desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación, la ampliación de las propuestas empresariales, la búsqueda de nuevos horizontes de investigación, así como las nuevas propuestas pedagógicas y recreativas, ponen en lugar de vanguardia a las nuevas plataformas de difusión de contenidos: cine, televisión, música, videojuegos, sin menoscabo de unos y otros. El videojuego ha irrumpido en un mundo “estable” de convivencia en las últimas décadas del siglo XX del resto de expresiones culturales, pero también lo hizo la televisión a partir de 1950 y el cine desde inicios de la pasada centuria. Es la “nueva” forma de consumo de esos contenidos lo que ha revolucionado nuestro mundo, donde la individualización en el marco de una globalización general provoca desasosiego y desorientación.

Investigar y enseñar sobre nuestro pasado en ámbitos digitales: tenemos como desafío guiar y dirigir a las nuevas generaciones para que piensen “históricamente”, en un sentido diacrónico, a partir del conocimiento de los tiempos medievales que tienen incorporados desde la virtualidad. La innovación constante y la amplia oferta de contenidos digitales convierten a esta industria en una de las más dinámicas y cambiantes del entorno de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. La industria cultural y creativa continúa sufriendo el llamado *proceso de digitalización*, donde los distintos eslabones de las cadenas de valor se encuentran bajo el proceso de “desmaterialización”, es decir, un fenómeno de sustitución de soportes físicos por nuevos soportes digitales. En este contexto, el acceso a los conocimientos en el nuevo milenio requiere de nuevas formas de enseñanza y aprendizaje que conjuguen saberes académicos y saberes tecnológicos. Es por ello y teniendo en cuenta el modelo TPACK (“Technological Pedagogical Content Knowledge” o Conocimiento Técnico Pedagógico del Contenido), consideramos necesario realizar planteamientos vinculados con la noción de “aula invertida”, que permite “pensar lo digital y digitalizar el pensamiento”. Pretendemos fomentar lo que algunos autores denominan “aprender de verdad”, para lo cual es necesario tener conocimiento,

pero especialmente habilidades que permitan recuperarlos y aplicarlos. Y estimamos que los videojuegos constituyen un elemento esencial y una de las vías posibles para poder realizar tales aprendizajes.

Para nosotros *jugar* no es ni una actividad banal y solitaria, sino todo lo contrario. A través del juego nos relacionamos, a través del juego aprendemos y nos conectamos con *el otro*. Representa a una cultura determinada, y la expresa. Contiene un claro mensaje: desde un manifiesto político a la búsqueda de una espiritualidad profunda, y siempre tiene la capacidad de comunicar mensajes en dos planos, el que se construye ficcionalmente dentro del mundo del juego y el que se construye en paralelo, a través de la toma de conciencia de las implicancias o significados de ese juego cuando se lo coteja con el plano fuera de él.

Es por ello que en este número 9 de la colección insistimos en la idea del videojuego como arte multisensorial y analizamos cómo los diferentes sentidos están presentes y nos permiten entrar al mismo tiempo en el mundo del videojuego, además de las implicaciones en el ámbito de nuestra profesión en lo que convenimos en denominar Humanidades digitales.

Nuevamente agradecemos el apoyo incondicional a la colección por parte de Editum como editorial de la Universidad de Murcia y a los profesionales que lo mantienen, así como a todos los entes y empresas que, con su interés, hacen posible que prosigamos nuestro camino en aras de profundizar en un ámbito cada vez más explorado como es el del videojuego y su impacto en las diferentes disciplinas del conocimiento.