

MIGRAZIONI DI VIRUS

NUMERI E LINGUAGGI

a cura di

Corrado Bonifazi

Maria Eugenia Cadeddu

Cristina Marras

Plurilinguismo e Migrazioni

La collana promuove e divulga studi e progetti di ricerca sui fenomeni di plurilinguismo connessi alle migrazioni (anche di tipo culturale), senza preclusioni temporali e storico-geografiche e tenendo presenti più prospettive disciplinari.

Strutturata in volumi a carattere tematico in formato digitale e *open access*, la collana intende inoltre sviluppare intersezioni tra differenti ambiti di ricerca nazionali e internazionali, con l'obiettivo di estendere conoscenze scientifiche ed elementi di innovazione nelle metodologie di indagine.

The series promotes and disseminates studies and research projects from different disciplinary perspectives and without temporal and historical-geographical restrictions. The subject of these studies is the phenomena of plurilingualism connected to migration in the broad sense, including cultural aspects.

Organized in thematic volumes and available in open access, the series also intends to develop intersections between different areas of research, with the aim of extending scientific knowledge and elements of innovation in the methodologies of investigation.

Migrazioni di virus. Numeri e linguaggi

La pandemia di COVID-19 segna per certi versi una cesura con il mondo globalizzato degli ultimi decenni, non solo per il suo imprevisto e tragico decorso ma anche per i cambiamenti profondi che porta nelle vite personali e interpersonali, oltre che sul piano sociale ed economico.

Secondo differenti prospettive disciplinari, il volume intende contribuire alla comprensione di un periodo critico e mutevole, con studi incentrati sugli aspetti quantitativi del fenomeno pandemico e altri relativi all'analisi dei contesti storici, culturali e artistici che lo interpretano, lo elaborano e lo rappresentano.

The COVID-19 pandemic marks in some ways a pause in the globalization process of the world of the last decades, not only for its unexpected and tragic course but also for the profound effects on the personal and interpersonal lives, and on the social and economic sphere.

According to different disciplinary perspectives, this volume intends to contribute to the understanding of a critical and changing period, with some studies focusing on the quantitative aspects of the pandemic phenomenon and others relating to the analysis of historical, cultural and artistic contexts that interpret, elaborate and represent it.

Plurilinguismo e Migrazioni

**Migrazioni di virus
Numeri e linguaggi**

a cura di
Corrado Bonifazi, Maria Eugenia Cadeddu e Cristina Marras

II, 2020

PLURILINGUISMO e MIGRAZIONI

collana del
Consiglio Nazionale delle Ricerche

diretta da
Maria Eugenia Cadeddu e Cristina Marras

contatti
plurimi@cnr.it

comitato scientifico
Corrado Bonifazi, Monia Giovannetti,
Sabine Kösters Gensini, Flocel Sabaté Curull

comitato editoriale
Marco Arizza, Maria Eugenia Cadeddu,
Sara Di Marcello, Cristina Marras

segreteria di redazione
Tiziana Ciciotti

progetto grafico e impaginazione
Marco Arizza, Silvestro Caligiuri

logo e copertina
Silvestro Caligiuri

comunicazione
Tiziana Ciciotti, Sara Di Marcello

© Cnr Edizioni 2020
P.le Aldo Moro, 7
00185 Roma
www.edizioni.cnr.it
bookshop@cnr.it

ISBN 978 88 8080 422 2
ISSN 2724-1033
DOI <https://doi.org/10.36173/PLURIMI-2020-2>



Una valutazione tra pari approva i contenuti dei volumi della collana

INDICE

CORRADO BONIFAZI, MARIA EUGENIA CADEDDU, CRISTINA MARRAS <i>Prefazione</i>	7
I. Numeri	
CORRADO BONIFAZI <i>Popolazioni, epidemie e pandemie</i>	13
ANNA GIGLI, SILVIA FRANCISCI <i>I numeri della pandemia: istruzioni (e cautele) per l'uso</i>	37
ANNA MILIONE, PAOLO LANDRI <i>L'inclusione scolastica degli alunni con background migratorio nell'emergenza sanitaria COVID-19: una battuta d'arresto?</i>	59
ANTONIO TINTORI, LOREDANA CERBARA, GIULIA CIANCIMINO <i>Geografia delle emozioni primarie e degli atteggiamenti durante il distanziamento sociale ai tempi del COVID-19 in Italia</i>	77
II. Linguaggi	
MARIA EUGENIA CADEDDU, MARCO ARIZZA, VITTORIO TULLI <i>Epigrafia urbana. Comunicazione plurilingue sui muri di Roma (in tempo di COVID)</i>	97
JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR <i>Enfermedades, epidemias y pandemias en el videojuego histórico</i>	129
SAVERIO MASSARO <i>Il vuoto è pieno. Appunti e immagini sullo spazio urbano durante la pandemia</i>	151
CLAUDIA PECORARO <i>Musei in emergenza. Un sostegno forte e fragile per la comunità</i>	175
III. Schede	
FULVIO ADORNI, FEDERICA PRINELLI <i>EPICOID19. Indagine epidemiologica nazionale COVID-19</i>	92

CORRADO BONIFAZI, DANIELE DE ROCCHI, FRANK HEINS, GIACOMO PANZERI <i>La mortalità nei Sistemi Locali del Lavoro italiani durante la pandemia di COVID-19</i>	93
BERARDINA DE CAROLIS, GIUSEPPE PALESTRA <i>Artificial Intelligence e distanziamento sociale</i>	128
CRISTINA MARRAS <i>Scuola & Pandemia</i>	189
Autori e abstract	191

ENFERMEDADES, EPIDEMIAS Y PANDEMIAS EN EL VIDEOJUEGO HISTÓRICO

1. Guía de usuario

El videojuego es un canal de expresión cultural nacido al amparo del desarrollo tecnológico digital de las últimas décadas y, en esencia, es un medio de ocio.¹ Ese fue su inicio y su evolución. Este factor, el del entretenimiento, no puede ser dejado al margen pues es parte de su idiosincrasia. Otra cuestión distinta, aunque complementaria, es encontrar las claves de su éxito, pues a estas alturas del siglo XXI, nadie duda que ya ha alcanzado una madurez suficiente para que podamos analizarlo tanto como fenómeno de masas, como reflejo cultural y como divulgación informativa. Para el caso que nos ocupa, qué duda cabe que es la forma de transmisión del pasado histórico lo que nos marca el objetivo, más cuando muchas vocaciones de futuros historiadores ya se forjan en este medio. En su momento aludí al *medievalist gamer* (JIMÉNEZ ALCÁZAR 2016) como tipología de un próximo historiador dedicado al conocimiento y divulgación del periodo medieval al contexto actual, pero puede ser entendido como un ejemplo de lo que podríamos expandir a otros periodos históricos, como la Antigüedad, la Modernidad, por supuesto la época contemporánea, donde los títulos sobre la II Guerra Mundial son muy numerosos,² e incluso a la Prehistoria (VENEGAS RAMOS 2017).

Como premisa he de definir lo que entiendo como “videojuego histórico”, pues la clasificación de los diversos géneros del videojuego casi termina en manos del analista que la realiza, aunque me parece muy oportuna la de Isaac López Redondo,³ que retoma a su vez la de otros autores. Pero normalmente se basa en tipos que delimitan, o lo intentan, sistemas de juego que translucen la forma en la que se ha de desarrollar el videojuego en sí: destreza, tiempo, habilidades intuitivas etc. En este caso, el videojuego histórico considero que debe cumplir cuatro factores muy claros, y que he repetido en diversas ocasiones:⁴

¹ Este trabajo se inscribe en el seno del proyecto de investigación *DigitalHis (II)*, HUM-640/19 (Universidad Nacional de Mar del Plata) y de las actividades del grupo de investigación *Historia y videojuegos* (Universidad de Murcia, <https://www.historyayvideojuegos.com>). Agradecemos a los diferentes estudios de desarrollo la posibilidad de utilizar imágenes de los juegos que distribuyen y crean. Todas las ilustraciones son capturas propias y que son identificadas de forma conveniente con el fin científico que enmarca este trabajo.

² Sirva como ejemplo la reciente tesis doctoral de Alberto Venegas Ramos (2020).

³ LÓPEZ REDONDO 2014, pp. 45 y ss.

⁴ JIMÉNEZ ALCÁZAR 2018a, pp. 158 y ss.

- la producción ha de tener contenidos veraces, donde los acontecimientos respondan a sucesos históricos de los que tenemos constancia;
- de la misma manera, lo que vemos y oímos en las pantallas ha de usar elementos verosímiles de la época, tales como imágenes propias del momento;
- también ha de incluir información histórica, de cualquier tipo, que en ocasiones será textual y en otras visual, pero en último término aclaraciones con mayor o menor profundidad que supongan un valor añadido al videojuego;
- por último, además como factor básico, debe tener la libertad para jugarlo.

No se puede descalificar a cualquier videojuego bajo el parámetro de «la Historia no fue así»: efectivamente, se trata de un juego, de una alternativa del pasado con la que el usuario emplea su tiempo con la experimentación y con la que se divierte (JIMÉNEZ ALCÁZAR 2018b). Esto tampoco es una cuestión tan ajena al proceso de aprendizaje, pues el origen de los juegos de guerra (JIMÉNEZ ALCÁZAR 2014) está en el del adiestramiento militar para los altos mandos.

Con precisión podemos indicar que el éxito del videojuego está en la interacción del videojugador, pues no se trata de un proceso pasivo, sino muy activo a través de la inmersión en lo que sucede en el desarrollo del juego. Pero como tal y como aludía al comienzo de este estudio, el videojuego es un canal de expresión cultural, y lo es cuando un título deja de ser simplemente un juego y pasa a ser un referente, caso de la iconografía de Nintendo (Mario) o Ubisoft (saga de *Assassin's Creed*), por ejemplo. Por ello, no debe extrañar que reproduzca conceptos, elementos y emociones contemporáneos en justa correspondencia con la vivencia de quienes desarrollan estas producciones. Refleja en ellos su percepción de lo que ha visto, vivido, oído, leído, sentido... sus iconos de imaginación, traumas, aspiraciones... En definitiva, es un producto generado por el contexto en el que le ha tocado vivir, casi siempre influido por dos factores básicos en el videojuego: la rentabilidad económica y lo divertido que pueda llegar a ser, o lo que es lo mismo, el deseo de que el videojugador quiera gastar su dinero y su tiempo en el juego.

En las actuales circunstancias que nos rodean, donde a la globalización y a la revolución de las comunicaciones, junto al empleo masivo de la tecnología digital en casi todos los ámbitos de nuestras vidas, se ha incorporado lo que los economistas denominan un *cisne negro*,⁵ un imprevisto que no solo ha

⁵ Teoría del economista Nassim Nicholas Taleb (2012), donde el acontecimiento imprevisto distorsiona toda la predicción de evolución económica, básica. Debe de tener las siguientes características: que sea inesperado, tener un gran impacto y tener una "predictibilidad retrospectiva", es decir, que una vez sucedido, se analizan las evidencias que lo hacían prever y con un correcto análisis se hubiera evitado (*Blog del Banco Santander*, "Qué es la teoría del cisne negro", <https://blog.bancosantander.es/economia-y-finanzas/teoria-del-cisne-negro>).

impactado en nuestra economía y en nuestras vidas, sino en un plano más general, en nuestra cosmogonía de lo que es el “mundo” a corto y medio plazo. Desde la perspectiva más concreta en lo que se refiere al objetivo de este trabajo, el del videojuego, los confinamientos han conllevado diferentes respuestas, y todas han evidenciado la importancia de la infraestructura digital que han tenido particulares, empresas, instituciones y naciones enteras. La brecha digital (ALVA DE LA SELVA 2015)⁶ anunciada desde hace algunos años, donde el acceso a la tecnología digital que permitía la incorporación al uso de estas herramientas de presente y futuro, se ha manifestado con toda su crudeza, además no solo en su plano socio-económico, sino también generacional (MARTÍN ROMERO 2020). No solo nos comunicamos por los diferentes programas más comunes hasta hace bien escasos meses, como Skype o WhatsApp, sino que nos resultan habituales las sesiones por Zoom, Microsoft Teams o Google Meet, por mencionar algunos de los más utilizados.

El teletrabajo ha llegado para quedarse en muchos casos por la rentabilidad económica para algunas empresas y la conveniencia de algunos usuarios-asalariados. Esta situación era una cuestión muy alejada de las intenciones de muchos profesores universitarios, por no hablar de otros niveles educativos, como es la teledocencia, y que se ha abierto como una posibilidad que permite la continuidad del hecho docente. Hace unos meses no era extraño encontrar declaraciones públicas y privadas de profesores contrarios al empleo de herramientas digitales en sus procesos educativos, además manifestadas de forma vehemente. La actualización ha sido forzada, y la necesidad ha obligado. Es el deber de actuar y de acomodarse a una nueva situación de manera precipitada con mayor o menor grado de resignación.

Entre las respuestas que la sociedad en general ha tenido, siempre con la consideración de que estuviera disponible en el domicilio la maquinaria precisa y oportuna, ha sido la del empleo del videojuego como medio de ocio habitual, sobre todo entre los más jóvenes, habituados al medio por cuanto lo consideran como factor de identidad generacional. Aún esperamos los estudios de mercado de las diferentes empresas desarrolladoras de todo el mundo sobre la expansión del uso del videojuego fuera de los márgenes habituales de edad en el empleo de este canal de ocio, como los videojugadores de 50 años o más. También es un error considerarlo, a estas alturas de siglo XXI, que se trata de un medio exclusivo de niños y adolescentes, pues ya son muchas las personas que fueron videojugadoras en su momento y han continuado con su uso como *hobby*. En su momento éramos unos cuantos, más de los que lo reconocían, los que seguimos jugando a pesar de cumplir años.

⁶ Cuestión ya anunciada años atrás por trabajos como el LERA LÓPEZ, HERNÁNDEZ NANCLARES, BLANCO VACA 2003.

Hoy eso lo resuelve la naturaleza, porque los videojugadores que rondaban los 20 años a principios de esta centuria, muchos de ellos continúan jugando.

Por lo tanto, el videojuego, con estos considerandos y premisas, ha protagonizado su particular desarrollo en la actual pandemia. La repercusión que ha tenido el medio en la creación de producciones específicas ha sido muy alta, al amparo de las presentes circunstancias, con títulos generados mayoritariamente por iniciativas insertas en lo que se conoce como fenómeno *indie*, es decir, independiente, producciones ajenas a las labores de las grandes empresas multinacionales que generan los conocidos videojuegos *triple A*⁷ o de alto presupuesto. Tenemos ejemplos no solo de evolución de virus como trasfondo de un juego, caso de *Plague Inc.: Evolved* (Ndemic Creations, 2016) o *Pandemic: the Board Game* (Asmodee Digital, 2018), comercializados muy pocos años atrás, y anticipándose como ejemplo de lo que vivimos hoy, sino mucho más interesante resulta la presencia en portales de videojuegos de títulos como *Shoot Covid-19* (Game CDC), *Infectious* (Raging Rabbit Studio), *Kick the virus* (Split Personality Games), *Rainy City: Pandemic* (con la incorporación de un escenario ciberpunk, de LunaBeat), *Covid: The Outbreak* (Jujubee s.a.), *Covid Tale: Ignorance* (Bdaygame.com), *Dead Covid-19 in space* (Sikso Andryha197), *Covid-19* (Mad Games Studio), *Coronavirus Battlegrounds: Covid-19 News* (CreaTeam), *Pandemia* (Game e Arte), *Virus Popper* (Starcade Arcade LLC, para RV), *Pandemia: Virus Outbreak* (PocketsOfEnergy), *Covid-Kawaii!* (Wade Arcade), *Virus Madness* (Adam Cs)... hasta su reflejo *hentai* (*Hentai vs Virus*, Animaltationary)... pasando por la rabiosa actualidad con los personajes de Trump (*Trump and Virus*, uc Virtual Reality Technology Co., Ltd., para RV) y Putin (*Putin kills: Coronavirus*, csm). Y hay muchos más, aunque lo más reseñable, sin menospreciar los anteriores, es *Toilet Paper Crisis Simulator 2020* (Vicious Vortex uc, Ilustración 1), donde se debe pelear por conseguir el tan demandado papel higiénico. Otra vuelta de tuerca la encontramos en una simulación de confinamiento con *Quarantine simulator* (Maria R.). Como vemos, todos son reflejo de lo que vivimos, pues sin excepción han sido comercializados en 2020. A estas alturas, no creo que nadie dude de que es un medio de expresión cultural más.

De momento, abordaré cómo vemos el pasado, fiel reflejo de la perspectiva que el equipo diseñador del videojuego tiene de él, así como el que considera que tiene el usuario, además del que este propiamente dicho esboza en su acervo cultural, sea real o legendario. Es muy importante este aspecto, y centrará el primer apartado del estudio, pues ubicará la idea que la Edad Media

⁷ Producciones millonarias tanto en desarrollo como en lanzamiento y comercialización por medio de *merchandising* y diferentes canales de distribución. Por ejemplo, *GTAV* (Rockstar North, 2013) costó 265 millones de dólares (QUESADA 2020).

– concretaré el análisis en esta etapa por las razones que a continuación expondré – tiene proyectada en nuestra sociedad. Dentro de este apartado, aludiré al proceso que existe en la actualidad referido a la demanda de contenidos históricos por parte de un muy importante número de consumidores, que observan la historia como un producto de consumo más, con todo lo que este parámetro indica y significa. Y, en segundo lugar, analizaré al videojuego en su marco más simple, el de su funcionamiento y su base de ejecución; no olvidemos que el juego tiene como fundamento ganar o perder en la mayoría de las ocasiones, o lo que es lo mismo, de lograr los objetivos previstos en el mismo.



Ilustración 1. Toilet Paper Crisis Simulator 2020 (Vicious Vortex uc)

2. Manual: los contenidos históricos

Uno de los puntos básicos que han canalizado mi interés por el videojuego ha sido, como historiador, el impacto que muchos de sus títulos iban a tener sobre la percepción que la sociedad tendría sobre un pasado esbozado en el creciente número de producciones que se han comercializado desde el inicio de su existencia, allá por el último tercio del siglo xx. Es cierto que ha tenido que llegar esta centuria para que haya alcanzado una madurez y una universalización, y que ha permitido un asiento enorme en nuestra sociedad, que nos conduce a decir que ha llegado para quedarse. Se ha incorporado a la novela, al cine o a la televisión como canal de comunicación en un amplio mercado donde la historia es un producto más, expuesto ahora mediante fenómenos *transmedia* a través de diferentes manifestaciones. Series de televisión, cómics, novelas históricas o películas, ya abarcan a todo tipo de público,

donde es indiscutible que existen nichos de mercado que requieren “su” propia demanda personalizada.

Por lo tanto, la Historia, ya no como disciplina para los que pertenecemos a eso que hemos convenido en denominar la “academia”, sino como el pasado contado a la sociedad en general, es común y a todos pertenece, ya que su apropiación puede sugerir peligrosos destinos ideológicos. Sobra decir que no me refiero a que cada uno considere el pretérito según su parecer y querencia, donde la realidad de los hechos es terca y los sucesos están ahí para analizarlos en su justo contexto. Indico que es la imagen que cada uno de nosotros obtiene a través de las diversas fuentes utilizadas para forjar esa iconografía, en sentido global bastante compleja. Sin duda alguna, es parte esencial de nuestra labor como historiadores mostrar la multiperspectiva de las cosas del pasado, por las que se actuó de una manera y no de otra con el objetivo de comprender, o al menos de intentarlo, esas épocas para desmitificarlas y asumirlas.

Uno de los elementos que los medios de comunicación de masas van a emplear precisamente será el de la construcción de determinados hitos y referentes, fácilmente reconocibles por el gran público, para generar esas producciones culturales. Al final, si la memoria se globaliza y se unifica, o si se manipula o tergiversa, es un proceso en donde el historiador ha de mostrarse más riguroso y comprometido con su labor. Anticipo una conclusión, y es que, si damos la espalda a este fenómeno, no podremos acusar a nadie de la deriva que la definición de una idea del pasado se forme al margen de lo que pudo ser, y que, por inacción o indolencia, termine por consolidar un relato histórico que poco o nada tiene que ver con los acontecimientos del pasado a los que se refiere. De momento, nos quedamos con una pregunta oportuna y precisa con el fin de canalizar este trabajo, y no es otra de la que cómo vemos el pasado, o al menos, qué idea tiene la sociedad en general de las diferentes etapas históricas.

Es importante señalar la dicotomía que representa, en todo momento, el abordaje del fenómeno histórico, pues por un lado está lo que consideramos y creemos que fue, a la luz de las fuentes usadas y, por otro, cómo fue realmente. Hay que considerar que el historiador tiene a su disposición, también como profesión, el buen uso de esos recursos que proporciona el resto material y documental y, en general, todo rastro de las personas que nos precedieron en este mundo – incluyo la fotografía, el registro sonoro etc. – para construir un discurso histórico que intente alcanzar una comprensión aceptable de lo que sucedió. En el fenómeno global en el que nos encontramos, es plausible hallar obras como la de Goody acerca de un “robo de la historia” por parte de Occidente (Goody 2011), y que no deja de ser el resultado de esa canalización de los relatos realizados de forma eurocéntrica hasta hace bien escasas décadas. No

es objeto de este estudio el trasfondo de la utilidad de la historia (ROJAS GÓMEZ 2018) ni el debate planteado por Hayden White sobre la ficción histórica, la historia ficcional y la realidad histórica.⁸ Sencillamente deseo exponer una realidad palpable y es la demanda creciente de una historia “auténtica”, alejada de fantasía legendaria e incluso de modelos generados por una tradición visual procedente del cine. Es el fenómeno de la *autenticidad* en el relato histórico como producto de consumo exclusivo.

3. Autenticidad histórica y recreación

La recuperación del pasado histórico, sobre todo a raíz del movimiento romántico, ha sido una constante. Crónicas y obras recopilatorias desde la Antigüedad, pasando por la edad dorada de estas obras legitimadoras en el medievo europeo, copaban los anaqueles de la memoria hasta que en el xvii comenzó la corriente de dudar de lo que contaban juglares, tradiciones orales y textuales, incluidas las santas escrituras (HAZARD 1988). Esos estudios exegéticos son los pioneros de lo que en la actualidad podemos denominar *búsqueda de lo auténtico en el discurso divulgativo de la historia*. En efecto, el público mayoritario al que se dirige la amplia diversidad de contenidos turísticos culturales que hunden su guion en el pasado histórico no debe ser contemplado como una masa uniforme y homogénea. Existe lo que se puede definir como nicho de mercado que pretende escuchar y ver cómo se vivía realmente en tal lugar, qué sentían en ese momento en concreto y que sucedió, sin dejar margen a discurso legendarios, por muy épicos que resulten. Este grupo de “espectadores” anhela observar lo auténtico como muestra crítica de lo que pasó, sin fondo peyorativo, con el objetivo de conservar la pureza del acontecimiento y de los individuos que lo protagonizaron.

Es una corriente generalizada en Occidente, y tenemos ejemplos ficcionales producto de lo que es la “recreación histórica”, tanto en la literatura de aventuras, como en la obra de Michael Crichton *Rescate en el tiempo (1999-1357)*,⁹ como en el cine, donde también vemos al escritor norteamericano responsable del guion y dirección de *Almas de metal (1973)*,¹⁰ que ha tenido un *revival* con la serie *Westworld* en HBO. La importancia de ver lo auténtico, de sentirlo como tal, es un movimiento que resulta novedoso en España, generado en los Estados Unidos en la década de los sesenta del siglo xx, aunque ya tiene tradi-

⁸ Véase su compilación de textos del autor norteamericano traducido al castellano: WHITE 2010.

⁹ Se realizó una película con la base de esa novela, *Timeline* (dir. Richard Donner, 2003), pero el resultado queda muy alejado de la pretensión del autor estadounidense, responsable de diversos guiones como los de la serie televisiva *Urgencias* y otras novelas como *Devoradores de cadáveres*, también llevada al cine como *El Guerrero Número 13* (dir. John McTiernan, 1999). Posiblemente, para el gran público es conocido como guionista de *Parque Jurásico* (dir. Steven Spielberg, 1993).

¹⁰ Este fue el título comercializado en España; el original en inglés es *Westworld*, en Argentina *El mundo de los robots asesinos* y en México y Venezuela *Oestelandia* (<https://es.wikipedia.org/wiki/Westworld>).

ción en Europa. La *re-enactment* o recreación histórica se comenzó a expandir rápidamente hasta llegar a tejer una red amplia de participantes:

el objetivo era compartir dichos conocimientos y mostrar con estricta rigurosidad histórica cómo era la vida (y otras muchas facetas, tales como la artesanía, la cultura, el ocio, la guerra o la cotidianidad) durante la época que se recreaba.¹¹

Esa base que representaba un concepto de lo genuino también ha recalado en el ámbito del videojuego, con mucho más calado que en el cine o la novela; la razón habría que buscarla en que se considera el medio con muchas más posibilidades de intervención por parte del usuario, donde el desarrollador es quien proporciona la herramienta para que el jugador se “apropie” de la producción: en definitiva, que haga suyo y a su acomodo el videojuego como culminación de los bienes de servicio con la personalización casi completa.

El problema que se encuentra el videojugador que desea ese tipo de títulos es el de los dos condicionantes del videojuego: la jugabilidad y los límites que plantea el mismo medio. Pero como sí existe ese nicho de mercado, el diseñador, que busca una rentabilidad a su labor, se acomoda a esta demanda. Otra cuestión que hay que señalar es que se parta de esa premisa directamente desde el origen, con una base de realidad y veracidad histórica pretendida por los equipos de diseño. Uno de los ejemplos más claros es *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse, 2018), donde sus creadores siempre tuvieron como guía esa autenticidad (SERRANO 2018),¹² incluso con la incorporación a la jugabilidad el elemento “salud” progresiva (Ilustración 2), además de la recreación virtual de escenarios reales, hoy en ruinas, con esplendorosos edificios a comienzos del siglo xv en Bohemia.

Este apartado es procedente pues, como historiadores, nos asalta la idea en todo momento de cómo fue, o realmente, cómo creemos que fue. Y de manera extendida para el entorno que nos rodea, y que en ocasiones nos observa, la pregunta es más sencilla, ya que se remite a que aquello que se piensa que fue adquiere tintes de legitimidad iconográfica: la Edad Media fue un momento oscuro, irracional, poblado casi de gentes sin formación ni civilización, atrasada... concepto gestado en el Renacimiento y que hoy en día continúa en vigor. En ese sentido, esa idea de periodo medieval “inventado” (HEERS 1995) queda consolidada por uno de los episodios más significativos que ha dejado huella en la Humanidad: la de la gran epidemia de peste bubónica de 1348.

Esa Edad Media dibujada en miniaturas apocalípticas del Beato de Liébana

¹¹ CÓZAR LLISTÓ 2016, pp. 182 y ss.

¹² El autor del artículo alude al mensaje que aparecía en el primer Kirckstarter, que aludía a que era un RPG “sin magia ni dragones”.

es, con toda seguridad, de las más conocidas para nuestro bagaje iconográfico del pasado. Gentes quemadas en el Infierno como almas condenadas pasan a nuestro imaginario colectivo a través de la representación literaria que realizó Dante, de forma que algo *dantesco* ya da muestras palpables de lo que queremos decir para expresar una tragedia tremebunda. Eran unos castigos físicos salvajes y que no coinciden con lo que en la actualidad consideramos mínimamente asumibles.¹³ Una violencia social permanente y sangrientas guerras arbitrarias que mostraban la irracionalidad de aquellas gentes sin cultura. Pueblos enteros guiados por la barbarie, y aquí no hay tanto desatino por cuanto Europa es una mixtura entre barbarismo y romanismo, entendido el primer concepto con la aportación germánica y eslava. Prácticas cotidianas que respondían a ese analfabetismo y ausencia de conocimientos... En resumen, paradigmas que serán difícilmente desmontables cuando las tareas de divulgación rompen unos esquemas ya muy consolidados en nuestra sociedad, además con mucha tradición legendaria.

No abordo otros temas, que serían muy interesantes, para centrarme en el de la enfermedad y la muerte consecuencia de ella, según estos parámetros mencionados. En último término, busco la respuesta a la pregunta de si realmente el usuario quiere ver esa idea de Edad Media de la barbarie para acomodarse en un producto que ya deja de ser de simple ocio para convertirse en consolidador o no de una imagen del pasado.



Ilustración 2. Personaje muy enfermo. El filtro rojo de la pantalla en el juego lo muestra. *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse, 2018)

¹³ Esta reflexión es interesante en un momento donde se pone en revisión la presencia hispánica en América. Para aquellos europeos, los sacrificios humanos eran propios de salvajes sin civilización, por lo que es importante que apliquemos la multiperspectiva del historiador a la hora de abordar el pasado en todo momento sin olvidar el contexto específico del periodo que se estudia.

4. El panorama apocalíptico de la enfermedad y la muerte

No considero oportuno reiterar la cantidad de producciones y títulos ambientados en el periodo medieval que poseen una calidad indiscutible de información histórica sorprendente, tanto en el plano visual como documental.¹⁴ El fenómeno ha crecido en los últimos años con las posibilidades generadas por el manejo de auténticas enciclopedias online derivadas de algunos de estos videojuegos, caso de las sagas *Civilization* o *Total War*. Por lo tanto, dejo claro que abordo directamente cómo aparece en el ámbito del canal el fenómeno que pretendo analizar.

Una parte esencial del videojuego es la “supervivencia”, o lo que es lo mismo, ganar o perder, eliminar o ser eliminado. Desde el momento del *Space Invaders!* la dinámica del videojuego ha sido esa. El desarrollo y evolución tecnológica digital del último tercio del siglo xx y las dos décadas de la presente centuria ha ido paralela a un crecimiento exponencial del videojuego, y ha pasado de ser una ocupación de unos pocos a convertirse en un fenómeno universal, tal y como he aludido anteriormente.

Se trata pues, de evolucionar en el marco narrativo del videojuego, cualquiera que sea, de forma que se consiga alcanzar el objetivo final propuesto, sea cual sea. En esos videojuegos ambientados en el periodo medieval, o que tienen un trasfondo histórico más o menos verosímil y veraz, junto a la propia dinámica de lo que estemos jugando, se encuentra la esencia del medio: ganar o perder. En el sustrato, junto a la “vida” virtual, que no es otra cosa que mantenerse dentro del juego, se encuentra la correspondiente “muerte”, o lo que es lo mismo, perder y salir del juego. Es parte esencial del videojuego hablar de las “vidas”, y aún más común escuchar: «Me han matado». Pocos elementos más definitorios de lo que es un videojuego que esa expresión y ese factor de frustración, derrota, rabia o resignación, según el momento, según la circunstancia... Es importante esta cuestión, pues se basa en el respecto a las reglas especificadas en el juego, esa *sucesión de decisiones* a las que el videojugador debe responder de manera correcta con el fin de tener éxito.

Elijo tres tipos de videojuego para mostrar claramente la presencia de la “enfermedad” como punto intermedio entre estar activo en el juego y salir de él. En los de estrategia, tanto si se trata de los de tiempo real como si es de los de turnos, este tipo de evolución no se percibe de igual forma que si lo es en el de la segunda y tercera clase: el de la aventura gráfica y el de rol o RPG. El sostenimiento de un poder territorial, espacial o de ubicación de tus peones, en el caso de que tratemos de un ajedrez virtual (BACINO 2020) o físico, para los de estrategia mencionados, solo veremos esa “pérdida de salud virtual” en un

¹⁴ Sobre el fenómeno del videojuego y la Edad Media, cfr. JIMÉNEZ ALCÁZAR 2016.

proceso de decadencia y pérdida de posibilidades de lograr nuestros objetivos. En los de aventura gráfica o en los de rol la cuestión es bien distinta, pues es parte de la jugabilidad de estas producciones el efecto “pérdida de salud”, y ante agresiones o caídas, el indicador de “salud” que suele estar inserto en la interfaz baja hasta llegar a cero y, en consecuencia, termine el juego. Como cuestión habitual es parte del recurso de mantener inmerso en el videojuego al usuario, aunque, en ocasiones, la complejidad establecida para el mismo implica que la pérdida de salud sea más rápida o precipitada. Un ejemplo: en un juego que hayamos elegido, si es posible esa elección, con el grado máximo de dificultad, lo normal es que, al primer contratiempo, pierdas. Quede claro, por lo tanto, que la “salud” es parte esencial del videojuego. Este factor está presente en muchos juegos de estrategia también, pues la supervivencia de las unidades manejadas depende precisamente de si están a pleno rendimiento o no. Es una situación que pretendía mejorar el papel de los sacerdotes en *Age of Empires*, cuya intervención recupera la salud de las unidades que tiene en su entorno. El *wololó* que gritan estas unidades religiosas ha quedado como un referente reconocido y reconocible por gran parte de los usuarios. La salvaguarda en determinados edificios también ayuda a esas unidades con baja salud a recuperarse con el transcurso de algún tiempo real (segundos o minutos, según el juego). Por lo tanto, hay que entender que la “enfermedad” es parte fundamental del binomio vida-muerte en el videojuego, como lo es en la propia existencia real. El médico o el boticario aparecen como actores accidentales que pueden, o no, resultar significativos para el juego. En el caso de las aportaciones informativas de *Kingdom Come: Deliverance*, podemos leer lo siguiente:

Farmacéutico. El boticario preparaba medicaciones según prescripciones estudiadas cuidadosamente y que pasaban de generación en generación. Era una de las pocas profesiones que no estaba organizada en gremios. La producción de medicamentos era un trabajo duro y de gran responsabilidad. El boticario tenía que haber estudiado en la universidad y tenía que saber no solo latín, también griego. Además, tenía que ser capaz de medir con cuidado dosis precisas de medicación y de asegurarse de que los ingredientes estuvieran siempre disponibles. Si en un pueblo no había boticario, habría uno en la enfermería del monasterio y, si no había ninguno disponible, la gente recurría a los servicios de herbolistas, herbalistas, curanderos o charlatanes. Sus métodos curativos eran polémicos porque para hacer las lociones y pociones no solo usaban hierbas, también conjuros, amuletos y, a veces, materiales tan inusuales como «venenos de sapo» o «dedo de ahorcado». (Ilustración 3)

No es lo normal hallar este tipo de aportaciones en los videojuegos, aunque *Kingdom Come: Deliverance* se caracteriza precisamente por esa autenticidad a la que nos referíamos con anterioridad. Pero procedía reproducir este texto por cuanto se trata de informaciones que los usuarios tomarán como veraces, y que, con todos los matices que queramos poner, son expositores excelentes

para divulgar entre el no iniciado en el conocimiento histórico, y es uno de los valores más interesantes con los que cuenta el videojuego como canal de difusión cultural.

Una vez superado el plano de la idiosincrasia del medio, abordaré a continuación cómo aparece ese factor como parte intrínseca del guion y su narrativa, o lo que es lo mismo, cómo vemos la enfermedad y sus consecuencias en los videojuegos.

El videojuego retoma los parámetros iconográficos del *Apocalipsis* (JIMÉNEZ ALCÁZAR, RODRÍGUEZ 2020), para muchas de sus narrativas, incluidas las de trasfondo histórico. En origen, y como reflejo antropológico, la enfermedad estaba contemplada en épocas anteriores – y según personas, aún hoy – como un castigo de la divinidad. En la civilización judeocristiana, era la consecuencia del pecado¹⁵ según anunciaba el *Génesis* con los destinos de Sodoma y Gomorra¹⁶ (*Génesis*, 19, 24), tanto si era de forma grupal, por una epidemia u otra desgracia natural, como si lo era de manera individual, por una enfermedad particular. La epidemia de peste bubónica de 1348 (BENEDICTOW 2020) influyó en Europa de manera descomunal, y no solo en la faceta demográfica. Basta con leer a Boccaccio para comprender que todo se basó en la fugacidad de la vida.¹⁷

Junto a la enfermedad, las hambrunas eran otra maldición y, como ella, formaban parte de la cotidianeidad en las civilizaciones donde no estaba desarrollado el sistema de distribución. Realmente, aunque no es una ecuación perfecta, ante un desastre – por cualquier causa – y el desplome del abastecimiento, el hambre aparecía, con el consiguiente descenso en las defensas naturales de la población, con lo que los males físicos hallaban un caldo de cultivo ideal, dicho este aserto con todos los matices posibles y con la claridad de que participo del concepto médico de que no existen enfermedades sino enfermos. En algunos videojuegos este proceso se reconoce, aunque de forma más matizada, caso de la saga de estrategia *Total War*.

Por lo tanto, guerras, hambre, peste... muerte... es el paisaje apocalíptico que tanto caló en la civilización occidental al punto de que el ámbito del videojuego, como canal de expresión cultural, retoma esas estructuras de pensamiento, aunque el usuario no haya leído ni un versículo del texto joánico. En juegos como *Darksiders* (Vigil Games, 2010), los cuatro jinetes son parte esencial de su guion, por poner un ejemplo.

¹⁵ SENDRAIL 1983, p. 240.

¹⁶ «Por cuanto el clamor contra Sodoma y Gomorra se aumenta más y más, y el pecado de ellos se ha agravado en extremo, descenderé ahora, y veré si han consumado su obra según el clamor que ha venido hasta mí; y si no, lo sabré» (*Génesis*, 16, 20-21).

¹⁷ «¡Cuántos valerosos hombres, cuántas hermosas mujeres, cuántos jóvenes gallardos a quienes no otros que Galeno, Hipócrates o Esculapio hubiesen juzgado sanísimos, desayunaron con sus parientes, compañeros y amigos, y llegada la tarde cenaron con sus antepasados en el otro mundo!» (*Decamerón*, primera jornada).

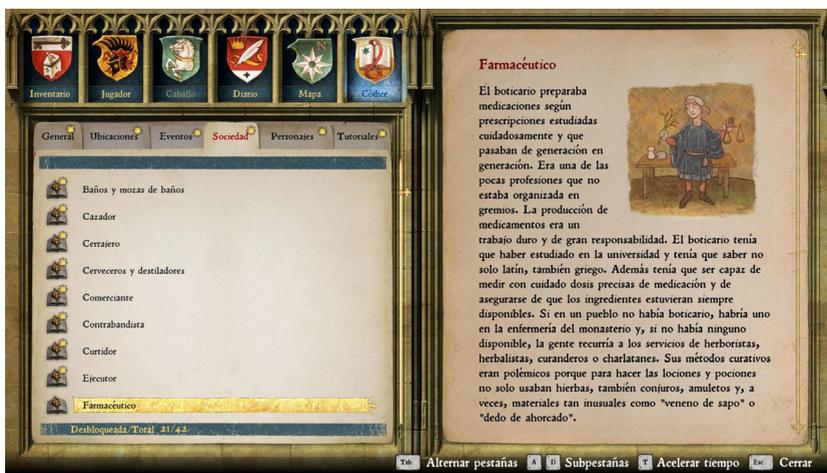


Ilustración 3. Información sobre los boticarios en la Edad Media. *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse, 2018)

5. Vivir y morir en el videojuego

Como en el caso del *Apocalipsis*, los diseñadores de videojuegos recurren a sus propios conceptos culturales y a los que suponen más arraigados entre los usuarios. Da lo mismo si son reales o no. En esta *historia vivida* a la que me he referido en más de una ocasión para aludir al reflejo que el videojuego ha incorporado a la transmisión y visión del pasado, la inmersión en épocas pretéritas de forma virtual por parte del videojugador y el reconocimiento de que se trata de un canal de expresión cultural y de contenidos, hace que no solo se recurra al factor pandémico para construir futuros distópicos, donde hay una larga lista de títulos que hundan su guion en una mortandad masiva del género humano por algún virus extraño y donde los supervivientes se han de desenvolver en una atmósfera agresiva. Hablamos de estos títulos como un tipo de juego con base post-apocalíptica. *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013, y el segundo de la serie estrenado en plena pandemia de la COVID-19, en junio de 2020) es un excelente ejemplo, dentro de los muchos que podría referir, como *Resident Evil 2* (Capcom, 2019), *Days Gone* (SIE Bend Studio, 2019), *Tom Clancy's. The Division* (Ubisoft, 2016), *Sunset Overdrive* (Insomniac Games, 2014)... El caso es que deriva en la mayoría de las ocasiones en el género zombi, pues esas enfermedades generaban estos engendros contra los que hay que combatir – literalmente –, como en *The Infected* (Digx Studios, 2020).

Como reflejo cultural de lo que sucede en la actualidad, ya he referido anteriormente las respuestas por parte de los desarrolladores. Pero me resulta más interesante la generación de imágenes relacionadas con la enfermedad y las

epidemias en el periodo medieval que han calado de manera profunda en el bagaje cultural de diseñadores y usuarios. Un caso típico es el de la aparición en algunos de los videojuegos más vendidos, como *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009), de la imagen de médicos con el atuendo diseñado por Charles de Lorme en el siglo XVII (Ilustración 4). Se trata de un personaje con el rostro cubierto por una máscara picuda y un sombrero circular muy típico, que realmente llevaba hierbas aromáticas para no respirar los “malos olores” de los enfermos. Esa instantánea ha engrosado la iconografía popular, y todas las personas que trataron a los infectados por la Peste Negra de 1348 “irían” con este artilugio, según el criterio indubitable y mayoritario de los usuarios, elemento anacrónico como ya sabemos. Otro juego, mucho más sencillo y simple, *Pestis* (Diedemor Studio Games, 2018), tiene a sus protagonistas ataviados de esta manera, de forma que el videojugador identifica claramente la función y la misión que debe cumplir, que no es otra que la de eliminar la enfermedad.



Ilustración 4. Médico en *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009)

6. La Peste Negra

No es extraño que los referentes históricos aparezcan en el ámbito del videojuego, pues forman parte de nuestra cultura y nuestra iconografía colectiva. Y qué duda cabe que la Peste Negra entró de lleno en ese cimiento cultural, tanto por lo que supuso en su momento como la mayor tragedia de la Humanidad en número de muertes, según registros históricos, como por el impacto sobre la civilización occidental. Aun sin conocimientos históricos someros, todo individuo ubicado en el marco de Occidente tiene esa referencia. Si nos centramos en el videojuego histórico, es normal que ese suceso aflore de una forma u otra. Por ejemplo, en *Stronghold 3* (Firefly Studios, 2011), en

determinados momentos del juego, surgirán focos de “peste” que hay que evitar, pero que tienen remedio por la intervención de una botica que hemos de construir previamente. Estos focos de enfermedad forman parte esencial de muchos juegos de gestión y simulación urbana, y por ello los hospitales, puestos de sanidad e incluso templos de dioses protectores en los ambientados en la Antigüedad son edificios comunes entre los que hay que contar para un equilibrado y creciente desarrollo de “nuestra ciudad” o “nuestra civilización”. Es habitual también que aparezcan como escalones de desarrollo tecnológico y de conocimiento para los videojuegos que estén basados en este esquema de jugabilidad, caso de *Civilization* en algunos de los títulos de su saga.

Hay otros títulos, de estrategia en tiempo real, como *The Plague: Kingdom Wars* (Reverie World Studios, 2020), evolución de *Medieval Kingdom Wars* (2019), que considero ha aprovechado la circunstancia de la actual pandemia para salir con acceso anticipado en la plataforma Steam. Se desarrolla a mitad del siglo XIV donde lo más reseñable es la ampliación de facciones y la mejora del juego original.

Distinto es el caso de las campañas ambientadas en el periodo bajomedieval de *Medieval II: Total War* (The Creative Assembly, 2006), y su expansión *Kingdoms* (2007), donde la epidemia, de manera específica, se integra como parte del juego como factor de impacto. El hecho de que a mitad de campaña surja el proceso epidemiológico afecta a la evolución de la partida, y todo dependerá de la potencia que la facción manejada tenga en esos momentos. Como en la realidad, comenzará con pantallas donde las noticias llegadas de tierras distantes se muestran como un añadido más al juego. Reproduzco los textos de las pantallas informativas de la expansión de la campaña *Britannia* de *Kingdoms*:

La plaga más temida. Una peste de proporciones insondables viene hacia el oeste desde Extremo Oriente, donde se dice que ha acabado con incontables vidas. Unas manchas negras tiznan la piel de las víctimas y las fiebres acaban provocando una muerte dolorosa y terrible. Aunque los eruditos, los teólogos y los médicos no se ponen de acuerdo acerca de la causa exacta de esta plaga letal, resulta evidente la amenaza que supone para los hombres de todas las confesiones.

Pero lejos de amainar o desaparecer, y pasado algunos turnos, vuelve a aparecer una nueva pantalla informativa:

La gran mortandad. La terrible peste que los estudiosos han bautizado con el nombre de «la gran mortandad» prosigue con su marcha destructora hacia el oeste. ¿El fin se acerca? ¿Llega el día del juicio? ¿Ha decidido el Todopoderoso que no merecemos seguir viviendo?

Por supuesto, la plaga se acerca cada vez más:

La gran mortandad se propaga. La vida en el mundo civilizado pasa por el momento más triste y difícil de la historia. Todos los hombres, las mujeres y los niños se han acostumbrado a ver montones de cadáveres dispuestos a ser quemados... con la esperanza vana de que el fuego purifique esta inmundicia. Aunque no todos caen víctimas de su abrazo letal, la peste diezma a la población dondequiera que llega.

Lógicamente, ahí es donde influye este factor, en el plano demográfico y de pérdida de población e ingresos, pues termina por debilitar en diferente medida el territorio-núcleo afectado, y puede derivar en una rebelión interna que haga perder su control, con la consiguiente generación de “problemas” para ganar la partida.

Y llega la epidemia a nuestros dominios:

La muerte acecha el lugar. ¡Dios nos bendiga! La maldita peste se ha abatido sobre nosotros, y la buena gente perece al poco tiempo de contraer ese vil mal. Si se trata de un castigo divino como dicen algunos, ¡la gente debe de haber pecado terriblemente!

A continuación, y en la misma pantalla, nos aparecerá un listado de poblaciones afectadas e incluso de personajes, con datos de ciudadanos y soldados fallecidos (Ilustración 5). Y la afectación permanece, en un proceso que sigue un patrón que suele repetirse de igual forma. Siguiente pantalla:

La gran mortandad continúa. Mientras los países que sufrieron en primer lugar la gran mortandad empiezan a descubrir que hay vida después de la peste, muchos lugares que se habían librado de este mal comienzan a sentir sus efectos. Aunque cada vez se habla menos de que llega el fin y hay suficientes supervivientes para demostrarlo, esta maldición sigue siendo lo que más temen los habitantes de Europa, y se la denomina «la muerte negra».

Después de una serie de pantallas con informaciones de poblaciones afectadas y listas de nombres incluso de fallecidos. Pero todo pasa, por la propia esencia del elemento epidemiológico, que no resulta endémico:

La muerte negra pasa. Parece que la muerte negra ya ha causado todo el mal que tenía que provocar en el mundo, y que los hombres de todos los credos tienen motivo para orar agradecidos... ¡Hemos sobrevivido! Aparte de algunos destinos desgraciados en los extremos de las rutas comerciales más importantes donde la peste acaba de llegar, el riesgo de contraer la muerte negra parece escaso. Ahora, los soberanos de los supervivientes se disputarán lo poco que queda de la civilización.

Básicamente, y además de lo que en menos de una hora como usuarios aprendemos de la evolución de una epidemia, lo más interesante como medievalistas – en realidad como historiadores – es la consecuencia general. Nada vuelve a ser como antes, y donde el impacto de una tragedia de este calibre es tan grande que se genera un nuevo espacio de acontecimientos.

No obstante, y dejando de lado la aparición del factor “enfermedad” y “epidemia” en los videojuegos históricos de estrategia, he de referirme específicamente al contexto de 1348, y que se dibuja ese año como un escenario muy sugerente para un guion apropiado de un videojuego como aventura gráfica o de rol. Lo tenemos en *A Plague Tale: Innocence*, un título desarrollado por el estudio francés Asobo, y que fue publicado en 2019, además para PC, PS4 y Xbox One. No entro en la calidad gráfica del título – personalmente me parece más que óptima (Ilustración 6) –, pero sí en su narrativa como historiador, que es el objeto de este trabajo. Comienza la aventura en noviembre de 1348, en los primeros años de lo que conocemos como “Guerra de los Cien Años”, enfrentamiento entre los Valois y los Plantagenet que, de manera oportuna, aparece en el juego como escenario genérico, como contexto histórico e incluso con la aportación de alguna información específica. Siendo muy interesante esta atmósfera, donde cruzaremos campos de batalla sembrados de cadáveres – el juego tiene una clasificación PEGI para mayores de 18 años –, la alusión en este trabajo es obligada porque será la epidemia de *Peste Negra* la que vertebrará realmente todo el juego. Las ratas son el sustrato de jugabilidad, junto a la Inquisición y otros peligros que tienen que sortear los protagonistas, Amicia y Hugo. La narrativa nos conduce por villas con algunas casas señaladas con cruces blancas cuyos habitantes estaban infectados (Ilustración 7), por calles con multitud de ratas que solo son ahuyentadas por el fuego o por artilugios químicos confeccionados – instrumentos de jugabilidad –, y todo en un ambiente oscuro y tétrico propio de un momento realmente apocalíptico. Ratas a cientos y cadáveres de personas y animales amontonados por los caminos, restos humanos devorados por los roedores... es un marco muy adecuado al género en el que podríamos ubicar al título, el de horror y sigilo. Históricamente es un documental vivido como una aventura, donde las licencias en beneficio de la narrativa son explicables por cuanto se trata de un videojuego, y no de un estudio histórico. Lo más importante es que todo el conocimiento, básico y profundo, queda reflejado en un título que será la referencia de muchos usuarios sin conocimientos históricos del bajo medioevo: las emociones y sensaciones proporcionadas por el carácter inmersivo del videojuego, así como el uso hábil de las imágenes realistas proporcionadas por la tecnología digital, convierte a este canal como uno de los transmisores y difusores de las investigaciones históricas más ortodoxas. Negar que la *rata*, la *Peste Negra* y la *muerte* son identificadas como un todo para ese periodo histórico concreto es no comprender que el desarrollador usa esa iconografía general para construir su producción, desde la infografía hasta el propio guion, porque sabe que ese marco es fácilmente reconocido por el usuario, que además lo exige y lo demanda.



Ilustración 5. Epidemia en *Medieval II: Total War. Expansión Kingdoms*. Campaña *Britannia* (The Creative Assembly, 2017)



Ilustración 6. *A Plague Tale: Innocence* (Asobo, 2019)



Ilustración 7. Amicia y Hugo en una villa afectada de peste. A *Plague Tale: Innocence* (Asobo, 2019)

7. Conclusiones

El videojuego se ha convertido en un espejo cultural en donde nos podemos observar y analizar lo que somos, en cómo nos vemos y en cómo contemplamos y asumimos el pasado. La enfermedad, la epidemia o la pandemia reproducida en este medio, solo muestra una manera más de cómo miramos con ansiedad momentos parecidos a los que sufrimos hoy. Hay diversas cuestiones reseñables que no debemos dejar de lado, pues nuestro propio contexto induce a generar producciones resultado de lo que vemos y sentimos. La esencia del videojuego es precisamente la interacción, y por ello es un error considerar que somos espectadores lo que, en realidad, protagonizamos de manera activa. En ese papel desempeñado en diverso grado, lo más importante es el modo en que ese videojuego no es monolítico en tanto que hay una diversidad abrumadora de títulos que pueden abordar un solo tema desde muchas perspectivas. No solo se puede contemplar un hecho histórico como la imagen de una memoria previsible por cuanto ya está formada en la mente del usuario, sino que ayuda a matizarla y a fijarla. De ahí que el papel de los expertos, en este sentido, sea fundamental. El análisis de momentos episódicos de enfermedades que afectaron a un grupo numeroso en una época puntual puede parecer una frivolidad visto en un juego, pero para ello hay que tener en cuenta la idiosincrasia del medio. Es una experiencia de la memoria, pues se nos ofrecen imágenes que *esperamos* ver para construir esos escenarios de lo que creemos que fue, sea más o menos verosímil.

El sufrimiento físico y emocional es lo que caracteriza el fenómeno de la enfermedad particular y la tragedia global, y visto en un videojuego, con la calidad y cantidad de respuestas existentes, en un amplio abanico además, puede parecer que banalizan esa angustia. Posiblemente sea una catarsis el hecho de ver fenómenos del pasado proyectados sobre nuestra realidad. En el caso de los videojuegos realizados a la sombra de lo que padecemos hoy, podemos identificar que es respuesta inmediata a lo que se vive, reflejo de un contexto global. Pero si recurrimos a un microscopio tecnológico para mirar el pasado, que el videojuego también es eso, no ha hecho falta la eclosión de una pandemia, pues la *Peste Negra* siempre será ese referente histórico que impactó en nuestra cultura hasta hacerla un icono completamente reconocible.

El juego es la supervivencia, no perder salud para vencer, aunque en su desarrollo se dibuje claramente una experiencia vital, con lo que se procura sentir y ver hechos y procedimientos con el fin de aprender o, de manera sencilla, de usar nuestro tiempo de ocio. Para ello, es preciso que se reflejen en estas producciones imágenes ya conformadas de lo que reconocemos, tanto si pertenecen al presente como si lo son de un pasado más o menos veraz. Las epidemias, como otros muchos procesos vitales en el curso de la Humanidad, se verán reflejadas en ellos como parte de ese marco iconográfico, y así se asumen como parte del guion. No obstante, es una respuesta de lo que ya conocemos, con su distorsión incluida, incluso con la superficialidad del sufrimiento, la emoción del miedo a la enfermedad, el dolor y la muerte. La afección, entendida como ausencia de salud, es una presencia inevitable en el videojuego, y luchamos contra ella. Jugamos papeles de médicos y enfermeros, además como evasión siempre en el marco del ocio digital. Por último, concluyo con el planteamiento de un debate, pues aún nos queda por ver y padecer, aunque la percepción del pasado es lo que pretendía referir más que exponer una solución de lo que hoy vivimos. Queden estas líneas como reconocimiento para aquellos que siempre quisieron paliar el sufrimiento y el dolor por enfermedades, en pandemias y epidemias de entonces, de ahora y de las que con toda seguridad quedan por venir.

Bibliografía

ALVA DE LA SELVA 2015

ALMA ROSA ALVA DE LA SELVA, "Los nuevos rostros de la desigualdad en el siglo XXI: la brecha digital", *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 60/223, 2015, pp. 265-286.

<http://www.revistas.unam.mx/index.php/rmcps/article/view/45387/40864>

BACINO 2020

GUSTAVO A. BACINO, "Ajedrez y videojuegos, ¿héroes o villanos?", en J. F. JIMÉNEZ ALCÁZAR, G. F. RODRÍGUEZ, S. M. MASSA (coords.), *Historia, videojuegos y educación: nuevas aportaciones*, Editum, Murcia, 2020, pp. 9-30.

<https://www.historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/2020/03/092.pdf>

BENEDICTOW 2020

OLE J. BENEDICTOW, *La Peste Negra (1346-1353). La historia completa*, Akal, Madrid, 2020.

CÓZAR LLISTÓ 2016

GUILLERMO CÓZAR LLISTÓ, "Didáctica a pie de calle: el compromiso social de la historia", en J. F. JIMÉNEZ ALCÁZAR, Í. MUGUETA MORENO, G. F. RODRÍGUEZ (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Centro de Estudios Medievales, Murcia, 2016, pp. 177-196.

<https://www.historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/attachments/42.pdf>

GOODY 2011

JACK GOODY, *El robo de la historia*, Akal, Madrid, 2011.

HAZARD 1988

PAUL HAZARD, *La crisis de la conciencia europea (1680-1715)*, Alianza, Madrid, 1988.

HEERS 1995

JACQUES HEERS, *La invención de la Edad Media*, Crítica, Barcelona, 1995.

JIMÉNEZ ALCÁZAR 2014

JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR, "El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego", en *La guerra en la Edad Media. Fuentes y metodología, nuevas perspectivas, difusión y sociedad actual*, Actas del II Congreso Internacional de Jóvenes Medievalistas Ciudad de Cáceres (Cáceres, 24-25 de octubre de 2013), *Roda da Fortuna*, 1/1, 2014, pp. 516-546.

https://a615a5e5-c98d-48ce-95fc-4c6127dff938.filesusr.com/ugd/3fdd18_b33627c6b64343b1baab05465788560e.pdf

JIMÉNEZ ALCÁZAR 2016

JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR, "Medievalist gamer. Un nuevo tipo de historiador", en J. F. JIMÉNEZ ALCÁZAR, *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos*, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, Murcia, 2016, pp. 195-218.

<https://historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/attachments/51.pdf>

JIMÉNEZ ALCÁZAR 2018a

JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR, "La Historia vista a través de los videojuegos", en M. P. SUÁREZ PASCUAL, M. I. GASCÓN UCEDA, L. ALONSO ÁLVAREZ, J. F. JIMÉNEZ ALCÁZAR, *Juego y ocio en la Historia*, Ediciones Universidad de Valladolid – Instituto Universitario de Historia Simancas, Valladolid, 2018, pp. 141-170.

<https://historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/attachments/060.pdf>

JIMÉNEZ ALCÁZAR 2018b

JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR, "«La historia no fue así»: reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafáctica en los videojuegos históricos", *Clio. History and History teaching*, 44, 2018, pp. 94-113.

<http://clio.rediris.es/n44/articulos/monografico2018/07MonJimenez.pdf>

JIMÉNEZ ALCÁZAR, RODRÍGUEZ 2020

JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR, GERARDO F. RODRÍGUEZ, "La fin del mundo: Historia, cultura, videojuegos y Apocalipsis", en J. F. JIMÉNEZ ALCÁZAR, G. F. RODRÍGUEZ, S. M. MASSA (coords.), *Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y videojuegos*, Editum, Murcia, 2020, pp. 127-183.

<https://www.historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/2020/03/086.pdf>

LERA LÓPEZ, HERNÁNDEZ NANCLARES, BLANCO VACA 2003

FERNANDO LERA LÓPEZ, NURIA HERNÁNDEZ NANCLARES, CRISTINA BLANCO VACA, "La 'brecha digital' un reto para el desarrollo de la sociedad del conocimiento", *Revista de Economía Mundial*, 8, 2003, pp. 119-142.

<http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/424/b1376647.pdf?sequence=1>

- LÓPEZ REDONDO 2014
ISAAC LÓPEZ REDONDO, *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*, Arcade, Sevilla, 2014.
- MARTÍN ROMERO 2020
ANA MARÍA MARTÍN ROMERO, "La brecha digital generacional", *Temas laborales. Revista andaluza de trabajo y bienestar social*, 151, 2020, pp. 77-93.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7464144>
- QUESADA 2020
DANIEL QUESADA, "Qué es un juego triple A – Aprende sobre videojuegos con Hobby Basics", *Hobbyconsolas*, 29 de abril de 2020.
<https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/juego-triple-aprende-videojuegos-hobby-basics-631283>
- ROJAS GÓMEZ 2018
MAURICIO ROJAS GÓMEZ, "La utilidad de la historia en la sociedad de la incerteza", en P. CORTI BADÍA, R. MORENO JERIA, J. L. WIDOW LIRA (coords.), *La utilidad de la historia*, Trea, Gijón, 2018, pp. 191-201.
- SENDRAIL 1983
MARCEL SENDRAIL, *Historia cultural de la enfermedad*, Espasa-Calpe, Madrid, 1983.
- SERRANO 2018
FRANCISCO ALBERTO SERRANO, "Kingdom Come, análisis", *MeriStation*, 21 de febrero de 2018.
https://as.com/meristation/2018/02/21/analisis/1519200000_173337.html
- TALEB 2012
NASSIM NICHOLAS TALEB, *El cisne negro. El impacto de lo altamente improbable*, Planeta, Barcelona, 2012.
- VENEGAS RAMOS 2017
ALBERTO VENEGAS RAMOS, "El consumo de la Prehistoria a través del videojuego: representaciones, tipologías y causas", *Espacio, Tiempo y Forma. Serie I. Prehistoria y Arqueología*, 10, 2017, pp. 13-36.
<http://revistas.uned.es/index.php/ETFI/article/view/19174/17071>
- VENEGAS RAMOS 2020
ALBERTO VENEGAS RAMOS, *Historia y videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la cultura y la sociedad digital contemporánea*, tesis doctoral, Universidad de Murcia, 2020.
- WHITE 2010
HAYDEN WHITE, *Ficción histórica, historia ficcional y realidad histórica*, Prometeo Libros, Buenos Aires, 2010.

 edizioni
Consiglio Nazionale delle Ricerche