



HUMANIDADES DIGITALES Y VIDEOJUEGOS

Juan Francisco Jiménez Alcázar
Gerardo F. Rodríguez
Stella Maris Massa
(Coords.)



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



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

Humanidades digitales y videojuegos

Colección Historia y Videojuegos nº 9



Humanidades Digitales y Videojuegos / Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella Maris Massa (Coords.).– Murcia : Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones, 2020.

– (Colección Historia y Videojuegos ; 9) (Editum)
I.S.B.N.: 978-84-17865-30-6

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

794:004.4

1ª Edición 2020

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, 2020



ISBN: 978-84-17865-30-6

Depósito Legal: MU 333-2020

Diseño e impresión: Compobell, S.L.

Impreso en España - Printed in Spain

ÍNDICE

| | |
|---|-----|
| Presentación | 7 |
| <i>Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella Maris Massa</i> | |
| Las representaciones del medioevo en los juegos de mesa argentinos | 11 |
| <i>Emiliano Aldegani y Nicolás Martínez Sáez</i> | |
| Videojuegos históricos e historiografía: acercamientos, problemas y alternativas | 41 |
| <i>Manuel A. Cruz Martínez</i> | |
| Medievalismo, humanidades digitales y los músicos del «Titanic»..... | 75 |
| <i>Juan Francisco Jiménez Alcázar</i> | |
| El videojuego como medio documental: tipologías de representación videolúdica de la realidad | 91 |
| <i>Ramón Méndez</i> | |
| De-construyendo Roma: la preservación de Roma en los videojuegos de tipo histórico y la cultura de los <i>mods</i> | 105 |
| <i>Dr. Jordi Rodríguez Danés</i> | |
| “Perros paganos”: la historia de los merodeadores cumanos de <i>Kingdom Come Deliverance</i> | 119 |
| <i>Dario Testi</i> | |
| La construcción de la guerra virtual: estudio de la representación bélica en los videojuegos de estrategia histórica..... | 137 |
| <i>Alberto Venegas Ramos</i> | |

MEDIEVALISMO, HUMANIDADES DIGITALES Y LOS MÚSICOS DEL «TITANIC»¹

Juan Francisco Jiménez Alcázar

Universidad de Murcia

*“Historiadores del mundo, uníos!
Hay un mundo por ganar,
antes de que sea demasiado tarde”*
Guldi y Armitage²

1. INTRODUCCIÓN

La forma de contemplar el periodo que convenimos en denominar Edad Media es el objetivo más inmediato que deberíamos tener los historiadores, y no es por tratarse de la disciplina a la que dedico mis esfuerzos e ilusiones, sino porque asumo que es clave para entender lo anterior, lo posterior y, tras el siglo XIX, nuestro propio contexto histórico. Si nuestra tarea como profesionales de escribir Historia es la de comprender el pasado y exponerlo a su entorno social, en pocas ocasiones como en la presente, esa labor ha estado tan repleta de complejidad, tanto por las dificultades propias de las investigaciones como

1 Este trabajo se inscribe en el seno del proyecto de investigación *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 Universidad, Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-2016, convocatoria de Excelencia 2016. <https://www.historiayvideojuegos.com>. Las referencias propias se localizan todas en la web mencionada.

2 GULDI, J. Y ARMITAGE, D.: *Manifiesto por la Historia*, Madrid, Alianza, 2016, pp. 227.

por las que ha generado una sociedad digital³ o “sociedad red”⁴, inmersa en una revolución de las comunicaciones y la información que parece no tener límites. Ya no es que nos remitamos a la “invención de la Edad Media”, en palabras de Heers⁵, sino que nos sumergimos en una cultura poliédrica de múltiples facetas y aportaciones, que componen una civilización, la nuestra, de reflejos y aristas procedentes de casi cualquier momento del pasado conocido.

Hasta ahora, la definición de lo que somos está condicionada por los diversos bagajes culturales, de recuerdos y memoria gestada a lo largo de años y siglos. La actual revolución de las comunicaciones y de la existencia de una sociedad desenvuelta en el uso de la tecnología digital como algo cotidiano y que nos engloba, hace que esos aportes del recuerdo como basamento para el bagaje cultural sean cuestión del pasado. Es un juego de palabras, pero es cierto: ahora, la cultura y el recuerdo del pasado quedan definidos por su plasmación en un soporte. La nueva vía abierta por el empleo de estas herramientas por parte de quienes nos dedicamos a disciplinas íntimamente dedicadas al conocimiento del individuo, solo o en grupo, y que convenimos en denominar Humanidades, tiene un horizonte sin concretar, muy difuso. Al contrario de convertirse en un problema, lo considero una oportunidad. Roca lo denomina “el privilegio de poder volver a definirlo todo”⁶, y esa prerrogativa solo estará disponible si asumimos esta cuestión como un reto, tal y como ya he insistido en alguna ocasión⁷. Es una sensación muy parecida a la que en su momento pude tener a la hora de escribir sobre Historia y videojuegos desde la perspectiva de un medievalista hace ya más de una década. Se trataba de mirar hacia un “mar tenebroso” sin conocer el puerto de llegada ante la falta clara de referentes. El desasosiego era evidente, pero era más fuerte la curiosidad por atravesar barreras y ver qué había al otro lado. No he dejado desde entonces de insistir en este hecho, y a la vez

3 ROCA, G.: «La sociedad digital», en S. Lluna y J. Pedreira “Wicho” (coords.), *Los nativos digitales no existen. Cómo educar a tus hijos para un mundo digital*, Barcelona, Ed. Deusto, 2017, pp. 57-68.

4 CASTELLS, M.: *La era de la información*, vol. 1, *Economía, sociedad y cultura. La sociedad red*, Madrid, Alianza, 2000.

5 HEERS, J.: *La invención de la Edad Media*, Barcelona, Crítica, 1995.

6 ROCA, G.: «La sociedad digital», p. 59.

7 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «Reflejos en el medievalismo y en los medievalistas del cambio de una época: de un balance a un compromiso», *Vínculos de Historia*, 5 (2016), pp. 333-343, aunque ya lo desarrollé en un trabajo previo: «El reto de las tecnologías de la información y comunicación en Humanidades. Medievalismo, medievalistas y el ordenador», en *El estudiante en el sistema ECTS. Innovaciones docentes para clases teóricas y prácticas*, Granada, Ed. Copicentro, 2010, pp. 95-112.

que “reto” para el historiador también he defendido el concepto de “desafío” para el medievalista⁸ pues, al fin y al cabo, los tópicos generalizados sobre la etapa medieval inundan nuestra cultura en más aspectos de los que podríamos pensar. Otra cosa diferente es qué grado de veracidad guardan, ya que ni la oscuridad de los tiempos era tal, ni la épica permanente tampoco, de la misma manera que no lo fueron de salvajismo extremo cotidiano⁹, más cuando un maniqueo siglo XX ha venido a mostrar las caras más amables y crueles de la condición humana.

El medievalista, particularmente, se sume en un ámbito que, de antemano, puede presentarse agreste tanto por la presión de la ortodoxia de la disciplina —o, mejor dicho, de quienes nos dedicamos a ella— como por la separación que una brecha digital¹⁰, ya visible desde los primeros momentos de la universalización de estas herramientas, realiza entre las actividades propias de la ingeniería más sobria y el campo de las Humanidades. Sin embargo, esta presuposición no es así, pues las Humanidades digitales son en sí mismas una posibilidad, no un problema. No se trata de analizar y ver cómo funcionan las tecnologías digitales “por dentro”, sino cómo funcionan “por fuera”, es decir, qué impacto tienen en los usuarios como herramientas que son, más cuando ya están al alcance de buena parte de la población, al menos en Occidente y en los países en vías de desarrollo; pensemos en un cotidiano teléfono inteligente que en España y según datos de la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia —CNMC— para 2019, había un número muy sustancial de líneas móviles más que de habitantes¹¹.

El impacto de esas tecnologías, visto desde la perspectiva de un medievalista, es enorme. No se trata solamente de las posibilidades que estas herramientas

8 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «*Medievalist gamer*, un nuevo tipo de historiador», en *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievalo y videojuegos*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016, pp. 204 y ss.

9 Es muy recomendable la lectura de un libro ya clásico acerca de este tipo de tópicos. PÉREZ, R.: *Para acabar con la Edad Media*, Barcelona, Medievalia, 2010.

10 LERA LÓPEZ, F., HERNÁNDEZ NANCLARES, N. Y BLANCO VACA, C.: «La brecha digital un reto para el desarrollo de la sociedad del conocimiento», *Revista de Economía Mundial*, 8 (2003), pp. 119-142.

11 GARCÍA NIETO, J.: «En España hay ocho millones de líneas móviles más que habitantes, según la CNMC», *Xataka*, 22 marzo 2019. <https://www.xatakamovil.com/mercado/espana-hay-ochomillones-lineas-moviles-que-habitantes-cnmc>. En concreto, frente al censo de 46 millones de habitantes, había 53,4 millones líneas de teléfonos móviles. Si actualizamos los datos con la implantación de la fibra óptica hasta el hogar —FTTH— ya se han superado los 10 millones de líneas, según la nota de prensa de la CNMC, donde se recogen cifras de noviembre de 2019. 27 febrero 2020. <https://www.cnmc.es/prensa/cnmc-datos-telecos-nov19-20200227>.



tienen para los trabajos de investigación como la fotografía digital, un procesador de texto, una base de datos, la digitalización de originales o la simple conexión *online* —*email*, intercambio de información, etc.—, sino también de la percepción que el usuario estándar puede adquirir del Medioevo en concreto, por centrar el objetivo sobre nuestra disciplina, a través de la multiplicación de los contenidos digitales, puestos al servicio de todo aquel que desee verlos, escucharlos y oírlos. Si hasta hace muy pocos años, la idea de “lo medieval” para la sociedad del XX había sido gestada en las novelas históricas, en las producciones de cinematografía o en algunos productos televisivos, hoy existen otras vías diferentes de aprehensión de esos conceptos y de esas imágenes. La ventaja para quienes nos dedicamos profesionalmente al medievalismo es que ya existe culturalmente un poso compuesto por las diferentes iconografías que puede tener la Edad Media, tanto en sus connotaciones negativas, entendido el periodo como atrasado, brutal y violento, como en las más positivas: una etapa pletórica de irracionalidad y pasión humana, raíz de identidades y de elevados conceptos humanos. A través de un pequeño vídeo que podemos ver *online* en alguno de los canales de YouTube, tenemos acceso a un documental sobre cualquier aspecto de la Edad Media, o una partida a uno de los numerosos videojuegos ambientados en el periodo medieval nos ofrece múltiples oportunidades de percibir esos años de una manera completamente distinta. La novedad, por lo tanto, radica en dos frentes bien distintos: por un lado, el uso de la tecnología, utilizada hasta por los más reacios y recalci-trantes¹² a estas “novedades” y, por otro, las posibilidades de distribución, debate e incluso gestación de obras “terminadas”. El papel del “acceso abierto” aún está por asentarse entre los profesionales de las Humanidades: sus virtudes están muy por encima de sus inconvenientes, y ayudarán sin duda alguna a ponderar nuestra aportación. Pero todo tiene un precio y posiblemente radicará su puesta en valor en la gestión de esa información, más que en los propios contenidos.

Por lo tanto, es básico que seamos conscientes de que se ha producido un aumento progresivo de producción y divulgación de contenidos digitales, vistos como un soporte más en el marco de los diferentes canales de comunicación existentes y que no van a dejar de crecer.

12 “No cabe la menor duda de que nos hallamos en uno de esos escasos momentos de la historia en que surge una tecnología tan significativa que nos permite hablar de un cambio de era. Somos testigos del final de la sociedad industrial y empezamos a adentrarnos en lo que será la sociedad digital. Todo va a ser reconsiderado y redefinido, y aunque hay quien anda asustado y no quiere aceptarlo, la historia explica que muchos de nuestros antepasados han vivido momentos similares”. ROCA, G.: «La sociedad digital», p. 58. De hecho, remarca que la diferencia con quienes nos precedieron es el laxo de tiempo en que se produjeron y producen estos cambios.

2. EL CAMBIO DE UNA ÉPOCA

En cierto modo, este texto lo he concebido como la reflexión de una década, en la que he sido testigo, como el resto del mundo, de un cambio radical de muchas cosas. No solo se ha tratado de una nueva forma de ver televisión, de conseguir contenidos audiovisuales —el primer vídeo de youtube es de 2005—, de acceder a información en general, de comunicarnos de forma inmediata a través de aplicaciones de mensajería instantánea, donde una videoconferencia es un hecho cotidiano, sino del acceso a esa tecnología digital punta: portamos en nuestros bolsillos un auténtico terminal con tanta potencia que multiplica por mucho la que tenía la computadora que permitió el alunizaje del *Eagle*, hace ahora más de seis décadas: el *smartphone*.

Elegí el ámbito del videojuego por la sencilla razón de que se trataba de un síntoma de lo que sucedía, de un proceso imparable, donde el alumno que llegaba a las aulas universitarias ya manejaba esas tecnologías con mucha soltura por el mero hecho de haberse iniciado en ellas en ese medio de ocio digital. Otro paso siguiente fue el de analizar las posibilidades de información y comprensión de los procesos históricos que permitía la interacción e inmersión como elemento diferenciador respecto a todo lo anterior. *A priori*, algo tan lejano como lo era la Edad Media, sumida en una serie de prejuicios peyorativos de retraso y primitivismo, conectaba perfectamente con esas tecnologías digitales para su estudio y para el reflejo de lo que fue en realidad. Sí, dejé escrito hace tiempo que nos encontrábamos en el cambio de una época más que en una época de cambios¹³, pero sobre todo por la percepción en la transformación de conceptos genéricos que es lo que define a una civilización y una cultura.

Lejos de considerar este cambio de era histórica, *Era Digital*, como un hecho concreto que nos afecta a los profesionales del conocimiento, y con la conciencia de que es una transformación y metamorfosis general, ha resultado ser un contexto apocalíptico, en su sentido más laico de antesala de una gran evolución vertiginosa, para el conjunto de la población mundial. Para unos, lo que se pergeña es una sociedad distópica; para otros, un mundo mejor que el que dejamos atrás. Me incluyo en este último grupo, sin duda.

Esa respuesta dual también se ha manifestado en los últimos años de diversas formas. Este nuevo contexto de *cambio de época* ha generado dos reacciones

13 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «Cambio de una época versus época de cambios. Medievalistas y nuevas tecnologías», en A. Vanina y G.F. Rodríguez, *¿Qué implica ser medievalista? Práctica y reflexiones en torno al oficio del historiador*, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata, 2012, pp. 39-52. Insistí en ello en «Reflejos en el medievalismo...»



diferentes: por un lado, la vuelta al contexto anterior y, por otro, la generación de nuevos modelos. En Occidente, el mejor ejemplo de la primera respuesta ha sido una contestación enérgica ante el efecto globalizador impuesto por el resultado de la revolución tecnológica de las comunicaciones, y no ha sido otro que el nacionalismo, la ponderación del regionalismo y, en determinados casos, de un localismo. Todo ello puede parecer decimonónico, propio de una época pasada, y esto es así porque las causas, en esencia, se parecen; pero solo lo parecen. De esta manera, las raíces más inmediatas de esas identidades culturales y territoriales llevadas al extremo se hunden en los modelos surgidos precisamente en el siglo XIX a través de la recuperación histórica del medioevo, época de gestación de buena parte de esos referentes. Otra manifestación es la del crecimiento de movimientos de ultraderecha, nacionalista al fin y al cabo, y de populismos de izquierdas. Lo más interesante, visto desde una óptica de las Humanidades, es el contrasentido de que aquellos que desean el retorno a situaciones previas son usuarios habituales de estas tecnologías de la comunicación. En la segunda postura aludida, la de diseñar nuevos modelos y gestar inéditos conceptos y, por lo tanto, aceptar las novedades como un reto positivo, se identifica con una mayor integración social y territorial; es el contexto actual en el que nos desenvolvemos y del que seremos testigos en breve. Veremos cuál será el resultado.

Pero no solo se circunscribe este fenómeno al ámbito occidental, sino que el mundo islámico vive, igualmente, esta convulsión. Si bien la respuesta de “volver atrás” se ha centrado en la recuperación de un Islam hegemónico, ninguno como el de la época medieval, con sus movimientos políticos como el del Califato, o el fundamentalista, aunque no tenga nada que ver con el del Medioevo, sino con el wahabismo del XVIII. Nuevamente, son los usuarios más avezados en esas nuevas tecnologías los que generan un contexto contra el que pretenden luchar. Por el contrario, la Primavera Árabe¹⁴ fue el mejor ejemplo de la respuesta “hacia delante”, ya que las conexiones *online* y las redes sociales suponían la destrucción de los muros informativos impuestos desde las diferentes dictaduras del ámbito musulmán. De repente, no había fronteras, y las mujeres podían “salir de casa” y expresar sus opiniones, aunque fuese de manera virtual¹⁵. No obstante, los sucesos de la última década han repercutido en un

14 ABU-TARBUSH, J.: “El porqué de la Primavera Árabe”, en P. González del Miño (ed.), *Tres años de revoluciones árabes*, Madrid, Ed. Catarata, 2014, p. 33.

15 GONZÁLEZ QUIJANO, Y.: “Las revueltas árabes en tiempos de transición digital. Mitos y realidades”, *Nueva sociedad*, 235 (2011), pp. 110-121.

nuevo posicionamiento del mundo árabe¹⁶, como parte esencial de esa globalización, al igual que lo ha sido Oriente. Otra cuestión es que sea un proceso provocado o que sea aprovechado por derivas de anulación identitaria.

Estas respuestas ante las nuevas tecnologías no son nuevas, pues el movimiento ludita no era otra cosa, aunque el impacto de la Revolución Industrial no tuvo las mismas consecuencias en tan breve espacio de tiempo. Esas secuelas están también condicionadas porque las religiones, hablamos ya de Occidente y su contexto de secularización, no tienen el peso específico de antes. Tampoco son un referente claro las instituciones y las autoridades, pues la desconfianza parece haberse instalado en la mente de los ciudadanos. MacMillan alude entonces a que “la Historia con H mayúscula es lo que viene a rellenar el hueco. Restaura una sensación no necesariamente de lo divino, sino de algo que está por encima y más allá de los simples seres humanos. Es nuestra autoridad: puede reivindicarnos y juzgarnos y condenar a aquellos que se nos oponen”¹⁷. Es una posición radical, pero no exenta de legitimidad intelectual.

No se trata de asumir tal responsabilidad, pero sí de ser consciente de que la hay. La Historia, el pasado, algo que es percibido *a priori* como invariable, ya que lo que pasó no se puede cambiar, se contempla como un referente con una autoridad indiscutible. Ahí es precisamente donde situamos nuestro papel como “expertos” y también donde tenemos el reto más difícil. Si el fenómeno ludita estuvo caracterizado por el binomio “violencia y represión”, y el de la presencia de la microtecnología de los ochenta del siglo XX por los debates interminables, hoy asistimos a la búsqueda de soluciones, a la manera de actuar e intervenir ante el nuevo escenario. Cualquier persona con un mínimo de medios y con acceso a todo tipo de información se considera un “experto”. Ejemplos de esto podemos encontrarlos por las redes sociales en un gran número. Otro caso muy común: un adolescente que haya jugado a algún juego ambientado en una época concreta, se considera legitimado para opinar sobre ella porque, virtualmente, “ha estado en ella”, la “ha vivido”. Es lo que denomino fenómeno de la “Historia vivida”¹⁸. Como consecuencia, el historiador, el medievalista, pierde su peso específico ante estos hechos, y experimenta la desesperación de que poco puede hacer. Pero no es así.

16 KING, S.J.: *The Arab Winter. Democratic consolidation, civil war and radical islamists*, Cambridge, Cambridge Univ. Press, 2020.

17 MACMILLAN, M.: *Juegos peligrosos. Usos y abusos de la Historia*, Barcelona, Ariel, 2010, p. 33.

18 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «*Medievalist gamer...*», p. 202.



La tecnología cada vez es más depurada, y se expande hacia mayores ámbitos de nuestra vida cotidiana hasta casi inundarlos de *bites* o de ingenios que son dirigidos a través de software, además en la antesala de las redes 5G y de lo que se espera que sea una eclosión del *IoT*, o “internet de las cosas”. Nuestro mayor desafío es luchar contra la idea de que no podemos hacer nada frente a la “brecha digital”, pues somos, en el mejor de los casos, “inmigrantes” en un mundo digital o, lo que es peor, simples activos *analógicos*. Además, ya ha quedado superada la calificación de “inmigrantes y nativos digitales”, para ser sustituida por la más versátil de generaciones.

“Los nativos digitales no existen. Quien sí existe son los habitantes de un mundo en transición hacia la sociedad digital, y serán varias generaciones. Unos más conscientes que otros, unos más activos que otros, unos más implicados que otros, pero todos protagonistas en primera persona”¹⁹.

Una de las características propias de esta sociedad digital es la inmediatez. No se concibe el plano de la paciencia. Todo se resume a una imagen, a 140 caracteres, a 6 segundos de vídeo... Pero el papel de los humanistas ha sido siempre el de reflexionar de forma global y explicarlo a sus semejantes. Hoy también lo debe ser. Ante la precipitación de lo inmediato debemos sugerir de forma nada velada la *necesidad imperiosa de la reflexión*.

3. MÚSICOS EN EL «TITANIC». LA POSIBILIDAD DE SUBIR AL BOTE DE SALVAMENTO

El reto del historiador, en cuanto que es uno de los humanistas más definidos, se ha de centrar en la cuestión de identificar al “verdadero experto”, en la reflexión como mejor vía para la comprensión de hechos y procesos y, en definitiva, en la concreción de actuaciones y estrategias futuras. Como he mencionado, el usuario se ha convertido en el “experto” que desprecia al especialista de siempre, al acreditado, quien no logra encontrar su lugar en esta nueva situación, e incluso se sorprende de que sus conocimientos no sean valorados. Esto es lo que sucede. Si no reaccionamos, el usuario se generará un criterio sin base cualitativa, de ahí que volver la mirada hacia otro lado o negarlo solo nos reportará un papel *muy destacado* como miembros del cuarteto musical que se hundió con el *Titanic*, que siguió tocando mientras el enorme buque se dirigía

19 Roca, G.: «La sociedad digital», p. 67.

al fondo oceánico; repito la referencia “musical” en este trabajo, aunque ya lo hice recientemente para el caso más vinculado a todo este proceso en el plano de la enseñanza universitaria²⁰ pues me parece importante insistir en esta realidad cada vez más tangible. Como ejemplo de respuesta personal, diré que me resisto a suscribir el título del álbum musical de Sabina y Serrat, “La orquesta del Titánico”, así denominado por ambos cantautores por seguir cantando en un mundo que se hunde. De hecho, me niego a hacerlo. El mundo no se hunde. Sencillamente hay que ser conscientes de que hemos llegado a puerto, al *Nuevo Mundo*, un lugar con diferentes contextos y situaciones, pero donde la tierra no es estable por la incertidumbre que ofrece lo desconocido.

Una de las situaciones más evidentes es la educación cambiante, ya que hay que asumir que la normalización pedagógica, que en absoluto queda ya restringida a las aulas, se ha roto, y no hay una solución básica ni mágica. La formación permanente que precisa el experto a partir de la aplicación de unas tecnologías que no paran de perfeccionarse, ya está más que incorporada a la definición de la sociedad digital. Y ahí es donde se genera la brecha: en no aceptar estos hechos.

Aquel mundo consolidado por la dualidad política que cayó con la desaparición del muro berlinés y la desmembración del bloque soviético se desvaneció en un breve espacio de tiempo. El resultado de ese cambio fue una serie de respuestas que no eran otra cosa que el vacío que se tiene al evaporarse la fuerza contra la que se realiza la presión: algo que nos puede llevar a caer incluso, pues ese contrincante también hacía de soporte. Es pura física. Pero la solución fue traída de manera muy gráfica cuando el cemento y las alambradas ya no estuvieron: la globalización era la expresión de ese mundo nuevo. Los historiadores nos enfrentábamos también a un contexto inédito, y los debates fueron la respuesta. El resultado de aquellas discusiones fue muy positivo para la disciplina en su conjunto y, sinceramente, creo que también lo fue para el medievalismo, pues encontró determinados elementos que han sustentado la Historia redactada en las últimas décadas.

En la actualidad, los distintos formatos de difusión cultural y de soporte del conocimiento proporcionados por la revolución tecnológica y, por ende, por la de comunicaciones y de información, hace que la “Edad Media” esté al alcance de la mano como nunca. El medievalismo tiene pues, el reto de afrontar una disciplina que soporte la presión de una sociedad que le exige versatilidad,

20 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «La interacción del videojuego en las aulas universitarias», *Reire. Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 13-1 (2020), p. 13.



funcionalidad, explicación de su contexto... Necesitamos incorporar las herramientas para precisamente hacer nuestra tarea original: la reflexión tranquila, académica y sensata. El periodo medieval es referente para pueblos, naciones, regiones y ciudades, tal y como he referido con anterioridad. Es la esencia de lo auténtico, en correspondencia con el espíritu romántico, pero en vez de buscar lo irracional buscamos la esencia más humana: la veracidad sin artificios. Se persigue lo extraordinario para asentar lo ordinario. Pocas épocas son tan icónicas como el Medievo: hasta los que carecen de ella, recurren a modelos de referencia. Japón podría ser un ejemplo excelente. Y Europa hunde de manera profunda sus raíces en ese proceso actual. La búsqueda de modelos desde el XIX no ha cesado, tanto en su faceta autonomista como en la globalizadora.

Se trata, por lo tanto, de intervenir. No se pueden aguardar acontecimientos, pues la sociedad no espera. Y nuestra intervención es precisamente asentar la idea de que debe haber un momento para esperar. Puede parecer un mensaje contradictorio, pero en realidad se basa en una pausa activa, donde la reflexión pueda forjar paisajes de matices ante fenómenos complejos. La rapidez progresiva de los cálculos ofreció la inmediatez de los resultados, por lo que vemos que es una sociedad “inmediata”, con definiciones de opinión muy variables en muy poco tiempo y para muchas personas, básicamente porque la tecnología ha permitido esa revolución de las comunicaciones y de la información. El mundo es más “pequeño”, y la sorpresa solo viene de la mano de lo efectista y de los mensajes rápidos. El icono ha sustituido al texto; solo basta observar el escritorio de nuestra pantalla del PC o la del teléfono inteligente: sabemos dónde debemos hacer clic con el cursor o con el dedo para que el ingenio responda a nuestro deseo; y desde esa perspectiva, hemos vuelto a nuestros sentidos más primarios. Es el momento de aprovechar esos impulsos para indicar soluciones y mensajes cada vez más imbricados en lo que nos ha hecho ser como somos. Si el desafío es responder a demandas rápidas, es posible que tengamos que acceder a estrategias de largo efecto y consecuencia, pues si no, deseamos que la solución sea igual de inmediata que lo que criticamos.

El corto plazo es una de las piezas claves para entender nuestro mundo²¹. Todo es inmediato, todo se reclama así y, lo más importante, solo se concibe de esta manera. Solo hay una institución —sin contar a la Iglesia Católica— que, en esencia, tiene el largo plazo en su ADN: la Universidad. Otra cosa distinta es que se desarrolle. También es cierto que las diferencias son notables según el grado de autonomía adquirida, pues una intervención directa por parte de las

21 GULDI, J. Y ARMITAGE, D.: *Manifiesto por la historia*, pp. 14 y ss.

instituciones políticas y económicas no lo sitúa en el mejor de los escenarios. Además, las Humanidades habían sido las garantes de ese largo plazo hasta que las especializaciones y el desarrollo de la Revolución Industrial precisó resultados muy concretos y en un tiempo limitado. Esa nueva situación de las Humanidades la contemplamos desde dentro de la disciplina de manera diversa pero siempre coincidente en una cosa: luchamos contra gigantes. Para Guldí y Armitage, la Historia como disciplina puede ser el “árbitro que necesitamos en esta época crítica”²².

De nada sirve ser puristas en exceso y autocomplacernos en un alambicado lenguaje científico si eso nos distancia de aquellos a quienes van destinados nuestros trabajos. En otro lugar he escrito que podemos elegir morir de pie, con dignidad y con raíces fijas en el suelo, como los árboles, pero morir al fin y al cabo²³. Considero que es más efectivo y útil bajar a la arena del debate y fajarse en un combate multijugador, se me va a permitir el símil del videojuego, donde seamos verdaderos *gamers*. Partiendo de ese discurso, podemos llegar a desarrollar uno más variado y científico que permita la intercomunicación.

4. MEDIEVO Y HUMANIDADES DIGITALES: LA CONFLUENCIA

La Edad Media, como pocos ámbitos del pasado y de su conocimiento resultante, el medievalismo, posee referencias muy claras y nítidas para buena parte de una sociedad global. Todo el mundo conoce e identifica ese pretérito a través de determinadas imágenes exportadas por los elementos de ocio masivo. Si antes fueron la literatura y el cine los agentes de estos iconos, ahora también lo son los videojuegos. Llamemos a este fenómeno “neomedievalismo” o como consideremos, pero es un fenómeno que ha llegado para quedarse. Aprovechemos, por qué no, esa curiosidad humana que nos lleva a preguntarnos la veracidad y verosimilitud de lo que ven y viven de forma virtual. La tecnología lo permite, entonces, ¿por qué no usarla? En último término, esa desorientación es a la que se refiere A. Pons²⁴.

Utilizamos la tecnología con el fin de hacer una ciencia de manera ortodoxa, según los criterios y cánones más académicos. Por supuesto que es absurdo no hacerlo, y la producción de discursos históricos no solo debe continuar, sino que debe aumentar a raíz de esas herramientas. Han de ser trabajos que

22 *Ibíd.*, p. 25.

23 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «Reflejos en el medievalismo...», p. 343.

24 PONS, A.: *El desorden digital. Guía para historiadores y humanistas*, Madrid, Siglo XXI, 2013.



busquen una divulgación adecuada porque, además, es uno de los reflejos de esas Humanidades digitales a las que nos referimos de forma continua y casi peligrosa, como si de un traje nuevo del emperador se tratase. Las autoridades gubernamentales se sitúan, y esto es lo auténticamente grave, por delante de los científicos cuando solicitan, exigen, planes de difusión de resultados de los proyectos que financian. No vivimos tiempos pitagóricos; de hecho, una de las recomendaciones de las grandes instituciones supranacionales es que los resultados de investigación de cualquier proyecto subvencionado se distribuyan mediante el acceso abierto, de forma que el contribuyente que paga indirectamente esas tareas disfrute como ciudadano de sus resultados. La difusión y divulgación de estos trabajos y de sus efectos han ido siempre de la mano del investigador²⁵, pues forma parte esencial de su labor. Hoy, en sí mismo, es un pilar si cabe más decisivo; recuerdo que vivimos en mundo *gobernado* por las redes de la comunicación, y es una de las amenazas más graves que nos amenaza en un mundo global sin referentes claros.

En una entrevista, Simon Schama alude a nuestro trabajo real:

“when you’re a historian, you really oughtn’t to be knocking on the doors of power; your job is to keep the powerful awake at night”²⁶.

Es importante, pues no debemos confundir nuestros objetivos. Hablamos de una cuestión tan fundamental como el futuro de lo que hacemos. Otro de los planteamientos a este respecto es el del camino que debe seguir el humanista-historiador en la Universidad, pues muchos se resistirán a la idea de que los datos pueden, solo digo pueden, ser esa senda acertada: “las decisiones acerca de si se procede a largo o corto plazo, de si se utiliza o no el consenso heredado y de cómo usar los *big data* son cuestiones a la vez éticas y metodológicas”²⁷. Guldi y Armitage aluden a si estamos dispuestos a que sean otros colegas de otros departamentos universitarios —matemáticos, ingenieros, informáticos...— quienes se encarguen de ofrecer las aparentes soluciones, o si, por el contrario, “nos proponemos escribir una buena y honesta Historia que arranque de su complacencia a los ciudadanos, a los responsables políticos y a los

25 BURKE, P.: *Historia social del conocimiento*, vol. II, Barcelona, Paidós, 2012, pp. 106 y ss.

26 SCHAMA, S.: “If I ruled the world”, *Prospect Magazine* (Harvard Univ. Pr.), septiembre 2013. <http://www.prospectmagazine.co.uk/regulars/if-i-ruled-the-world-september-2013-simon-schama>.

27 GULDI, J. Y ARMITAGE, D.: *Manifiesto por la Historia*, pp. 210-211.

poderosos”²⁸. Un ejemplo; el videojuego, en origen y desarrollo visto como ocio digital, “al contrario que otras disciplinas, no nace desde un prisma cultural, sino desde uno tecnológico”²⁹. Ese nuevo paradigma es inédito, y en ese proceloso mar navegamos.

Puedo parecer muy trascendente en mi discurso, pero la realidad es muy compleja y no debe ser tratada con desdén. No sé si hay o no un abuso de los asuntos del pasado, y es posible que, en el caso de haberlo, MacMillan pueda tener su parte de razón al hablar de esa sacralización de la Historia³⁰. Alude a que ofrece simplicidad frente al caos actual, pues como se tiende a lo inmediato, a lo digerido, pues la solución está clara: la Historia ofrece un tiempo ya “hecho” y fácil de asimilar. Sirve como vía de escape para el contexto actual, y como no hay héroes reconocidos ni reconocibles, pues se acude a los del pasado. El fortalecimiento de las identidades, con discursos recurrentes a hechos históricos, se ha convertido en el referente incluso para dirigentes, con lo que se reafirma la realidad de la simplificación de los discursos. Es paradójico que este sea uno de los peores momentos para los historiadores cuando, sin duda, es uno de los mejores para la difusión del pasado histórico, porque buscando el rigor y la excelencia científica hemos cultivado un discurso inaccesible, alejado completamente de la mayoría de receptores posibles: “La profesión de historiador se ha vuelto hacia el interior en las últimas dos décadas, con el resultado de que gran parte del estudio histórico de hoy en día es autorreferencial”³¹. Se ha sabido reaccionar en tanto que el debate marcha en la actualidad por temas mucho menos atomizados, pero sin abandonar esas soluciones historiográficas que tienen su propia demanda social.

Las respuestas no han de plantearse a corto plazo, pues vamos a seguir inmersos en la vorágine del debate historiográfico. La razón de por qué hay que mirar tan lejos es porque la rapidez de los cambios impuestos por los desarrollos tecnológicos y sociales es tanta que precisamos de cierta lejanía para observar el proceso con la perspectiva suficiente como para adoptar una estrategia que nos permita encajar en lo que la sociedad nos demande en su momento. Mi criterio, a tenor lo de escrito y recogido en estas páginas, es que debemos preparar y concienciar a las nuevas generaciones de que, por supuesto, no deben abandonar el concepto de formación continua, de aprendizaje ubicuo y

28 *Ibídem.*

29 MORENO, J.M.: «La imagen del espejo. *La abadía del crimen* frente a *El nombre de la rosa*. Contextualizando lo imposible», en J. Esteve (coord.), *Obsequium. Un relato cultural, tecnológico y emocional de La Abadía del Crimen*, Barcelona, Ocho Quilates, 2017, p. 52.

30 MACMILLAN, M.: *Juegos peligrosos. Usos y abusos de la Historia*, p. 33.

31 *Ibídem*, p. 47.



permanente. Así, con esa base, podrán asumir tácticas de comunicación con la versatilidad que les permita adaptarse a los cambios que, a buen seguro, se producirán. De esta forma, la tarea principal del historiador, del medievalista, quedará garantizada porque encontrará su lugar en la complejidad social. Ante la pregunta de para qué sirve la Historia, le será mucho más fácil responder que para construir un pensamiento diverso que admita la diferencia de los individuos. La tecnología, como tal expresión de las herramientas, utillajes y procedimientos usados por una civilización, es el máximo exponente de su cultura. Nosotros no solo formamos parte de ella, sino que contribuimos de forma sobresaliente a definirla. El objetivo del medievalista continúa invariable desde que la disciplina se dibujó, que no es otro que el de la comprensión de aquel periodo de la historia de la Humanidad en un espacio y en un territorio concreto. Para nosotros, el reto no es plantear el pasado global, pues los especialistas en periodos más cercanos al nuestro lo tienen más sencillo por razones obvias de espacios de análisis, sino el de exponer y concienciar de la importancia del pasado como origen de nuestra cultura, aunque tengamos el deber de romper esas fronteras cronológicas ya ciertamente obsoletas. La Historia es presente más que pasado.

El medievalista tiene la ventaja de la iconografía asentada por los contenidos digitales, incluso por aquellos que dibujan a la Edad Media como un periodo de retraso, magia y legendarios personajes, animales y paisajes, pues suponen un lugar desde donde partir. Desde ahí, nos corresponde con las posibilidades de la divulgación científica no alimentar discursos autocomplacientes, sino atractivos y retadores, pues solo por esa senda se podrá lograr que el individuo conozca y reconozca, reflexione y actúe en consecuencia. Comparto con P. Burke la idea de que una de las funciones más importantes del historiador es la de “recordador”³². La comunicación por parte del historiador con la sociedad se define como uno de sus pilares básicos, pues la plenitud de su labor se ha de vincular a la explicación de la esencia de la sociedad, y que el individuo, en su despertar, sepa en todo momento dónde está porque recuerde dónde estuvo.

5. SELECCIÓN BIBLIOGRÁFICA

ABU-TARBUSH, J.: “El porqué de la Primavera Árabe”, en P. González del Miño (ed.), *Tres años de revoluciones árabes*, Madrid, Ed. Catarata, 2014, p. 17-46.
BURKE, P.: *Formas de Historia cultural*, Madrid, Alianza, 2006.

32 BURKE, P.: *FORMAS DE HISTORIA CULTURAL*, MADRID, ALIANZA, 2006, P. 85.

- BURKE, P.: *Historia social del conocimiento*, vol. II, Barcelona, Paidós, 2012.
- CASTELLS, M.: *La era de la información*, vol. 1, *Economía, sociedad y cultura. La sociedad red*, Madrid, Alianza, ²²⁰⁰⁰.
- GONZÁLEZ QUIJANO, Y.: «Las revueltas árabes en tiempos de transición digital. Mitos y realidades», *Nueva sociedad*, 235 (2011), pp. 110-121.
- GULDI, J. y ARMITAGE, D.: *Manifiesto por la Historia*, Madrid, Alianza, 2016.
- HEERS, J.: *La invención de la Edad Media*, Barcelona, Crítica, 1995.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «El reto de las tecnologías de la información y comunicación en Humanidades. Medievalismo, medievalistas y el ordenador», en *El estudiante en el sistema ECTS. Innovaciones docentes para clases teóricas y prácticas*, Granada, Ed. Copicentro, 2010, pp. 95-112.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «Cambio de una época versus época de cambios. Medievalistas y nuevas tecnologías», en A. Vanina y G.F. Rodríguez, *¿Qué implica ser medievalista? Práctica y reflexiones en torno al oficio del historiador*, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata, 2012, pp. 39-52.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «Reflejos en el medievalismo y en los medievalistas del cambio de una época: de un balance a un compromiso», *Vínculos de Historia*, 5 (2016), pp. 333-343
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «*Medievalist gamer*, un nuevo tipo de historiador», en *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievalo y videojuegos*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016, pp. 195-218.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «La interacción del videojuego en las aulas universitarias», *Reire. Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 13-1 (2020). <http://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/article/view/reire2020.13.129124/30223>
- KING, S.J.: *The Arab Winter. Democratic consolidation, civil war and radical islamists*, Cambridge, Cambridge Univ. Press, 2020.
- LERA LÓPEZ, F., Hernández Nanclares, N. y Blanco Vaca, C.: «La brecha digital un reto para el desarrollo de la sociedad del conocimiento», *Revista de Economía Mundial*, 8 (2003), pp. 119-142.
- MACMILLAN, M.: *Juegos peligrosos. Usos y abusos de la Historia*, Barcelona, Ariel, 2010.
- MORENO, J.M.: «La imagen del espejo. *La abadía del crimen* frente a *El nombre de la rosa*. Contextualizando lo imposible», en J. Esteve (coord.), *Obsequium. Un relato cultural, tecnológico y emocional de La Abadía del Crimen*, Barcelona, Ocho Quilates, ²²⁰¹⁷, pp. 47-67.
- PERNOUD, R.: *Para acabar con la Edad Media*, Barcelona, Medievalia, 2010 (1ª ed. 1977).



- PONS, A.: *El desorden digital. Guía para historiadores y humanistas*, Madrid, Siglo XXI, 2013.
- ROCA, G.: «La sociedad digital», en S. Lluna y J. Pedreira “Wicho” (coords.), *Los nativos digitales no existen. Cómo educar a tus hijos para un mundo digital*, Barcelona, Ed. Deusto, 2017, pp. 57-68.
- SCHAMA, S.: “If I ruled the world”, *Prospect Magazine* (Harvard Univ. Pr.), septiembre 2013. <http://www.prospectmagazine.co.uk/regulars/if-i-ruled-the-world-september-2013-simon-schama>.
- SPENCE, P.: «La investigación humanística en la era digital: mundo académico y nuevos públicos», *Humanidades Digitales: una aproximación transdisciplinar. Janus*, Anexo 2 (2014), pp. 117-131.

ADENDA

Con este trabajo en prensa, se precipitó la epidemia del coronavirus; ya veremos cómo denominaremos dentro de unos años a estos sucesos. Muchos serán los cambios de todo tipo que traerá consigo esta nueva situación global —social, económica, mental, cultural...—, pero centrado en el objetivo de esta reflexión, tengo claro que los actuales medios docentes, ahora con un alto grado de presencialidad, se verán afectados en sus reformas hacia contenidos no presenciales donde la tecnología digital estará muy presente. En este caso, el reto no solo recaerá en el profesorado, que deberá elaborar material adecuado y usar herramientas de comunicación del entorno digital, sino en un alumnado que tendrá que asumir mayores responsabilidades de aprendizaje además de enfrentarse al problema de la brecha digital. Ahora se ha tenido que abordar de forma precipitada, y ya sabemos que en estas cuestiones no hay marcha atrás. Si esto sucede en el plano de la educación, el de la difusión de los resultados de la investigación por parte de los medievalistas no se quedará al margen. O no debiera de hacerlo, a no ser que queramos insistir en tocar la misma partitura una y otra vez, no subirnos a ningún bote, y hundirnos en el profundo y frío océano. Como no estoy dispuesto a dejar los brazos caídos, mi intuición es que veremos un mundo nuevo, y lo debemos ver con una actitud de apertura de miras, curiosidad y valentía hacia un futuro que depende de nosotros hacerlo mejor.

Murcia, 19 de marzo de 2020.



ISBN 978-84-17865-30-6



edit.um

Ediciones de la Universidad de Murcia



KOCH MEDIA



"Una manera de hacer Europa"



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

