XVI Jornadas Interescuelas 2017

Departamento de Historia – Facultad de Humanidades – Universidad Nacional de Mar del Plata

Mar del Plata, 9 al 11 de agosto de 2017

Mesa 4: ‘’Los tiempos medievales (re)visitados”

Juegos con historia: los videojuegos como formas de acceso al conocimiento del pasado medieval

Juan Francisco Jiménez Alcázar – Universidad de Murcia (España): jimenezalcazar@um.es

Gerardo Rodríguez – UNMdP / CONICET (Argentina): gefarodriguez@gmail.com

Introducción

En este trabajo retomamos y planeamos, nuevamente, las vinculaciones entre el pasado medieval y la actualidad a través del estudio de los videojuegos[1], retomando, para ello, la idea defendida por muchos historiadores y filósofos, de que el pasado cobra vida, de múltiples formas, en cada presente; de esta manera, en cierto sentido, toda historia es historia contemporánea: leemos, analizamos, interpelamos estos tiempos pretéritos a partir de nuestros andamiajes culturales y conceptuales contemporáneos[2].

El pasado nos rodea, nos acompaña, nos interpela de manera consciente e inconsciente, reflejándose de diversa manera y por diferentes medios, en nuestra cultura, en nuestros hábitos. Y esto ocurre, también en el campo que nos interesa subrayar: el mundo

[1] Cf. nuestros sitios http://www.historiayvideojuegos.com/, http://www.teg20.org/ y http://giemmardelplata.org/ .

[2] Roger Chartier, “El pasado en el presente. Literatura, memoria e historia”, *Co-herencia. Revista de Humanidades* Vol.4, N°7, julio-diciembre 2007, pp.1-23.

narratológico y ludológico de los videojuegos, que pueden ser analizados desde la noción de "energía social", desarrollada por Stephen Greenblatt[3].

Para este autor, la energía social es la capacidad que tiene las obras literarias y teatrales fundamentalmente, de transformar las percepciones y las experiencias de sus lectores y espectadores. Son ellas que capturan estéticamente el mundo social, a través de la apropiación de lenguajes, ritos y prácticas del mundo social, que el mundo social resignifica a partir de la reapropiación de las obras. Y esto ocurre con los videojuegos, entendidos más vehículos de transmisión de parámetros culturales[4].

Los videojuegos como formas de acceso al conocimiento

La disciplina del estudio de los juegos, conocida en el ámbito anglosajón como *game studies*, tiene como meta el análisis de los juegos, de su diseño, de los usuarios y del rol que desempeñan en la sociedad y la cultura[5].

Hasta finales del siglo XX, los trabajos científicos sobre los juegos estaban limitados a los ámbitos de la Antropología y la Historia, donde el interés se centraba en las manifestaciones de ocio existentes en las diversas etapas o en la interpretación de las mismas como actividades propias de los individuos y de los grupos para definir una cultura específica. La irrupción de los videojuegos a partir de los 80 del siglo pasado supuso una auténtica convulsión en este ámbito académico y la eclosión digital acompañó el aluvión de labores acerca de su desarrollo y del impacto que en el plano antropológico, sociológico y psicológico podía tener sobre aquellos primeros usuarios, cada vez más numerosos.

Los estudios interdisciplinares se impusieron, agrupándose las aproximaciones realizadas al videojuego en tres perspectivas: desde las Ciencias Sociales, desde las Humanidades y desde la industria y la Ingeniería. Tienen metas, tecnologías e interrogantes diferentes: mientras que el enfoque industrial y de desarrollo del software se preocupa por los planteamientos teóricos y, sobre todo, prácticos, las Ciencias Sociales prefieren metodologías cuantitativas, en tanto las investigaciones en Humanidades se centran

[3] Stephen Greenblatt, *Shakespearean Negotiations: The Circulation of Social Energy in Renaissance England*, Berkeley y Los Ángeles, University of Carolina Press, 1988.

[4] Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo Rodríguez, "¿Pasado abierto? El conocimiento del pasado histórico a través de los videojuegos", *Pasado Abierto* N°2, Mar del Plata, diciembre de 2015, pp.297-311

[5] Cf. Begoña Gros Salvat (coord.), *Videojuegos y aprendizaje*, Barcelona, Graó, 2008 y Pilar Lacasa, *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*, Madrid, Morata, 2011.

básicamente en la aplicación de métodos cualitativos como mejor medio para plantear resultados. No obstante, ninguna de las metodologías excluye a las demás y es frecuente encontrarlas unidas en los estudios sobre videojuegos.

Los análisis que se llevan a cabo desde la perspectiva de las Ciencias Sociales se interesan por el impacto de los videojuegos sobre los individuos y sobre la sociedad, y se han llevado a cabo investigaciones tanto sobre los efectos negativos como los positivos que pueden tener los videojuegos sobre los jugadores. Es en este ámbito en el que se han realizado las investigaciones concernientes al efecto de la violencia de los videojuegos sobre niños y adolescentes, posiblemente los estudios que más difusión e impacto han tenido debido a la preocupación social existente al respecto. No obstante, no existe una respuesta unívoca, puesto que hay estudios que avalan la teoría de que la violencia en los videojuegos puede estimular comportamientos agresivos así como estudios que afirman precisamente lo contrario: la catarsis provocada por la violencia en el videojuego libera una tensión, canalizando así la agresividad latente de los usuarios[6]. Algunos economistas han utilizado los juegos de tipo multijugador, estudiando el comportamiento de los *gamers* del mismo modo en que se estudian las economías de países reales[7]. En este mismo sentido, ya existe literatura para que los diseñadores y desarrolladores adopten guías que permitan confeccionar productos que incorporen valores sociales[8] e, incluso, herramientas de participación ciudadana[9].

Por otro lado, las Humanidades se preguntan sobre los significados que se transmiten a través de los juegos. Mia Consalvo ha estudiado qué significa jugar para los jugadores, qué reglas establecen en torno al juego y por qué las respetan o las subvierten[10]. Otros autores han estudiado los videojuegos como productos culturales, situándolos junto a

---

[6] Esther Martínez Pastor, "La protección de la juventud y la infancia en el ámbito de los videojuegos: contenidos, edades y publicidad", César San Nicolás Romera y Miguel Ángel Nicolás Ojeda (comps.), *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico*, Mar del Plata, GIEM - Universidad Nacional de Mar del Plata, 2015, pp. 81-91.

[7] Vili Lehdonvirta y Edward Castronova, *Virtual Economies. Design and Analysis*, Cambridge, MIT Press, 2014.

[8] Mary Flanagan y Helen Nissenbaum, *Values at Play in Digital Games*, Cambridge, MIT Press, 2014.

[9] Josh Lerner, *Making Democracy Fun. How Game Design Can Empower Citizens and Transform Politics*, Cambridge, MIT Press, 2014.

[10] Mia Consalvo, *Cheating: Gaining advantage in videogames*, Cambridge, MIT Press, 2007.

otras formas de expresión[11], subrayando sus semejanzas con el lenguaje dramático y narrativo[12] o con el cine, la novela o el cómic y otros que defienden las diferencias entre la naturaleza del videojuego y la de la narración[13], llegando incluso a plantear que en el desarrollo ludológico puede estar ausente la trama narrativa[14]. De esta forma, podemos hablar de un enfrentamiento entre aquellos que defienden la idea del videojuego como narrativa y los que defienden la necesidad de estudiar el videojuego según sus propias características, perspectiva que se ha denominado *ludology*. Aunque también hay autores que afirman que ninguna de las dos es excluyente y que realmente genera una nueva propuesta, como la del análisis literario lúdico[15]. Así, encontramos propuestas como la de Ian Bogost[16], que reclama una forma de explicar el videojuego que contemple, junto a las características culturales e ideológicas, los fundamentos algorítmicos y de programación de los juegos.

En cuanto a la aproximación de la industria, la cuestión a la que se enfrenta su investigación es cómo hacer mejores videojuegos y qué hace que un juego sea "bueno". En este aspecto y teniendo en cuenta la cantidad de perspectivas desde las que se puede abordar el tema, se han llevado a cabo estudios sobre cómo diseñar juegos, con guías y reglas para hacer videojuegos de calidad; se han analizado los rasgos comunes de diferentes títulos y la relación entre unos y otros, y se ha estudiado la experiencia del juego desde el punto de vista del jugador. En general, estas investigaciones tienen en su horizonte el mercado. La complicación en este ámbito procede de las múltiples iniciativas de emprendedores que se guían por su capacidad intuitiva, e incluso sus gustos y deseos

---

[11] Cf. Alexandra Georgakopoulou and Tereza Spilioti (eds.), *The Routledge Handbook of Language and Digital Communication*, Abingdon, Routledge, 2015 y Daniel Perrin and Colleen Cotter (eds.), *The Routledge Handbook of Language and Media*, Abingdon, Routledge, 2016.

[12] Federico Peinado y Michael Santorum, "Juego emergente: ¿nuevas formas de contar historias en videojuegos?", *Icono 14*, N°4, 2004. www.icono14.net/revista/num4/index.html; Giuseppe Cacciatore, "Vico: narración histórica y narración fantástica", *Cuadernos sobre Vico*, N°23-24, 2009-2010, pp.15-31; Marta Fernández Ruiz y Héctor Puente Bienvenido, "Universos fantásticos de inspiración lovecraftiana en videojuegos survival horror. Un estudio de caso de P.T. (Silent Hills)", *Brumal* N°3, 2015, pp.95-118.

[13] Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997.

[14] Gonzalo Frasca, *Play the message. Play, Game and Videogame Rhetoric*, Copenhagen, IT University of Copenhagen, 2007 y Gonzalo Frasca, "Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción", *Comunicación* Nº 7, Vol.1, 2009, pp.37-44.

[15] Astrid Ensslin, *Literary Gaming*, Cambridge, Cambridge, MIT Press, 2014.

[16] Ian Bogost, *Unit Operations: an Approach to Videogame Criticism*, Cambridge, MIT Press, 2006.

particulares, a la hora de diseñar nuevos productos y que no encuentran referentes concretos para ello.

Las reflexiones que planteamos toman discusiones y se insertan tanto en la perspectiva de las Humanidades -analizo las implicaciones que presentan la transmisión y la percepción de la Historia en general a través del videojuego- como de las Ciencias Sociedades -con el fin de comprender el fenómeno como una manifestación más de la comunicación.

Los videojuegos constituyen una forma de comunicación hipermedia, en la cual al los procesos que fomentan la producción y el intercambio simbólico entre sujetos, medios y lenguajes se encuentran interconectados tecnológicamente[17]. El avance del medio y las variaciones del universo en el que se desenvuelve, hace necesarios replanteos constantes sobre el objeto de estudio y sobre esta comunicación hipermedia: fenómeno *youtuber*, desaparición de prensa especializada en papel y localizada cada vez en canales *online*, realidad masiva de las redes sociales, mutaciones del producto (comercialización en descarga —plataformas *Steam, Origin, Uplay*…—), de los *gamers* (fundamentalmente visibles en *youtubers*, incluidos los canales de desarrollo de partidas concretas, siendo muy importantes en las de corte estratégico histórico) y las vías de comunicación de que un título sale al mercado (la estrategia de lanzamiento tradicional, adaptada a las nuevas realidades).

1.- Videojuegos históricos

Una nueva cultura global, que tiene sus propios conceptos, ideas e iconos, se ha generado desde los años ochenta del siglo pasado, dando lugar a nuevas generaciones, identificadas como "nativos digitales"[18]. Autores como Begoña Gros Salvat[19], Patrick Felicia[20], James Gee[21], Juan Francisco Jiménez Alcázar e Iñigo Mugueta Moreno[22], Marc

[17] Carlos Scolari, *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la Comunicación digital interactiva*, Barcelona, Gedisa, 2008.
[18] Marc Prensky, *Teaching Digital Natives: Partnering for real learning*, California, Corwin, 2010.
[19] Begoña Gros Salvat, "Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje", *Comunicación* N°7, vol.1, 2009, pp.251-264.
[20] Patrick Felicia, *Videojuegos en el aula: manual para docentes*, Bruselas, European Schoolnet, 2009.
[21] James Paul Gee, *What Digital Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Nueva York y Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2008.

Prensky[23] -entre otros- subrayan lo importante que resulta conectar la experiencia del alumno como jugador con el punto de vista del aprendizaje.

En este sentido, nuestra cultura establece una diferenciación muy grande entre lo lúdico y el aprendizaje como algo serio y formal. Es por ello que, aunque los videojuegos proporcionan un entorno de aprendizaje rico y complejo, es necesario modificar las estrategias educativas para poderlos integrar de una forma coherente y adecuada[24]. En este sentido, tal vez los cambios más importantes que requieren los docentes no son tecnológicos, sino conceptuales[25]: el profesor no es más el guardián del pasado, el depositario del conocimiento sino un socio, un igual, dentro de un entorno más participativo. En un futuro más o menos cercano, estas barreras tanto tecnológicas como conceptuales, se sortearán, dado que muchos docentes serán videojugadores[26].

La generación "multimedia" terminará imponiéndose, por causa biológica, y con ello la dicotomía entre inmigrantes digitales y nativos digitales terminará superándose, gracias a la aparición de un "profesor *gamer*". El problema se encontrará en otro ámbito: el de la *brecha digital*, que ya se comienza a percibir como compleja y en muchos casos insalvable. Este conflicto entre quienes tienen, o tendrán, acceso a las tecnologías digitales y quienes no, redundará en el desarrollo de roles sociales por parte de los que se sitúen a ambos lados de esta grieta formativa y de conocimiento[27].

---

[22] Juan Francisco Jiménez Alcázar e Iñigo Mugueta Moreno, "Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval", Francisco Revuelta Domínguez, María Rosa Fernández Sánchez, María Inmaculada Pedrera Rodríguez y Jesús Valverde Berrocoso (coords.*), II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE 2013), 1-3 de octubre 2013*, Cáceres, Universidad de Extremadura, 2014, pp. 634-642; Iñigo Mugueta Moreno y Juan Francisco Jiménez Alcázar, "Estudiar la Edad Media desde el presente: un taller didáctico en aulas de ESO con videojuegos", F. Revuelta et al., *II Congreso…*, pp.273-276.

[23] Marc Prensky, "Enseñar y formar en el tercer milenio", conferencia impartida en la *SIMO Educación 2014 (Salón de Tecnología para la Enseñanza)*, Madrid, 16 al 18 de octubre de 2014.

[24] Iñigo Mugueta Moreno, Ane Manzano, Pablo Alonso y Leire Labiano, "Videojuegos para aprender Historia: una experiencia con *Age of Empires*", *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia* N°32, 2015, 13 pp..

[25] Daniel Aranda y Jordi Sánchez Navarro (eds.), *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*, Barcelona, UOC, 2009.

[26] Stella Massa, Adolfo Spinelli y Oscar Morcela, "Videojuego Educativo: un proyecto para fomentar la creatividad centrado en el estudiante", ponencia presentada en el *III Congreso Internacional Videojuego y Educación (CIVE 2015)*, Buenos Aires, 12 al 14 de agosto de 2015.

[27] Juan Francisco Jiménez Alcázar, "Cambio de época versus época de cambios. Medievalistas y nuevas tecnologías", en Neyra, V. y Rodríguez, G. (eds.), *¿Qué implica ser medievalista? Prácticas y reflexiones en torno al oficio de historiador*, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata, 2012, vol.1, pp.39-52.

En este contexto, los videojuegos de contenido histórico son abundantes, tanto en lo referente a las etapas del pasado que aborda como en cuanto a la tipología específica del juego (estrategia, roles, batallas). Los videojuegos ofrecen la posibilidad de vivir la historia, y de aprender jugando dado que no se recibe pasivamente un relato sino que se forma parte de él: se mira, se escucha, se hace, se piensa, se planifica, se experimenta[28].

Existe un gran número de títulos referidos o relacionados con los tiempos medievales. Me interesa destacar aquellos que son considerados videojuegos históricos. Para que un juego tenga tal consideración, debe cumplir con cuatro condiciones: ha de tener veracidad, poseer verosimilitud, contener y ofrecer información sobre el momento histórico y libertad para jugar con los hechos históricos como factor lúdico.

Los videojuegos históricos de simulación o de disparo en primera persona asumen buena parte de la expereincias personal de juego, dado que el usuario percibe e padaso y su acción de forma directa.

Los juegos de estrategia contienen una gran cantidad de información que ayudan al usuario. El caso de *Assassin's Creed* resulta particularmente interesante, pues todos los títulos de la saga ofrecen gran cantidad de pantallas con informaicón sobre monumentos y personajes del momento.

Jugar a la guerra, repetir batallas como diversión y ensayar gandes estrategias ha estado desde siempre presente en la mente de militares y de civiles. El impulso de los *wargames* en los últimos doscientos años fue de la mano del avance de la tecnología y permitió que el tablero saltara a la pantalla, como puede verse en *Crusader Kings II* (Paradox, 2014).

2.- Serious games

Las categorías "Aprendizaje basado en juegos" y "Juegos Serios" consisten, respectivamente, en el uso y la creación de videojuegos para el logro de los fines educativos, utilizándolos como herramientas que apoyen los procesos de aprendizaje y de enseñanza de forma significativa. En la actualidad, la mayoría de los videojuegos educativos exitosos que se utilizan en varias disciplinas comparten cualidades similares:

[28] Las ideas generales que exponemos están a continuación están tomadas de Juan Francisco Jiménez Alcázar, *Catálogo de la Exposición Videojuegos y Edad Media*, Murcia, Compobell, 2015.

están orientados al objetivo, tienen fuertes componentes sociales y simulan algún tipo de experiencia del mundo real que los estudiantes encuentran relevante para sus vidas. Por otra parte, a medida que el aprendizaje basado en juegos recibe más atención en el mundo académico, los desarrolladores están respondiendo con juegos expresamente diseñados para apoyar el aprendizaje inmersivo y experiencial[29].

Los "juegos serios" (*serious games*) son aplicaciones interactivas creadas con una intencionalidad educativa, que proponen la explotación de la jugabilidad como experiencia del jugador. Presentan a los jugadores retos y misiones que implican tomas de decisiones, resolución de problemas, búsqueda de información selectiva, cálculos, desarrollo de la creatividad y la imaginación, etc., logrando el efecto inmersivo en el juego, como una prolongación de la experiencia vital del usuario[30].

Sin embargo, tal como señala Natalia Padilla Zea[31], todavía hoy, cuando colocamos la palabra educativo junto a videojuego, en nuestro subconsciente algo nos dice que no va a ser divertido. Esto se debe a que, en realidad, la mayoría de los juegos que se enmarcan en esta categoría tienen una fuerte intención educativa y dejan a un lado distintos aspectos relacionados con la jugabilidad (conflicto, metas y reglas; ciclos cortos de retroalimentación; inmersión y participación; desafío; adaptabilidad), lo cual provoca que se pierda parte del interés en el juego[32].

Los juegos serios pueden ser considerados una iniciativa que se concentra en el uso de los principios de diseño de juegos para otros fines no meramente lúdicos, por ejemplo, capacitación, publicidad, simulación, o educación[33].

---

[29] Informe Horizon 2012-2017 analizado en E. Durall, B. Gros, M. Maina, L. Johnson y S. Adam, *Perspectivas tecnológicas: educación superior en Iberoamérica 2012-2017*, Austin, The New Media Consortium, 2012.

[30] María Esther del Moral Pérez, "*Advergames & edutainment*: fórmulas creativas para aprender jugando", en Francisco Revuelta Domínguez, María Rosa Fernández Sánchez, María Inmaculada Pedrera Rodríguez y Jesús Valverde Berrocoso (coords.*), II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE 2013), 1-3 de octubre 2013*, Cáceres, Universidad de Extremadura, 2014, pp.13-24.

[31] Natalia Padilla Zea, *Metodología para el diseño de videojuegos educativos sobre una arquitectura para el análisis del aprendizaje colaborativo*, Granada, Universidad de Granada, Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos, Tesis doctoral, 2011.

[32] José Luis González Sánchez, *Jugabilidad. Caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos*, Granada, Universidad de Granada, Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos, Tesis doctoral, 2010.

[33] Nicke Iuppa y Terry Borst, *Story and simulations for serious games: Tales from the trenches*, Burlington, Focal Press, 2006.

Beatriz Marcano[34] identifica tres características distintivas de los juegos serios: están destinados para la educación -el entrenamiento en habilidades determinadas, la comprensión de procesos complejos-, se vinculan con algún aspecto de la realidad, lo que permite la inmersión del jugar en ella y constituyen un ambiente tridimensional virtual en el que se le permite una práctica segura para que los usuarios aprendan o practiquen habilidades, creando entornos que se parecen de alguna manera a la realidad. Ejemplo de ello son los simuladores utilizados por pilotos o médicos para obtener experiencia.

Esto favorece la identificación del jugador con el área de la realidad que se está representando en el ambiente virtual, y constituyen un ambiente tridimensional virtual en el que se le permite una práctica segura para que los usuarios aprendan o practiquen habilidades, creando entornos que se parecen de alguna manera a la realidad. Hoy en día muchos pilotos o médicos deben de obtener experiencia en simuladores antes de subirse a un avión de verdad o antes de realizar un procedimiento quirúrgico[35].

A estas características salientes, Joan Chipia Lobo[36] añade que en los juegos serios los jugadores deben asumir roles que implican diferentes grados de cooperación o rivalidad y resolver conflictos entre jugadores o equipos tomando decisiones que reflejan su comprensión de los elementos esenciales del modelo; que se prevén sanciones para las decisiones, castigos o recompensas, y que las decisiones pueden modificar los escenarios. Se suelen experimentar nuevas situaciones y la relación entre decisiones y cambios.

Juegos con historia: el pasado medieval

Cómo se dicen las cosas por medio de los videojuegos conduce a preguntarnos sobre cómo se entiende el contenido histórico (la información) que se indica y, por lo tanto, es imposible desvincularse de la perspectiva social y del afán de multidisciplinariedad, como lo demuestran los trabajos de investigación desarrollados por el equipo dirigido por

[34] Beatriz Marcano, "Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital", en *Revista electrónica teoría de la educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* Vol.9, N°3, Salamanca, noviembre 2008, pp.93-107.
[35] Cf. Stella Massa (dir.), *Aprender con tecnologías. Estrategias de abordaje*, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata, 2015.
[36] Joan Fernando Chipia Lobo, "Juegos serios: alternativa innovadora", *Edición especial 2: Congreso en línea #CLED2011*: http://erevistas.saber.ula.ve/ index.php/ cled/ article/ view/ 4862/ 4680e.

Juan Francisco Jiménez Alcázar[37], referidos específicamente a la Edad Media, recogidos en la web www.historiayvideojuegos, a la que remitimos. Merece la pena rescatar algunas obras recientes, por ejemplo por Inmaculada Serón Ordóñez[38] y Matthew Kapell y Andrew Elliott[39], las aportaciones en algunas revistas especializadas, como *Games and Culture* o *Press Button* y las contribuciones a congresos han permitido configurar la iconografía asociada a los tiempos medievales, transmitida al conjunto de los usuarios, resultado de la conjunción entres historia, imaginación y gusto personar de desarrolladores y guionistas.

A.- Cronologías

1.- Alta Edad Media

Jugar a la historia supone recrearla hasta sus más mínimos detalles. Las sagas *Caesar*, *Age of Empires*, *Imperium* nos permiten "jugar a ser romanos", esperando al enemigo que llega en *Rome Total War II* (The Creative Assembly, 2013) o bien señalando los valores de la cultura latina plasmada en las esculturas *Ryse: Son of Rome* (Crytek, 2013).

El complejo período referido a la Alta Edad Media ha sido obejeto de los desarrolladores, como *Grandes Invasiones. Las invasiones bárbaras 350-1066 dC.* (Indie Games, 2007), la expansión *Barbarian Invasion* del primer título de *Rome Total War* (The Creative Assembly, 2005), la compaña de Atila en *Age of Empires II. The Conqueros* (Ensemble Studios, 2000) o la de Alarico en *Age of Empires II HD: The Forgotten* (Forgotten Empries LLC-Skybox Labs, 2013). Pero la llegada de *Total War: Attila* (The Creative Assembly, 2015) representa un avance notable, por la calidad de imagen, por la información que tiene, por las valoraciones que realiza: la imagen amenazadora del caudillo huno acompaña al discurso apocalíptico del video introductorio y las posibilidades de sus

[37] Juan Francisco Jiménez Alcázar, "Videogames and the Middle Ages", *Imago Temporis. Medium Aevum* N°3, 2009, pp.311-365; Juan Francisco Jiménez Alcázar, "The other possible past: simulation of the Middle Ages in videogames", *Imago Temporis. Medium Aevum* N°5, 2011, pp.299-340 y Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo Rodríguez, "Medieval Soundspace in the New Digital Leisure Time Media", *Imago Temporis. Medium Aevum* N°9, 2015, pp.305-323; Juan Francisco Jiménez Alcázar, *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia y Editorial Compobell, 2016.

[38] Inmaculada Serón Ordóñez, "La traducción de videojuegos de contenido histórico, o documentarse para traducir historia", *Trans* N°15, 2011, pp.103-114.

[39] Matthew Kapell and Andrew Elliott, *Playing with the past. Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury Publ. PLC, 2013.

facciones son muy variadas y atractivas, como la de jugar con los visigodos y su líder, Alarico, desde los inicios en los Balcanes.

La irrupción islámica también tiene su particular reflejo, como la campaña de Tariq ben Ziyad comienza con la batalla de Guadalete, implica cruzar el Estrecho de Gibraltar y derrotar al rey Roderico (Rodrigo), como se encuentra en *Age of Empires II. The African Kingdoms* (Forgotten Empries LLC-Skybox Labs, 2015). Por lo general, los juegos nos transmiten una visión estereotipada del mundo musulmán[40].

2.- Plena Edad Media

Las Cruzadas[41] representan uno de los períodos con muay éxito y número de videojuegos y por lo general, convocan a Occidente a la reconquista de los Santos Lugares como pude verse en *Medieval Total War II. Kingdoms. Campañas Cruzadas* (The Creative Assembly, 2007).

3.- Baja Edad Media

La Guerrra de los Cien años también tiene su reflejo en el ámbito de los videojuegos, desde la campaña de Juana de Arco en *Age of Empires II: The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999) al reciente *Medieval Wars: Strategy and Tactics* (HeroCraft Ltd., 2014), los títulos son muchos: *Dos Tronos* (Paradox, 2003), *Juana de Arco* (Enlight-Zeta Games, 2004), *Medieval Total War II* (The Creative Assembly, 2006), *Bladestorm. La Guerra de los Cien Años* (Omega Force, 2007), *Great Battles: Medieval* (Slitherine, 2011).

Finalmente, la Era de los Descubrimientos, como fin de la Edad Media, presenta la conquista del Nuevo Mundo con épicas gestas y trágicas derrotas. *The conquerors* (Ensemble Studios, 2000), la primera expansión de *Age of Empires II*, contenía las civilizaciones zateca y maya y fue seguida de algunos otros como *Age of Empires III* (Ensemble Studios-Glu Mobile, 2005), *American Conquest* (CDV-FX, 2006), la campaña caribeña en *Medieval Total War II. Kingdoms* (The Creative Assembly, 2007),

[40] Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo Rodríguez, "La visión del musulmán en los videojuegos de contenido histórico", Francisco Toro Ceballos y José Rodríguez Molina (eds.), *IX Estudios de Frontera. Economía, Derecho y Sociedad en la Frontera. Homenaje a Emilio Molina López*, Jaén, Diputación Provincial de Jaén, 2014, pp.317-336.

[41] Juan Francisco Jiménez Alcázar, "Cruzadas, cruzados y videojuegos", *Anales de la Universidad de Alicante. Historia Medieval* N°17, 2011, pp.363-407.

Commander. Conquest of the Americas (Nitro Gammes, 2011) y *Conquistadores del Nuevo Mundo* (Logic Artist, 2013).

B.- Temas medievales

1.- Economía y sociedad

La estructura social identificada mayormente con la Edad Media es la de los tres órdenes: nobleza, clero y campesinado. Los mercaderes y comerciantes así como los sectores más humildes están incluidos en ella.

La nobleza asume el papel protagónico en buena parte de los juegos, tanto por su papel militar como económico y social: *Lords of the Realm III* (Sierra, 2004), *Knights of Honor* (Sunflowers, 2004), *Medieval Lords* (Montecristo Games, 2004). Las estrategias familiares forman parte de le esencia del desarrollo de muchos títulos, como en *Crusader Kings I* (Paradox, 2004) y *Crusader Kings II* (Paradox, 2014) o el árbol genealógico de la facción visigoda en *Total War: Attila* (The Creative Assembly, 2015).

El plano religioso está muy presente en todos los títulos con guion medieval, incluso los que se inspiran en una Edad Media fantástica[42]. Los ámbitos religiosos son reconstruidos minuciosamente, como es el ejemplo de la catedral de Tours presentada en la batalla de Tours en *Age of Empires II: The Conquerors* (Ensemble Studios, 2000), aunque tampoco hay que olvidad el sustrato religioso en la saga *Total War*, imprescindible para controlar los diversos territorios.

El campesinado aparece escasamente. Conforman buena parte del paisaje rural en los juegos de gestión, como *Anno 1404* (Ubisoft, 2009) y su papel es básico en el juego para alcanzar la victoria solamente en *Age of Empires II* (Ensemble Studios, 1999). Los estratos más bajos casi no aparecen, salvo la gente que pide en *Assassi's Creed* (Ubisoft, 2007).

Los burgueses están concentrados en los títulos de gestión económica, en respuesta al despegue comercial y se vinculan con los tiempos finales de la Edad Media. Las grandes ligas comerciales y las redes mercantiles, tanto en el norte de Europa como en el

[42] Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo, "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", Patricia Fogelman y María Florencia Contardo (eds.), *Actas electrónicas del V Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*, Buenos Aires, Ediciones del GERE, 2014, pp.988-1.007.

Mediterráneo, ofrecen al diseñador del videojuego un enorme campo de posibilidades. Por ejemplo, la ciudad, el mercado y el mercader se convierten en esencia de varios títulos, como es el caso de *Patrician IV* (Kalypso Media, 2010). En otros, el puerto y sus vínculos con el interior y el exterior se traducen en posibilidades de juego, como en *Rise of Venice* (Kalypso, 2013).

Las redes de puertos y rutas nos señalan claramente la importancia de las células económicas bajomedievales, que son minuciosamente presentados en la expansión *Beyond the Sea* de *Rise of Venice* (Kalypso, 2013): incluye el Mediterráneo Occidental, cuanto el juego original solamente incluida los mares Adriático, Jónico y Egeo.

Precios, monedas y productos son elementos base del comercio y no podían estar ausentes en los títulos de gestión. De hecho, son la clave del juego en *Patrician III* (Ascaron Entertainment, 2003).

Las organizaciones internas del comercio y el mercado a través de la corporación gremial tienen incluso su propio juego: *The Guild II* (Head Studios, 2006).

En estos juegos, perder significa la ruina económica, como el caso del mercader arruinado y con las arcas vacías de *Medieval Merchant* (rapidrabbit GbR, 2013, adaptación de la saga *Patrician* para iPad).

Las mujeres encuentran en la realidad virtual una presencia saliente, dado que se representan mujeres provenientes de diferentes sectores sociales o ámbitos culturales aunque por lo general tienen un papel de segundo orden y no siempre resulta posible jugar por medio de ellas.

Por lo general, estos juegos señalan rasgos de algunas cuestiones culturales asociadas a cada uno de estos grupos y omiten o apenas presentan otras, como es el caso de la sexualidad[43].

2. Guerra

La guerra formaba parte de la esencia vital de las sociedades medievales. Los juegos de guerra encuentran en el videojuego su versión más lograda[44]. Las condiciones de victoria

[43] Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo Rodríguez, "Sexualidades jugadas. El sexo en los videojuegos históricos", *Actas de las I Jornadas Interdisciplinarias sobre Estudios de Género y Estudios Visuales*, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata, 2014, 29 pp.

o derrota encuentran en estos títulos un ambiente perfecto para desarrollar su acción: espadas, lanzas, arcos y flechas, ballestas, caballos y caballeros, infantes, máquinas de asedio, todos son verdaderos protagonistas de los encuentros bélicos que ayudan a vencer en el juego.

El guerrero, encarnado como caballero, paladín o héroe, se convierte en el avatar del usuario, consiguiéndose una experiencia de juego que logra desempeñar en el mundo virtual papales imposible en la realidad, como en *Real Warfare. Siglo XIII* (FX, 2011).

También han cobrado fuerza los juegos de estrategia global, como puede verse en los movimientos de *Europa Universalis IV* (Paradox Development Studio, 2013) en el territorio inglés del siglo XIV.

La batalla campal se presenta de manera extraordinaria, como lo era en los tiempos medievales, en los que los asedios y sitios de plazas fuertes eran lo habitual. Los asaltos con máquinas de guerra, desde arietes cubiertos hasta las escalas, pasando por las armas ofensivas como catapultas o trabuques y las primeras lombardas, son auténticos espectáculos visuales para el usuario, como puede apreciarse en el cerco a Jerusalén en *The King's Crusade* (Paradox, 2011).

La recreación de batallas históricas es posible gracias a los *wargames*: ver, preparar y dirigir a las huestes en la Navas de Tolosa supone todo un disfrute, como en ofrecido en *Siglo XII: muerte o gloria* (1C Company, 2008).

El fenómeno *mod* –expansión del juego original por parte de iniciativas particulares, tiene en estos títulos base para centras sus objetivos y desarrollos, que logran una complejidad histórico notable, como el caso de la expansión sobre la Reconquista española para *Medieval Total War II. Kingdoms* (The Creative Assembly, 2007 y el *mod* del 2011).

3. Cultura

El urbanismo es uno de los mejores ejemplos de recreación visual, incluso para la reconstrucción de ciudades desaparecidas, como el caso de Potonchán, enclave maya sobre el que se fundó la Villa de Santa María de la Victoria, que podemos ver en las campañas americanas de *Medieval Total War II. Kingdoms* (The Creative Assembly, 2007).

---

[44] Juan Francisco Jiménez Alcázar, "El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego", *Roda da Fortuna* N°3-1, 2014, pp.516-546.

En cuanto a las artes plásticas, las obras del Renacimiento resultan de las presencias más notables. Como puede verse en *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009) y su reconstrucción de la una Villa de la Toscana, en la que presenta El nacimiento de Venus de Botticelli o bien de la majestuosa cúpula florentina de Brunelleschi.

La literatura también encuentra su reflejo en los videojuegos de contenido histórico. Las obra de Tolkien o de G.R. Martin han encontrado hueco entre los productos resultado del *crossmedia*. Casos paradigmáticos: *El nombre de la rosa*, de Umberto Eco, que tuvo su adaptación en *The Abbey* (Alcachofa Soft, 2008), donde Guillermo de Baskerville tiene su correspondiente en Leonardo de Toledo; *Qué difícil es se Dios*, de los rusos Strugastski cuyo juego homónimo fe comercializado hace un años (Akella, 2007); la adaptación de la *Divina Comedia* en *Dante's Inferno* (Electronic Arts-Visceral Games, 2010) y de la saga de novelas del plago Sapkowski, *The Wichter*, en *The Wichter 3: Wild Hunt* (CD Projet RED, 2015).

Pero es el cine el que asume la confluencia de géneros más lograda, pues el lenguaje cinematográfico se ha terminado de fundir con el del videojuego, básicamente imagen del primero con la tecnología del segundo, como puede apreciarse sobre todo en figuras medievales clásicas como las de *Robin Hood* (FX, 2009).

Conclusiones

Los contenidos históricos de muchos títulos de videojuegos facilitan la configuración de conceptos y procesos complejos del pasado en los usuarios, muy por delante del impacto y la influencia que les puedan sugerir otros medios más tradicionales, como la televisión, el cine o la novela. El historiador deberá enfrentarse a este panorama social diferente, pleno de novedades permanentes y la postura más sensata es la de asumir el proceso, acercándose al conocimiento de todo el fenómeno.

El videojuego es tanto referente cultural para las nuevas generaciones como canal de aprendizaje primario del pasado medieval, de allí el enorme potencial abierto con la gamificación (*gamification*).

Esta conjunción entre conocimiento histórico y realidad virtual incide de manera directa en distintos campos de las Ciencias Sociales, Humanas y de la Educación así como en la Comunicación y la Publicidad, dado que involucra desde las propuestas de los

desarrolladores y guionistas hasta la razón que explica la demanda del usuario en el momento de jugar a un título de contenido histórico, desde las empresas que colaboran con el proyecto y las instituciones públicas que lo apoyan hasta las prácticas en el aula, que recurren a entornos y conocimientos virtuales como forma de interacción pedagógica.

Es por ello que insistimos en la universalización y crecimiento del medio, factor al que debemos añadir la identificación del videojuego y su entorno digital con las generaciones más jóvenes, que lo consideran como algo propio y exclusivo.

No cabe duda de que nos encontramos en el cambio de una época mucho más que en una época de cambios. La realidad del videojuego es simplemente un síntoma de lo que sucede en todos los niveles de nuestra sociedad. La expansión como medio de expresión cultural y su asiento definitivo como uno de los fenómenos de ocio digital más común y difundido, lo ha convertido en un elemento imprescindible para comprender nuestra sociedad, tanto en los niveles de las generaciones más jóvenes como aquellas que se consideran inmigrantes digitales.