



Historia

VIDEOJUEGOS



**IV CONGRESO INTERNACIONAL
HISTORIA Y VIDEOJUEGOS**
12, 13 Y 14 DE MAYO 2021

Online

LOGOS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

Resúmenes

Ponencias y Comunicaciones

DOSSIER

Murcia (España) y Mar del Plata (Argentina)



...eso sí, por orden alfabético del primer apellido...



Ponencias



Claudia Bonillo Fernández (6)

De eiyū a Servant. Una panorámica de los héroes japoneses de Fate/Grand Order

Laura Castro Royo (9)

Luz, fuego, destrucción y turbantes. La adaptación de la mitología islámica en los videojuegos

Ruth García Martín, Begoña Cadiñanos y Pablo Martín Domínguez (10)

Lo que fue y lo que pudo ser. Análisis historiográfico desde la ficción

David Morenza Arias (13)

Sobreviviendo al pasado. El género survival como entorno histórico

Íñigo Mugueta Moreno y Xabier Rubio Campillo (14)

Las mecánicas de juego como elemento clave del aprendizaje en los videojuegos históricos de estrategia

Enrique Picón Roca (15)

¿Quieres aprender la historia antigua de Europa a través de un videojuego?

Alberto Venegas Ramos (16)

El videojuego como testimonio y fuente para la historia

BONILLO FERNÁNDEZ, Claudia (Univ. Kyoto-Univ. Zaragoza)

Correo electrónico: claudiabonfdez@gmail.com

De eiyū a Servant. Una panorámica de los héroes japoneses de Fate/Grand Order

Existen muchos medios por los que los videojuegos conectan a los jugadores con la Historia y les ayudan a profundizar en distintos aspectos de ella, ya sea en el funcionamiento de los procesos históricos, en la realidad social de periodos lejanos o en las figuras que protagonizaron estas épocas de cambio. Además de los videojuegos para ordenador y para consola, simuladores históricos y del género de acción principalmente, en los últimos años han cobrado fuerza en el mercado los juegos para móviles que, en el caso de Japón, se suelen centrar en el género *gacha* RPG con elementos de novela visual. Si bien su factura más simple puede aportar menos diversidad en la jugabilidad, su desarrollo continuo a lo largo de los años que dura el servicio móvil y su fuerte componente textual tienen la potencialidad para transmitir una gran cantidad de información.

Un ejemplo paradigmático que saca provecho de la fuerza de esta plataforma es *Fate/ Grand Order*, un juego para móviles gacha RPG para Android e IOS estrenado en 2015, desarrollado por Delightworks y publicado por Aniplex bajo la licencia de TYPE-MOON, alabado como uno de los juegos para móviles más exitosos del mercado. Forma parte de la serie transmediática *Fate*, una franquicia que dio comienzo con el estreno de la novela visual erótica *Fate/ stay night* en 2004 escrita por Kinoko Nasu, también guionista del videojuego objeto de análisis, y desarrollada por TYPE-MOON, a raíz de la cual surgieron un gran número de relatos que tenían en común narrar los conflictos entre los Masters, hechiceros humanos, y los Servants que invocan, espíritus heroicos de todo el mundo y de toda la historia, quienes luchan por ellos para conseguir el Santo Grial, una poderosa herramienta alquímica capaz de conceder cualquier deseo.

Consideramos que la fructífera relación de la serie *Fate* con la Historia mundial, ya que ha hecho de los personajes históricos su seña de identidad, así como la amplitud y variedad del reparto de esta entrega móvil, hay más de doscientos cuarenta Servants hasta el momento, meritan analizar los perfiles biográficos de los personajes

históricos japoneses que aparecen como Servants en *Fate/ Grand Order* con el fin de estudiar la veracidad de la representación de estos héroes compartida por el videojuego y determinar si es un buen medio para que los jugadores puedan acercarse a estas figuras representativas de la cultura nipona.



CASTRO ROYO, Laura (Univ. St. Andrews)

Correo electrónico: lcr22@st-andrews.ac.uk

Luz, fuego, destrucción y turbantes. La adaptación de la mitología islámica en los videojuegos

La creación de un folklore global en la era digital, especialmente con la aparición de los videojuegos, ha facilitado la aparición de otras culturas y otras religiones en muchos de los títulos. En esta conversación global, la mitología se adapta, se transforma y se redefine para cumplir unos propósitos marcados. ¿Cómo ha sido esta adaptación y qué partes se han escogido para representar la religión islámica? Esta comunicación plantea una reflexión sobre la percepción de ese "Oriente" definido a partir de Occidente a través de los Jinn y su incorporación en los videojuegos, recorriendo algunos estereotipos asociados con la figura del "genio" tan asentada en el imaginario colectivo occidental.

GARCÍA MARTÍN, Ruth (Univ. Castilla-La Mancha), CADIÑANOS,
Begoña y MARTÍN DOMÍNGUEZ, Pablo

Correo electrónico: Ruth.Garcia@uclm.es

Lo que fue y lo que pudo ser. Análisis historiográfico desde la ficción

La representación del pasado plantea un problema clásico en cuanto a sus capacidades: si la representación es, por definición, mostrar lo que no está presente ¿cuáles son sus límites? Aristóteles plantea la inferioridad de la Historia respecto a las otras formas literarias justamente en su incapacidad de representar lo que podría haber sido limitándose únicamente a lo que fue. Abundando en este sentido, Hayden White considera que la Historia como género está condicionada no sólo por la forma en que narrativiza los hechos, sino también por la naturaleza de las explicaciones con las que se articulan los hechos del pasado: ¿es una explicación contextual, mecánica o institucional?

Planteamos en esta presentación una hipótesis de un mecanismo historiográfico que haga patentes estos elementos. Para ello partimos del juego de estrategia *Hearts of Iron 4* de Paradox, cuyos sistemas de juego se centran principalmente en la parte militar, presentando otros subsistemas como diplomacia y economía, pero relacionados con el gran conflicto de la época. En definitiva, *Hearts of Iron 4* es una enorme hoja de cálculo que factoriza los elementos propios de la II Guerra Mundial a escala planetaria. Nuestra intención no es centrarnos en el juego base como mecanismo historiográfico sino en la modificación de la comunidad *The New Order, Last Days of Europe*, la cual está ambientada en 1962, año que en el III Reich ha logrado llegar a la luna tras décadas de su victoria en la II Guerra Mundial. Esta ucronía nos presenta un mundo alternativo y quizá plausible donde lo horrendo se ha convertido en cotidiano y la cual nos permite experimentar y analizar desde un punto de vista histórico y sociológico de lo que hubiera podido suceder si se hubiera impuesto el fascismo.

El mundo de *The New Order* es profundamente distinto: existen tres grandes esferas geopolíticas en el mundo, una centrada en Japón, otra en Italia y una tercera en Alemania. La guerra fría existe, pero como una creciente escalada de tensiones y desconfianza entre los tres bloques y una posibilidad muy cierta de apocalipsis nuclear. Por si fuera poco, estas tensiones pueden acrecentarse ante las posibilidades de una reunificación de los estados rusos salidos de la desintegración de la Unión Soviética, las revueltas en las Islas Británicas y/o un Estados Unidos que puede volver a reclamar un papel de potencia mundial. Por último, la salud de Hitler es precaria y las facciones políticas que componen el Reich mueven sus hilos para heredar el enorme imperio.

En definitiva, *The New Order, Last Days of Europe* nos permite explorar la noción aristoteliana de la historia como género literario al permitirnos explorar que hubiera pasado si el fascismo se hubiera impuesto a partir de las decisiones que tomamos a partir de un modelo matemático basado en datos históricos. El fin de la historia había acaecido en 1943 y, sin embargo, décadas después, Clío parece resistirse a no volver a jugar con sus adoradores.

MORENZA ARIAS, David (El Octavo Historiador)

Correo electrónico: d.morenza_93@hotmail.com

Sobreviviendo al pasado. El género survival como entorno histórico

Esta ponencia consistirá en un acercamiento al género de supervivencia y cómo sus mecánicas se han utilizado para reflejar una imagen hostil del pasado. A lo largo de la misma se plantearán distintos ejemplos de videojuegos ambientados en épocas diferentes para intentar ver qué características tienen en común y qué cuestiones son específicas de cada momento. Todo ello a través de un análisis mecánico pero no visual de los ejemplos utilizados.

MUGUETA MORENO, Iñigo (Univ. Pública de Navarra) y

RUBIO CAMPILLO, Xabier (Universidad de Barcelona)

Correos electrónicos: inigo.mugueta@unavarra.es

Las mecánicas de juego como elemento clave del aprendizaje en los videojuegos históricos de estrategia

En esta presentación se pretenden recoger algunas de las ideas que en los últimos meses se han venido desarrollando en la Universidad Pública de Navarra a propósito del papel que las mecánicas de juego pueden tener en el aprendizaje de contenidos competenciales ligados a la Historia y al desarrollo del pensamiento histórico. Para ello se expondrá cómo se están analizando las mecánicas de juego de diferentes videojuegos históricos de estrategia, a partir de su plasmación en mapas conceptuales o diagramas de flujo, que posteriormente se utilizan en el aula para tratar de desarrollar en el alumnado algunas de las competencias históricas más complejas, vinculadas al pensamiento histórico, y más en concreto a la comprensión de la causalidad histórica, la relevancia histórica o la temporalidad.

PICÓN ROCA, Enrique (Inercia Digital)

Correo electrónico: enriquepicon@inerciadigital.com

¿Quieres aprender la historia antigua de Europa a través de un videojuego?

Inercia Digital junto a otros socios europeos están desarrollando un videojuego en el proyecto europeo "tSoe (The Spirit of Europe)". En este videojuego podrás conocer los acontecimientos históricos más relevantes de la Unión Europea de las siguientes etapas: Antigua Grecia, Imperio Romano, Edad Oscura, Edad Vikinga y Renacimiento.

Este videojuego estará disponible a partir de otoño del 2021 de forma totalmente gratuita para ordenador. El objetivo del videojuego es superar las 5 etapas mencionadas anteriormente. Cada etapa contará con 5 mapas diferentes donde el jugador tendrá que superar las distintas misiones propuestas por los personajes del juego, a la vez que absorbe conocimientos acerca de estas épocas.

VENEGAS RAMOS, Alberto (Univ. Murcia)

Correo electrónico: correodealbertovenegas@gmail.com

El videojuego como testimonio y fuente para la historia

La democratización del desarrollo de videojuegos ha permitido en los últimos años la aparición de decenas de obras que convierten la memoria individual o colectiva en videojuego. Esta nueva tendencia aprovecha las características propias del medio para situar al jugador en el mismo lugar que el desarrollador a través de la empatía y las decisiones de diseño y lograr así que experimente virtualmente una situación histórica a través de los ojos de quien la vivió. Además, esta situación permite al historiador emplear estos testimonios virtuales, una vez contrastados y tamizados, como posibles fuentes históricas para su trabajo de una forma doble: como testimonio del momento en el que fue creada la obra y como testimonio de la experiencia del desarrollo en ese momento histórico concreto. Nuevas vías de acercamiento al ayer que han tenido en ejemplos como el checo *Attentat 1942* (Charles Games, 2016) para la

ocupación alemana de la República Checa, el estadounidense desarrollado por hijos de exiliados iraníes 1979 *Revolution: Black Friday* (iNK Stories, 2016) para la Revolución Islámica de Irán, el canadiense *East of the Rockies* (National Film Board of Canada, 2019) para la vida en los campos de concentración japoneses en Canadá durante la Segunda Guerra Mundial o el estadounidense *Brukel* (Bob de Schutter, 2020) para la ocupación alemana de Bélgica algunos de sus mejores exponentes.





Comunicaciones

Rita Aloy Ricart (24)

La visualidad de la masculinidad hegemónica del héroe clásico en los videojuegos

Vicente Carbonell Antolinos (27)

Más allá de la distorsión: *Blasphemous* y la capacidad del videojuego para difundir nuestra cultura

David J. Cordeiro Fernandes (30)

Los armeros de Calradia

Celia Delgado Mastral (33)

Crónicas de pasados inventados: legitimando Historias en los videojuegos

Miguel Fernández Cárcar (36)

¿Quién aprende qué? *Europa Universalis vs Age of Empires*. Descubriendo la Baja Edad Media en clase

Blai Forns Garcia (37)

El papel del historiador en la industria y el desarrollo de los videojuegos. Una propuesta: *Total War: Succession*

Jennifer Fuentes Vivancos (38)

Los agentes del Fondo Antiguo: ABJ y juegos de rol en el aula

Xandra Garzón Costumero (39)

La ausencia de las mujeres en las Historias oficiales ahora también en la del videojuego

Gastón Gil y José Gil (43)

Proyecto: "Democracia corporal"

Víctor Gómez Muñiz (44)

Supremacy 1914, un videojuego para estudiar la Primera Guerra Mundial

Jan Gonzalo Iglesia (47)

Simulación analógica y guerras indias: el encuentro con el otro a través de los wargames de tablero

Jesús Adrián Gorrín Marcano (49)

Jugando a orillas del Nilo: aproximación a la historia y cultura del Antiguo Egipto a través de la ciudad

Maitane Junguitu Dronda (52)

La representación de la mitología vasca en Sorghinen
Kondaira: roles y género

Franco Lanzillotta, Franco Rossi y Fernando Genin (53)

Desarrollo de una web app para la gamificación de
evaluaciones

Sergio Martín Herreros (56)

Diacronía y sincronía

Paula Martínez Bernal (59)

Arqueología celta y vikinga: representación del pueblo
hiberno-nórdico en *The Witcher 3: Wild Hunt*

José Antonio Mérida Donoso (60)

Los juegos sobre la II Guerra Mundial, nazismo y
Holocausto: posibilidades e inconvenientes como
instrumentos a usar en la práctica docente

Juan Elías Mireles Gamiño (63)

El videojuego como objeto cultural

Juan Cruz Oliva Pippia (67)

Todo rezo esconde un miedo: A Plague Tale: Innocence y la Peste Negra

Romano Ponce Díaz (69)

Sobre baterías y necromancias: la labor de restauración y preservación de videojuegos arcade de Artemio Urbina

Jordi Rodríguez Danés (72)

Hoc Voluerunt: la larga sombra de Julio César en los videojuegos

Josefa Ros Velasco (75)

Muero sin morir. El papel de la muerte en los videojuegos desde la antropología filosófica

Marcos Sala Ivars (78)

Ghost of Tsushima: Un análisis histórico a través de las armas y armaduras japonesas

Álvaro Santero Martín (80)

Los Pilares de la Tierra: la transición artística del Románico al Gótico a través de la adaptación virtual de la obra de Ken Follett

Dan Tarodo Cortes (83)

Cronología e intertextualidad: implicaciones semánticas del pasado en la saga The Legend of Zelda

Dario Testi (85)

Theresa de Skalica: la función de la mujer según las normas de la "sociedad patriarcal" y su oposición a las mismas (Kingdom Come Deliverance)

Cecilia Verino (88)

Reformulación de la imagen de la mujer medieval en los videojuegos

Sergio Yagüe-Pasamón (89)

Women's Subversion of Patriarchal Structuration: Female dimensional disruption of space and time in Bioshock Infinite

Aloy Ricart, Rita (Univ. Jaume I)

Correo electrónico: rita.aloy.ricart@gmail.com

La visualidad de la masculinidad hegemónica del héroe clásico en los videojuegos

La relevancia de los videojuegos hoy en día es más que palpable, lo cual ha comportado que su estudio y análisis se pueda llevar a cabo desde numerosas perspectivas. En este caso, la presente propuesta consiste en analizar la visualidad de la masculinidad hegemónica de la Antigüedad clásica a través de los videojuegos. Así, dicho medio audiovisual interactivo da continuidad a la imagen del héroe y, en algunas ocasiones, la reformula. Para ello se tendrán en cuenta dos videojuegos que gozan de gran popularidad y que transmiten de forma explícita la visualidad de la hegemonía masculina del héroe: *Assassin's Creed Odyssey* (2018) y la saga *God of War* (2005-2018). Ambos son ejemplos paradigmáticos de dicha visualidad, ya que los aspectos relacionados con la corpulencia, la dominación, el poder y la violencia serán los más recurrentes.

Con todo ello, es necesario tener en cuenta qué se entiende por el concepto de masculinidad hegemónica y, además, cómo éste se encuentra relacionado con el héroe y su periplo vital. Teniendo en cuenta los estudios de R.W. Connell y Scott Rubarth, cabe señalar que la masculinidad se tiene que entender dentro de contextos específicos y no como un producto que se mantiene a lo largo de la historia y la cultura. De este modo, hay que hacer hincapié en que cada sociedad y cultura tendrá un modelo diferente de masculinidad hegemónica, lo cual sucede en la Grecia clásica, donde incluso coexiste más de un modelo hegemónico. Todas estas cuestiones se verán reflejadas en los videojuegos y serán aspectos recurrentes en la configuración de sus personajes en general y de los protagonistas de *Assassin's Creed Odyssey* y *God of War* en particular.

Por ello, es necesario indagar en la herencia cultural de los héroes de los videojuegos mencionados. En ambos, se guardan numerosas referencias a la tradición artística y cultural, basándose en la continuidad de la gestualidad y la corporalidad clásicas, por lo que se puede hablar de una supervivencia de lo clásico como ya comentaba Salvatore Settis que, en este caso, se extiende a los videojuegos, los cuales ya han pasado a formar parte de la vida de las imágenes.

En este sentido, videojuegos como *Assassin's Creed Odyssey* y *God of War* siguen la visualidad de la masculinidad hegemónica clásica recurriendo, principalmente, al culto al cuerpo por un lado, y a la dominación y violencia por otro, convirtiendo, así, a sus protagonistas en verdaderas imágenes de poder.



Carbonell Antolinos, Vicente (Univ. Murcia)

Correo electrónico: vicente.carbonell@um.es

Más allá de la distorsión: Blasphemous y la capacidad del videojuego para difundir nuestra cultura

El videojuego, al igual que otros medios como el cine, es capaz de difundir la cultura de un lugar y periodo concreto. Hablamos de un arma de doble filo, pues puede mostrar una realidad difusa, alejada de la verdad, a la vez que también puede servir para mostrar al mundo fielmente culturas y patrimonios olvidados o apenas conocidos. Así, el videojuego es capaz de presentar al mundo realidades históricas, formas de arte o música tradicionales, de lugares y sociedades poco populares.

Son cada vez más diversas las culturas difundidas a través de este medio: no queda anclado en clásicos culturales como la cultura nipona feudal, sino que gracias a sagas como *Total War* o *Assassin's Creed* muchos jóvenes han podido crecer conociendo gran cantidad de culturas del mundo, y de forma más concreta, diversos entornos históricos recreados como la Florencia renacentista o la París revolucionaria.

Pero, cuando hablamos de España y su folclore, muy pocos son los casos: apenas encontramos videojuegos que muestren nuestra cultura de una forma "apetecible" para, no solo el territorio patrio, sino para el resto del mundo. Es ahí donde entra en acción *Blasphemous*, videojuego publicado en 2019 y desarrollado por *The Game Kitchen*, estudio español y de núcleo andaluz.

Este videojuego, aunque de forma distorsionada, es capaz de mostrar de una manera accesible y atractiva la cultura y el patrimonio andaluz: bajo un halo de oscuridad y blasfemia, exhibe una Semana Santa sevillana que ha sido jugada a lo largo de todo el mundo. El protagonista es un penitente, portando el clásico capirote que se luce en los pasos de Semana Santa de nuestro país. De hecho, pertenece a una hermandad, una clásica cofradía, y a lo largo de su aventura hallamos objetos que hacen referencia a elementos de del patrimonio patrio, como poemas o leyendas. Encontramos escenarios que representan claramente lugares como el Patio de los Naranjos de la Mezquita de Córdoba o su conocidísimo interior, el Bosque de Columnas.

La banda sonora, inspirada por coplas y saetas, nos recuerda continuamente que estamos ante una versión oscura y retorcida de Andalucía, con clásicos acordes de guitarra o el tradicional uso de percusión empleada durante las procesiones de Semana Santa. Incluso nos enfrentamos a enemigos que son versiones distorsionadas y retorcidas de obras como las Meninas de Velázquez, en un universo de un barroco exacerbado.

El objetivo de este trabajo es mostrar como *Blasphemous*, aunque de manera alterada, es un videojuego capaz de difundir nuestra cultura más allá de nuestro territorio. Se tratará de mostrar las influencias y referencias a la cultura y folclore españoles contenidas en el mismo, sirviendo este ejemplo para mostrar y reflexionar acerca de cómo es este medio más que eficiente para la difusión de la cultura y el patrimonio español.

Cordeiro Fernandes, David J. (Univ. Murcia)

Correo electrónico: davidjoao.cordeiro@um.es

Los armeros de Calradia

Una de las mayores capacidades de los videojuegos es crear y trasportarnos a mundos imaginarios, poder que comparten con la literatura o el cine. Para ello, deben buscar inspiración para poder idear lo imaginario. Con este objetivo, no es ninguna novedad que los videojuegos se basen en la extracción de elementos reales históricos y/o culturales para conformar mundos ficticios en los que se desarrollan. Sin embargo, esta recurrida herramienta puede ser empleada de dos formas: la mimesis realizada puede ser usada para aportar un trasfondo que refleje fielmente el modelo real y así lograr la doble labor de dotar al juego en cuestión de un halo de veracidad a la vez que dar a conocer elementos históricos y/o culturales antes desconocidos por los jugadores; o puede aportar una visión simplista y maniquea de la realidad, creada a golpe de simplificación y generalización.

El caso concreto a analizar se trata de *Mount and Blade: Bannerlord*. Este título, desarrollado por TaleWords Entertainment, fue lanzado en marzo de 2020, para hacernos más ameno el confinamiento. Tras casi 10 años de espera, nos devuelve al continente de Calradia pero 210 años antes de su antecesor *Mount and Blade: Warband*, lanzado en 2010.

Este salto atrás en el tiempo, trae nuevas facciones al continente y el consecuente cambio de la conformación geopolítica de dichas facciones. Para lograr individualizarlas, se han asignado unos rasgos característicos que van a marcar claramente cada una de ellas. Estos rasgos son elementos extraídos de civilizaciones históricas, grupos culturales concretos o periodos históricos, concretamente, muniéndose de elementos iconográficos y de la cultura material militar. Aplicando esta metodología, podemos ver como los propios desarrolladores definen sus facciones como reflejos de dichos elementos pretéritos.

Sin embargo, al analizar el armamento (tanto defensivo como ofensivo) de los guerreros de las distintas facciones o los elementos heráldicos que presentan, podemos ver como no siempre se ha procedido de la forma más rigurosa.

La identificación de los clanes de Battania como celtas resulta evidente gracias a las triquetas y los kilts que lucen; sin embargo podemos apreciar guerreros luciendo un *spangenhelm* o armados con *rhomphaías*, lo cual desentona con la estética celta. La estética de los guerreros de Aserai concuerda con la asignación de la Arabia pre islámica; sin embargo, volvemos a ver como la presencia del *shamshir* y el uso de armaduras de espejo hace que haya un desajuste entre la cronología propuesta y la de los elementos materiales reflejados.

En resumen, surge la necesidad de analizar la representación cultural que han llevado a cabo los desarrolladores y ver si la etiqueta colocada se corresponde con los atributos asignados, siendo el objetivo de dicho análisis buscar dicha concordancia o identificar los errores de documentación (si los hubiere), al igual que intentar hallar una respuesta para su introducción.

Delgado Mastral, Celia (Univ. Zaragoza)

Correo electrónico: celiadelgadam@gmail.com

Crónicas de pasados inventados: legitimando Historias en los videojuegos

En esta comunicación se selecciona una pequeña muestra de videojuegos cuyos títulos contienen la palabra "Chronicles" (*Xenoblade Chronicles* (Monolith Soft, Monster Games; Nintendo, 2010-2020) *Valkyria Chronicles* (Sega, 2008-2018), *Final Fantasy Crystal Chronicles* (Squaresoft, Square Enix, Nintendo), *Karnage Chronicles* (Nordic Trolls, 2020), *Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara* (Capcom, 2013), *Tomb Raider V: Chronicles* (Core Design; Eidos Interactive, Square Enix, Aspyr Media, 2000), *Bang-On Balls: Chronicles* (Exit Plan Games, 2021), *Assassin's Creed: Chronicles* (Climax Studios; Ubisoft, 2015-2016), *Call Of Duty Black Ops: Zombies Chronicles* (Treyarch; Activision, 2017)) para explorar el significado del término, sus orígenes histórico-literarios y su relación con el género de los videojuegos.

Para ello, se explora el nacimiento conjunto de la Historia y la Literatura y el significado del término "crónica" a lo largo del tiempo y su coincidencia semántica en inglés y en español, así como la diferenciación de la crónica historiográfica y la periodística. Una vez asentadas brevemente las bases teóricas del análisis, se examinan los juegos seleccionados según su género, constatando que la mayor parte pertenecen al abanico de los RPG. De aquí se desprenden dos usos del término "chronicles" en los títulos del videojuego: el primero, que designa historias menos canónicas, menores o experimentales dentro del mundo narrativo de una saga de videojuegos; y otro, más frecuente, que tiene el objetivo de legitimar el mundo ludonarrativo del juego, y que puede relacionarse de forma directa con los tópicos literarios del "manuscrito encontrado" y del "falso cronista", tratados por Ana M. Mariño Arias en «Los motivos caballerescos del manuscrito encontrado y el falso cronista en *El Señor de los Anillos*», *Tirant*, 16 (2013), pp. 325-336. Este segundo uso del término "Chronicles" en el título de un videojuego o una saga de videojuegos, por lo tanto, se aplica frecuentemente en aquellos juegos influidos por la literatura del género de la *high fantasy* (J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Bernard Cornwell), que, a su vez, obtiene gran parte de su material de las novelas de caballerías y la literatura épica.

Los objetivos de esta comunicación son, por lo tanto, realizar un breve análisis de la intencionalidad y las referencias que se ocultan tras la rotulación de este tipo de videojuegos, y, de esta manera, extraer conclusiones acerca de la familiaridad de diferentes medios y disciplinas: por una parte, entre los videojuegos y la Historia; por otra, entre la Historia y la Literatura.



Fernández Cárcar, Miguel (Univ. Pública de Navarra)

Correo electrónico: miguelfernandezcarcar@hotmail.com

¿Quién aprende qué? Europa Universalis vs Age of Empires. Descubriendo la Baja Edad Media en clase

Se presenta la experiencia de un taller de aprendizaje de historia con videojuegos. El taller se llevó a cabo en tres clases de 2º de la ESO del colegio "Maristas" de Pamplona para estudiar el tema de la Baja Edad Media en Europa. La experiencia compara los aprendizajes adquiridos por los tres grupos: uno con una metodología docente clásica, y otros dos realizando una estrategia de aprendizaje basado en juegos, pero cada grupo con un juego diferente -un grupo con el *Europa Universalis II* y el otro con el *Age of Empires II*-. El fin último del proyecto es comparar qué clase ha aprendido qué, en función de la metodología utilizada, pero también se quiere demostrar que no es posible hablar de manera genérica de lo que se aprende con los videojuegos.

Forns Garcia, Blai (Argentona)

Correo electrónico: bforns16@insargentona.cat

El papel del historiador en la industria y el desarrollo de los videojuegos. Una propuesta: Total War: Succession

Como trabajo Fin de Bachillerato realizo una propuesta que tenga como objetivo ponderar y valorar el papel del historiador en la industria y desarrollo de los videojuegos. La parte teórica se basaría en saber qué hace el historiador, y en la práctica, tendría que hacer lo que el historiador desempeña. Para ello, se plantea idear un videojuego, y este sería un *Total War* de la Guerra de Sucesión Española cuyo nombre sería el siguiente: *Total War: Succession*. *Total War* es una serie de juegos de estrategia militar con batallas a tiempo real y, si se juega el modo campaña, se juega por turnos contra la IA. En estos juegos, se tiene dos mapas: el de campaña y el de combate. En el de campaña, aparecen unas ciudades prefijadas, es decir, que no se pueden crear ni se pueden mover, las cuales tienes que mejorar con el fin de hacerlas más prósperas y así, hacer que tus ejércitos sean más potentes. Si mejoras el ejército, puedes ganar más batallas y conquistar más ciudades que incrementará el nivel económico, además de crecer el poder militar.

Fuentes Vivancos, Jennifer (Univ. Murcia)

Correo electrónico: jenfuenvivan@gmail.com

Los agentes del Fondo Antiguo: ABJ y juegos de rol en el aula

El Aprendizaje Basado en Juegos es una metodología cada vez más utilizada y que tiene como pilares el aprendizaje a través del componente lúdico, la transversalidad y el conocimiento competencial, poniendo en práctica aquello que aprenden. Los juegos de rol son un tipo de juego a medio camino entre la dramatización y los juegos de mesa y, al usarlo con la metodología ya mencionada, puede ser una herramienta didáctica interesante y útil en cualquier asignatura. De esta idea nace *Los agentes del Fondo Antiguo*, un juego de rol creado con la finalidad de poder utilizar este tipo de actividades y recursos en asignaturas de la rama de humanidades en general y de Lengua castellana y Literatura en particular, siempre con el aprendizaje por competencias y la transversalidad como bases. Así, utilizando de telón de fondo la Biblioteca Nacional de Madrid con algunos añadidos y elementos mágicos y fantásticos, se podrá utilizar, por ejemplo, para la mejora de la competencia comunicativa y para trabajar contenidos del currículo tanto de literatura como de lengua, dada su flexibilidad. Por ello, resulta interesante llevar este tipo de herramientas al aula de secundaria.

Garzón Costumero, Xandra (ISF-CSIC)

Correo electrónico: xandragarzoncostumero@gmail.com

La ausencia de las mujeres en las Historias oficiales ahora también en la del videojuego

1- Invisibilización de la mujer por los historiadores, la historia del VJ.

Las feministas nos quejamos de la ausencia de mujeres en las historias oficiales de la ciencia, de la filosofía etc, donde se ha silenciado a muchas autoras, inventoras, artistas... Es por ello que sabemos quién es el inventor de la bombilla, pero no la inventora del wifi, por ejemplo.

Concha Roldán panadero nos decía: *La invisibilización pública y profesional que padecen las mujeres es producto del encorsetamiento androcéntrico de nuestras sociedades occidentales, algo en lo que no difieren tanto de las otras culturas. Nada ha cambiado -si no es para peor, en nuestras sociedades neoconservadoras- desde que Celia Amorós explicara el fenómeno poniendo de manifiesto que "las razones de los olvidos de la razón se sustentan en una concepción patriarcal de la historia"* Los esfuerzos feministas han puesto sobradamente de manifiesto la ausencia de las mujeres en las historias de la ciencia, en las historias del pensamiento o en las historias "oficiales" en general.

Cuando se comenzó a historiar la ciencia, la filosofía ... se olvidaron casualmente de las mujeres y aun a día de hoy en los libros de texto cuesta encontrar otra que no sea la historia del hombre blanco heterosexual. No existimos más que como un detalle, como un adorno, como pie de página.

Hay un campo, que es mucho más reciente que el de la historia de la ciencia o de la filosofía, y que se ha visto masculinizado con una violencia inusitada. Ese (ciber)espacio es el de internet, el de la red de redes.

Pese a ser un espacio de interacción social relativamente nuevo (no seré yo la que hable de 'las nuevas tecnologías' pero debemos tener clara su emergencia y su escaso recorrido 'histórico' pese a que muchos ya no conciben su vida sin una conexión a internet) la masculinización que soporta es sorprendente. En los espacios de interacción social como los que fomenta el videojuego, además, la violencia contra las mujeres se ejerce por defecto, de manera subsidiaria. Lo normal en algunas plazas públicas de reunión en el mundo del videojuego es un nivel de misoginia muy superior al encontrado en la calle.

Es por ello que, los 'espacios' seguros, espacios femeninos no mixtos, son espacios necesarios. Espacios donde nosotras podamos crear nuestras propias narrativas no mediadas por el nivel de violencia contra la mujer tan elevado encontrado en estos foros.

Aparecen nuevas estructuras opresivas como Only Fans, que no son nuevas, son la misma estructura patriarcal adoptando formas 2.0

Esto que ha ocurrido en muchas otras disciplinas, debemos evitar que ocurra con el mundo del videojuego, en el que la masculinización está siendo muy intensa tanto en las narrativas de los juegos, como en la propia industria (que está poniéndoselo muy difícil a las profesionales mujeres) así como en los espacios sociales que surgen alrededor del VJ (fandom, foros, chats de audio ingame etc...).

La historia del videojuego se lleva escribiendo desde hace ya algunas décadas, ¿qué ocurrirá con nosotras y con la representación histórica que de nosotras se haga en un medio especialmente misógino como es el del videojuego? ¿Afectará la misoginia que encontramos en las narrativas, en la industria (con sus trabajadoras) y contra las propias jugadoras en los espacios sociales que surgen alrededor del videojuego a la visión histórica que se dé de la mujer?

Las mujeres que han llegado a ser notables en las historias oficiales han hecho un esfuerzo sobrehumano, la suerte estuvo de su parte además para no ser olvidadas.

Porque ¿cuántas mujeres hay perdidas en la desmemoria de la historia, que habiendo conseguido gestas incantables no llegaron ni por asomo a ser dignas de glosa? ¿Cuántas historias se han perdido de mujeres haciendo cosas realmente extraordinarias y han sido tapadas por los delirios de algún historiador sobre alguna figura masculina del que se dice que fue tal dechado de virtudes, tal era la cantidad de dones que se le atribuyen que roza lo ridículo e increíble? ¿Ese es el nivel de exigencia que la historia nos tiene reservado a las mujeres? No todas somos Marie Curie, ni los hombres tampoco.

Las historias de las mujeres se escriben desde la materialidad, pero también desde a imaginación, desde el universo conceptual que se crea en cada espacio, en cada época por cada persona y colectivo. Sin referentes no hay historia, y no debemos dejar que, la nuestra, de nuevo, la cuenten ellos.

Plataformas como WiG o Todas Gamers son fundamentales porque actúan como foco irradiador de narrativas.

2-Narrativas en espacios 2.0.

Algunos de los referentes e ideas más importantes para nuestra sociedad y de las formas simbólicas que dan sentido a nuestra cultura se generan gracias a la industria audiovisual y a sus narrativas, siendo el videojuego la primera y más importante de las expresiones de esta industria. Las nuevas narrativas dan un papel preminente a las audiencias, dándoles la oportunidad de participar, empoderándolas y recibiendo su feedback en procesos denominados transmediales, que se vierten de nuevo transformados por la industria en outputs que estas audiencias generan.

La imperante masculinidad de la industria desvirtúa estos procesos y hace que la dimensión participativa de las narrativas genere en ocasiones procesos de endoculturización excluyentes para la mujer, comúnmente aceptadas como lo normal o bueno y dando de ese modo continuidad a ideas obsoletas ancladas en visiones de una sociedad patriarcal, disonancias estas que no dejan acceder a la mujer a una industria en la que tiene una repetitividad del 16% (frente a casi un 50% de jugadoras). Esto tiene relación directa sobre qué se nos cuenta en los videojuegos y cómo se nos cuenta, suele representarse aún hoy en día a la mujer como personaje secundario, estereotipado o sexualizado, vaciando el medio de referentes femeninos útiles y atractivos para generaciones futuras y perpetuando una discriminación intolerable hoy en día.

Sin imaginación, sin escenarios libres que actúen de lienzo en blanco para pintar no podremos escribir nuestras historias, no podremos escribir nuestra historia. Es muy importante que sean escritas porque llevamos demasiados años de historia contada desde la perspectiva masculina, y siempre me pregunto qué nos habremos perdido en este tiempo. Pienso en los libros que más me gustan, pienso en los videojuegos que he jugado siempre, los que me transportan a tiempos pretéritos más dulces y amables, y casi siempre está detrás la mano de un señor. Qué huérfano está nuestro universo simbólico.

Las mujeres además de haberlo tenido mucho más difícil que sus compañeros varones, hemos sido objeto de un silencio cómplice con otras violencias que se han ejercido históricamente, un silencio invalidante contra nosotras.

Gil, Gastón y Gil, José (Univ. Nac. Mar del Plata)

Correos electrónicos: gasgil@hotmail.com; josemaria@gilmdq.com

Proyecto: "Democracia corporal"

Democracia corporal es un concepto que proponemos para abordar la práctica del fútbol como fenómeno complejo, dado que permite el cruce entre deportes, educación, salud pública y sociabilidad, fomentando tanto las decisiones grupales como la autodeterminación corporal de cada jugador. Buscamos contribuir a la inclusión plena de personas excluidas de la práctica del fútbol: niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad, mujeres, personas con discapacidad y permitir que dichos sujetos ejerzan la democracia corporal y mejoren su calidad de vida. El proyecto desarrolla estrategias para favorecer la inclusión social de dichos actores vulnerables en la práctica del fútbol mediante un abordaje multidisciplinar, donde intervienen la antropología social, la filosofía de la educación, la terapia ocupacional, la ingeniería en sistemas, los estudios del deporte, la teoría de los juegos y la gamificación.

Gómez Muñiz, Víctor (Univ. Burgos)

Correo electrónico: victor.gomez.muniz@gmail.com

Supremacy 1914, un videojuego para estudiar la Primera Guerra Mundial

La base de esta experiencia se basa en *Supremacy 1914*. Se trata un videojuego de estrategia en tiempo real multijugador masivo en línea o MMORTS (massively multiplayer online real-time strategy). Un videojuego de estrategia en el que miles de jugadores, de forma simultánea a través de Internet, interactúan entre ellos a tiempo real. A través de él, y a pesar de que la finalidad de *Supremacy 1914* no es estrictamente educativa sino comercial pues se trata de un videojuego de entretenimiento, se desarrollan de algunas habilidades del pensamiento histórico como son la empatía histórica, la interpretación y la narración histórica con el alumnado de FP Básica.

El trabajo realizado a través del videojuego y de los diferentes materiales paralelos generados por el docente permite trabajar diferentes contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales relacionados con la Primera Guerra Mundial.

Para esta experiencia se ha creado material propio como un cuaderno de aprendizaje denominado "Informe de Guerra" donde se van recogiendo los diferentes retos que el alumnado debe superar, tanto dentro del videojuego como en actividades en el aula.

Este tipo de actividades conseguirá que el alumnado pueda trabajar toda la Primera Guerra Mundial, desde conceptos como la Paz Armada a entender y desarrollar la empatía histórica a través de las Alianzas. De la misma manera, llevarán a cabo diferentes investigaciones sobre las naciones beligerantes, el armamento, las batallas y los principales protagonistas de la Gran Guerra. Además, el discente lleva a cabo un parte de guerra diario tanto digital como por escrito.

El trabajo no sólo se da en el videojuego, sino que en el aula los discentes van recibiendo diferentes misiones que les llegan sobre acontecimientos como la entrada de los EEUU en la Primera Guerra Mundial, la vida en las trincheras a través de cartas de los soldados ingleses en las trincheras o los cambios ocurridos en las alianzas durante el conflicto.

Y, por último, para cerrar la experiencia reciben un nuevo cuaderno final denominado “Documentos secretos” donde se desarrollan las consecuencias de la Primera Guerra Mundial, los cambios en el mapa europeo y el Tratado de Versalles desde un punto de vista empático y personal. Al final de la experiencia se les entrega un diploma y diferentes condecoraciones a los mejores trabajos, los mejores líderes en el videojuego y los mejores “Documentos secretos”. Todas las actividades, misiones y retos tienen una puntuación y el alumnado recibe una tabla para valorar su trabajo. Cada material creado conlleva una inmersión total gracias a una estética propia y trabajo con fuentes originales.



Gonzalo Iglesia, Jan (Univ. Rovira i Virgili)

Correo electrónico: juanluis.gonzalo@urv.cat

Simulación analógica y guerras indias: el encuentro con el otro a través de los wargames de tablero

El objetivo de esta propuesta es analizar cómo los wargames analógicos de tablero simulan las guerras indias, entendidas como los conflictos que se desarrollaron desde 1540 hasta 1924 entre los nativos de América del Norte y las potencias o colonos europeos y, posteriormente, con los gobiernos de Estados Unidos, México y Canadá y los colonos de estos territorios.

Como muestra se han seleccionado los 116 juegos que aparecen en la base de datos online boardgamegeek.com que cumplen los siguientes requisitos: ser juegos de simulación histórica sobre el conflicto, ser juegos de tablero, estar publicados por editoriales comerciales y representar a los nativos norteamericanos de alguna manera.

Con ellos se ha identificado cuál ha sido la evolución temporal de su publicación y las principales épocas o temas que más se han representado. A partir de ahí, y junto con un análisis de la iconografía y las mecánicas que nos ofrecen los juegos, se ha estudiado si estos están vinculados a la construcción de los momentos fundacionales de la historia de los EE. UU., al igual que otros artefactos culturales, y de qué manera representan a los nativos norteamericanos.

Las conclusiones iniciales apuntan a que existe una atención moderada sobre el tema, especialmente a partir de la década de los 2000, coincidiendo con el auge de la industria de los juegos de mesa en general. La mayoría de los juegos equiparan las guerras indias a los conflictos entre las potencias europeas por el predominio del continente, situando a los indígenas como actores secundarios, y a la guerra en las praderas de finales del siglo XIX. A pesar de todo, existe cierta tendencia revisionista en los últimos años que ofrece nuevos temas y perspectivas de aproximación que coincide con la hibridación entre los wargames clásicos y los eurogames.

Gorrín Marcano, Jesús Adrián (Univ. Metropolitana de Caracas)

Correo electrónico: jgorrin@unimet.edu.ve

Jugando a orillas del Nilo: aproximación a la historia y cultura del Antiguo Egipto a través de la ciudad

La civilización egipcia, como muchas otras civilizaciones antiguas, ha despertado la atención numerosos investigadores a lo largo de la historia. No obstante, en el mundo de los videojuegos, el antiguo Egipto ha sido representado no pocas veces de manera digital, exponiendo al usuario ante fragmentos del pasado que son utilizados para crear una narrativa digital y por medio de la misma, conocer, a través de la inmersión, una realidad pasada.

Un caso de estudio más que interesante es el juego para ordenador llamado *Immortal Cities: Children of The Nile*, desarrollado por la estadounidense Tilt Mill Entertainment y lanzado al público en el 2004 en los EE.EE y 2005 en Europa. Dicho juego pertenece al género de construcción de ciudades, es decir, el jugador, como líder de la ciudad, es colocado en una posición central donde debe dirigir el proceso urbano, hacerla crecer y prosperar, gestionando numerosos aspectos de esta.

A través de una campaña que va cubriendo varios períodos, se pondrá al jugador en el papel del faraón, es decir, del gobernante. El juego ofrece al usuario una serie de mecánicas que permiten comprender de manera sencilla y entretenida, aspectos esenciales del Egipto faraónico por medio de la construcción de ciudades y las necesidades de la sociedad que la habita. El usuario quedará de esta manera inmerso en una representación digital donde tendrá que hacer frente a todo tipo de problemas logísticos que deberá resolver a medida que la ciudad crece y con ella las complejidades típicas de los entornos urbanos. Pero no es cualquier ciudad, es una ciudad del antiguo Egipto, por ende, el Nilo es omnipresente. La urbe y su éxito dependerá en gran medida de la forma en que el usuario se habitúe a los ritmos de las crecidas, las consecuencias de las sequías, los diversos tipos de cosechas, así como sus diferentes usos, el almacenamiento de recursos y alimentos, etc. En otras palabras, se muestra de manera diáfana la estrecha relación entre este río y a la civilización egipcia.

Además, aspectos clave como la religión podrán ser abordados mediante la construcción de templos y festividades religiosas, así como la importancia de la casta sacerdotal en dicha sociedad. Así como también la importancia de las tumbas y necesidades funerarias de la población.

Por tanto, a través de la interacción del usuario con la representación digital de la geografía, la ciudad y la sociedad egipcia, se es capaz de aproximarse a conocer una realidad del pasado de manera sencilla y entretenida. Es decir, el videojuego puede emplearse de forma pedagógica para difundir conocimiento histórico ya que es un gran medio para contar historias, donde las decisiones tomadas por el jugador forjarán la civilización y fijan en él una determinada memoria estética en el imaginario.



Junguitu Dronda, Maitane (Game Erauntsia Elkartea)

Correo electrónico: mjunguitu@gmail.com

La representación de la mitología vasca en Sorginen Kondaira: roles y género

En la presente comunicación se realiza un análisis de contenido de los personajes del videojuego *Sorginen Kondaira –Sorgina. A tale of witches–* (2016, Binary Soul). El videojuego, como sus autores indican, está explícitamente basado en la mitología vasca.

Este estudio analiza los personajes principales y secundarios para determinar el rol que representan en el juego. También se analizan desde el punto de vista de género para determinar si el género de los personajes es un factor relevante sobre el rol que cumplen en la historia. Finalmente, se realiza una comparativa con las fuentes originales de la mitología vasca (principalmente los textos de los folcloristas Barandiaran y Azkue) para concretar qué elementos tradicionales se respetan en el videojuego y qué características nuevas se atribuyen a los seres mitológicos protagonistas. El análisis se realiza sobre la versión en euskera del videojuego.

Lanzillotta, Franco, Rossi, Franco y Genin, Fernando (Univ. Nac. Mar del Plata)

Correo electrónico: flanzi@fi.mdp.edu.ar

Desarrollo de una web app para la gamificación de evaluaciones

El término "gamificación" es reciente, su origen se remonta al año 2008, pero no fue hasta el 2010 que el término tomó relevancia. La definición de gamificación más adoptada es el "uso de los elementos de juego en contextos de no-juegos". En otras palabras, es el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades necesariamente recreativas con el fin de potenciar la motivación, así como de reforzar la conducta para solucionar un problema, mejorar la productividad, obtener un objetivo, activar el aprendizaje y evaluar a individuos concretos.

La carencia de herramientas de enseñanza que motiven y atraigan a los estudiantes crea dificultades para captar su atención y generarles interés en el estudio y el aprendizaje. Es en este contexto que se ha propuesto el desarrollo de una web app para la gamificación de las evaluaciones en la asignatura Fundamentos de la Informática de la carrera Ingeniería en Informática.

El objetivo de este proyecto consiste en crear una herramienta que les permita a los docentes generar evaluaciones gamificadas, monitorizar el rendimiento y la participación de los estudiantes y obtener análisis de los resultados. De esta manera, se espera que los estudiantes se sientan motivados a aprender a través del juego, se recompense el buen desempeño y se promueva la adquisición de conocimientos.

Con el fin de gamificar las evaluaciones, se ha propuesto la incorporación de una serie de elementos:

- **Insignias:** serán entregadas a los estudiantes tras cumplir alguna condición definida por el docente, como responder correctamente una cantidad de preguntas en forma consecutiva, responder una cantidad de preguntas dentro de un límite de tiempo, entre otras.
- **Logros:** serán otorgados por el docente de forma manual cuando lo considere adecuado. Los motivos de estos logros son diversos, como puede ser la participación del estudiante o la asistencia a las clases.

- *Boosters:* podrán ser utilizados por los estudiantes durante las evaluaciones, lo que les dará una ayuda o ventaja para responder una pregunta, como incrementar el tiempo disponible, eliminar algunas opciones, tener una segunda oportunidad en caso de equivocarse, saltar la pregunta, etc.
- *Monedas:* junto con las insignias y los logros que adquiera el estudiante, se le darán también una cantidad de monedas que el estudiante podrá ir recolectando a lo largo de la cursada para luego canjearlas por boosters.

Una vez se haya desarrollado un primer prototipo de la aplicación, se pretende realizar pruebas de campo con estudiantes de la asignatura. Con ello, se espera obtener retroalimentación tanto de los estudiantes como de los docentes, para así poder mejorar y adaptar la herramienta y cumplir de forma satisfactoria el objetivo de este proyecto.

Martín Herreros, Sergio (Univ. Barcelona)

Correo electrónico: mhsergio94@hotmail.com

Diacronía y sincronía

En mi presentación, intentaré presentar los conceptos de diacronía, sincronía, objeto estético y canon, e introducir los diálogos y debates que estas nociones plantean para el estudio del videojuego.

En la actualidad, a la hora de pensar un videojuego que no sea contemporáneo, un método habitual de análisis es ver qué supuso ese juego en su salida: ventas, acogida, en qué innovó, análisis con su respectiva nota sobre 10... Esto supone remontarnos a la idea de su desarrollo, ver qué tendencias existían en ese momento, medir el impacto que causó su salida y atender a su recepción por parte de la crítica. Al análisis de un elemento concreto, o de una evolución de elementos concretos, en un momento determinado, se le denomina perspectiva diacrónica.

Una alternativa a esta forma de análisis es asumir que el juicio hacia una obra no puede ser ni fijo, ni objetivo, sino que siempre vendrá condicionado por el contexto de quien emita el juicio, y por las circunstancias desde las que se emite ese juicio.

Esa percepción de una obra concreta, atravesada por las cuestiones circunstanciales de cada uno, recibe el nombre de objeto estético. La noción de objeto estético presupone que no es posible acceder a una obra sin que nuestra subjetividad interfiera, siendo esta subjetividad no solo una forma de llamar a los gustos o a la ideología, sino a todo el conjunto de factores que componen una perspectiva, como pueden ser cuestiones como desde qué momento se está emitiendo el juicio o el grado de conocimiento sobre un campo concreto.

Analizar algo, con plena consciencia de que se está haciendo desde el presente y que, por lo tanto, se está mirando desde un prisma que no es el de su origen es lo que, en varios campos, como la lingüística o la filosofía, se denomina perspectiva sincrónica.

El debate que los conceptos de diacronía y sincronía traen implícito es si se ha de valorar una obra por sus méritos en un momento concreto, o por lo que esta es capaz de decir al presente en cada momento. La respuesta obvia es que ambas perspectivas son necesarias, pero es necesario saber desde qué postura se está juzgando.

Un canon, en cualquier medio, es una lista de los mejores autores u obras dentro de un medio. Hace falta un gran ego para proponer una lista cerrada, pero en general tiende a existir un mínimo de acuerdo. Shakespeare es canon, Van Gogh es canon, *Ciudadano Kane* es canon y *Super Mario Bros* es canon. Ahora bien, al decir que estos autores y estas obras son canon, ¿estamos diciendo que son obras que tuvieron un profundo impacto en sus medios en su momento? ¿Qué son los que el público o la crítica más disfrutaban, aún a día de hoy? ¿Es una mezcla de ambas?

En el videojuego, a diferencia de en otros medios, tiende a suceder que, por más influyentes que fueran en su momento de salida, llega un momento en que esas obras tienen poco o nada que decir al público general a nivel lúdico, es por ello que es importante saber desde qué perspectiva se está valorando un videojuego.

Martínez Bernal, Paula (Univ. Murcia)

Correo electrónico: paula.martinezb1@um.es

Arqueología celta y vikinga: representación del pueblo hiberno-nórdico en The Witcher 3: Wild Hunt

Con el objetivo de permitir al jugador obtener una experiencia de juego más satisfactoria, surge la necesidad de desarrollar una ambientación correcta en el videojuego. Tal es el caso de *The Witcher 3: Wild Hunt*, desarrollado por CD Projekt RED y publicado a mediados de 2015. La compañía polaca no dudó en trabajar junto a historiadores para ambientar correctamente cada reino del Continente. De este modo, en cada territorio podemos ver cómo se ha hecho uso de elementos culturales de diversas civilizaciones y épocas, adaptados a las necesidades del videojuego.

La comunicación se centra en desentrañar los elementos culturales de un reino en concreto: las islas Skellige. Su base histórica se halla en en el pueblo hiberno-nórdico, la población escandinava que se asentó en Irlanda, Escocia, Gales, las islas Hébridias, Órcadas y Mann como parte del proceso de expansión y colonización de la época vikinga. De este modo, es posible encontrar numerosas referencias tanto a la cultura celta como a la vikinga a lo largo del mapa.

Mérida Donoso, José Antonio (Univ. Zaragoza)

Correo electrónico: JoseanMerida@hotmail.com

Los juegos sobre la II Guerra Mundial, nazismo y Holocausto: posibilidades e inconvenientes como instrumentos a usar en la práctica docente

Los juegos digitales sobre la Segunda Guerra Mundial son, sin duda alguna, tanto en número como en variaciones, un formato que no deja de proliferar. Como se sabe, sus posibilidades para la docencia son cada vez más estudiadas en el ámbito formal e informal. En la siguiente presentación pretendemos acercarnos a estos juegos desde sus posibilidades, pero también sus grandes inconvenientes. El docente tiende a ser consciente de la dificultad de comprender lo que supone la barbarie de las guerras, esta se incrementa en la II Guerra Mundial, tanto por las bajas provocadas por la Segunda Guerra Mundial, como por la degradación y violencia que supuso. Esta dificultad tiende a esquematizar el relato, comprendido por lo general desde la perspectiva de un psicópata se hizo con el poder en Alemania, y embaucando a las masas, emprendió una guerra despiadada.

De igual modo, puede potenciar la satisfacción del mito de una Europa civilizada cuyos países lucharon unidos contra el fascismo, mientras que, por otro, obvia el esfuerzo de conciencia necesario para llegar a intuir algo del horror de una ideología, percibida en una suerte de lejanía, cuyas raíces se extendieron por todo el continente y cuya semilla, tal y como vaticinaba Primo Levi, anunciaba una permanencia y daño futuro. Por su parte, Bauman nos recuerda que el Holocausto no fue un acontecimiento singular o puntual de un "barbarismo" persistente, sino todo un fenómeno estrechamente relacionado con las características propias de la modernidad y, por ende, un problema de esa civilización y de esa cultura.

No obstante, al margen de esta ausencia de perspectiva estructural, los juegos de la II Guerra Mundial tienden a permitir plasmar una imagen en la que apuntar la lupa, desde el avance y etapas de la guerra o los países e ideologías enfrentadas hasta la indumentaria, equipación y armas utilizadas.

Huyendo de la banalidad que supondría transformar la comprensión de un horror con más causas que la enajenación nazi, regodeándose en el mito, y poco más o, sin atender a esa banalidad del mal que cuestionaba Hanna Arendt, se pretende pues utilizar los juegos apuntando sus posibilidades señaladas, pero también sus inconvenientes ante la posible ausencia de perspectivas estructurales o el exceso de esquematización pueden ejercer en este campo. Se trata, en suma, como los TIC y la gamificación en general, de acercarse a sus verdaderas posibilidades para poder utilizarlas sin ánimo de sustituir los conocimientos que tienen que estar presentes en toda acción docente del conflicto, esto es, como medio, pero nunca como un fin en sí.



Mireles Gamiño, Juan Elías (Univ. Panamericana)

Correo electrónico: miregamino@gmail.com

El videojuego como objeto cultural

En la actualidad del siglo XXI donde toda clase de medios de comunicación mantienen a las sociedades y comunidades humanas intrínsecamente relacionadas e informadas, los problemas de un pequeño sector de la población repercuten en cada rincón del mundo.

El videojuego promueve otra manera de interacción social y es menester de nosotros como estudiosos del patrimonio, el arte, la filosofía y la historia comenzar a dilucidar su utilidad en el contexto de la humanidad contemporánea.

Un acontecimiento y hecho histórico otorgan relevancia en la cotidianidad diaria de las sociedades humanas, es la tecnología el elemento que nos permite describir dichos momentos y épocas de la humanidad.

La tecnología es un medio que permite ubicar y relacionar a una persona al momento histórico del que forma parte. Son las necesidades biológicas y culturales de la humanidad de cada tiempo las que responden a las actividades sociales de toda índole: políticas, económicas, biológicas, culturales y lúdicas.

La arqueología, entendida como el estudio de las sociedades pretéritas en su contexto, tiene como método el examen sistemático de objetos materiales que son evidencia de la actividad humana, entonces, dichos factores son representados en la cultura, estos constituyen una respuesta al mecanismo de adaptación de la especie al medio ambiente. Sin embargo, el conjunto de las características de la humanidad que derivan de su biología, son satisfactorios también solventados por los elementos culturales representados en la tecnología de un tiempo y geografía del lugar en el que se desarrolla.

Los últimos eventos de la humanidad acontecidos desde finales de 2019, han ejemplificado la necesidad vital del ser humano por entenderse como un animal social, político, económico, racional, ético, biológico y espiritual; actualmente, es muy común concebir que un individuo se encuentra mentalmente dividido por no ser capaz de llevar una vida útil de acuerdo a estos puntos anteriormente mencionados ¿cómo puede la tecnología auxiliar a un individuo a concebirse como un animal plenamente social?

En la antigüedad los filósofos clásicos tuvieron en común cuestionar aspectos que formaron parte de la mentalidad del ser humano desde sus orígenes, estas temáticas siempre estuvieron vinculadas al aprovechamiento tecnológico ante una problemática en particular, dicho proceso tuvo la finalidad de resolver las necesidades biológicas y culturales propiciadas por el medio ambiente.

Un artefacto es el resultado de la concepción de varias problemáticas ocurridas en la naturaleza humana y su medio en el que se desarrolla, por ello, es considerado como un producto del arte y la tecnología proveniente de varias disciplinas del saber.

La acumulación de un artefacto u objeto que permita la apreciación del mismo por su utilidad al satisfacer las necesidades de la humanidad, es un fenómeno observado desde los grupos humanos más primigenios hasta las sociedades contemporáneas.

El coleccionismo durante la era digital como lo fue en el siglo XIX forma parte de la historicidad de la humanidad representado en la emoción de examinar una particularidad de lo que compete definir a una sociedad, es decir, es una manera de explicar el desarrollo y estudio de las mentalidades que forman parte del pensamiento filosófico, social, político, científico, artístico y cultural de los seres humanos.

Las Humanidades digitales son las materias constituidas por las ciencias humanas que se encargan de estudiar el impacto y la relación de la tecnología con las facultades del ser humano en su vida en sociedad. Sin embargo, la antropología filosófica nos permitirá comprender el uso de la tecnología como un sustituto a la carencia de alguna facultad humana.

En el caso de la actual pandemia y el aislamiento social es internet, las redes sociales y los videojuegos los elementos tecnológicos que permiten la comunicación y estimulación de actividades humanas en una sana distancia.

La arqueológica podría considerar un videojuego como un artefacto efímero, es decir, un objeto donde se encuentran elementos tangibles e intangibles de la creatividad humana; estos representados en el diseño del mismo, su programación, apartado artístico, guion e impacto económico, sin embargo, son los factores emotivos del videojuego los que lo dotan de un valor artístico y es el coleccionista el personaje que nos auxilia a entender el fenómeno de la cultura del videojuego desde la perspectiva de su valor cultural.

Por consiguiente, un videojuego podrá formar parte de una gran producción pero serán aquellas piezas coleccionables las que hablen de su utilidad en las sociedades humanas.



Oliva Pippia, Juan Cruz (Univ. Nac. Mar del Plata)

Correo electrónico: juann.oliva28@gmail.com

Todo rezo esconde un miedo: A Plague Tale: Innocence y la Peste Negra

“Amicia, quiero ver a mamá” dice, con temerosa voz, un pequeño niño. La respuesta que él obtiene no es más tranquilizante: “Mamá está muerta, Hugo. Nunca volverás a verla”. Son estas las primeras palabras que escuchamos en el tráiler de *A Plague Tale: Innocence*, videojuego nominado para la categoría “Mejor Narrativa” en la entrega de los Games Awards 2019. El juego nos inserta en la Francia de 1348 y nos hace parte de la historia de Amicia y Hugo de Rune, dos jóvenes hermanos que se ven obligados a abandonar su poblado de origen, huyendo de la Inquisición e intentando garantizar su supervivencia en el alba de la Baja Edad Media, caracterizada por el hambre, la guerra y la peste: un mundo ideal para la muerte.

En el año 1347, barcos mercantiles italianos transportaron la Peste Negra desde el puerto de la ciudad de Caffa, en Crimea, hasta Constantinopla a través del Mar Negro, y de allí a distintos puertos de la costa del Mediterráneo. Estos acontecimientos fueron cruciales desencadenantes en la macabra difusión de la peste negra por Oriente Medio, Asia Menor, el norte de África y Europa.

Es así, que a partir de las actuales perspectivas de los *historical game studies*, el objetivo central de esta presentación es poder observar cómo este videojuego representa en diversos escenarios el brote de peste negra del año 1348, construyendo un *playworld* o mundo de juego que no sólo da cuenta del miedo y del impacto que tuvo esta enfermedad en términos sociales y culturales, sino que nos transmite todos los síntomas de una sociedad en crisis. Será clave, para ello, atender las vivencias atravesadas tanto por los personajes del juego como por el jugador en su "historia vivida".

Recorrer las calles de una ciudad sitiada por la enfermedad, caminar por los pasillos de una Universidad o de una iglesia, encontrarse cara a cara con lo que pudieron haber sido los restos de una batalla enmarcada en la Guerra de los Cien Años, son solo algunas de las posibilidades en las que podemos adentrarnos, analizar e interpretar. Rezar y partir parecen ser nuestras únicas alternativas.



Ponce Díaz, Romano (Univ. Guadalajara)

Correo electrónico: Romano.Ponce@alumno.udg.mx

Sobre baterías y necromancias: la labor de restauración y preservación de videojuegos arcade de Artemio Urbina

Durante el último cuarto del siglo XX, los videojuegos arcade formaron parte del paisaje, la cultura y economía popular de México. Incluso en los asentamientos más remotos, rurales y marginados del país se podían acceder a gabinetes de arcade (González-Seguí, 2000). A pesar de haber sido un medio expresivo sumamente influyente en el cotidiano popular, no se ha podido conservar o preservar a la mayoría de sus *Printed Circuit Board* [PCB]. La degradación progresiva del hardware hace cada día más difícil el acceso a piezas íntegras. Las labores de restauración, conservación y preservación de videojuegos son realizadas por entusiastas y aficionados, trascendiendo a las intenciones autorales, comerciales y legales, con proyectos alejados de las instituciones culturales y académicas. Con un posicionamiento teórico en los Estudios Visuales, se abordará la labor de Artemio Urbina para la restauración y preservación de videojuegos arcade en México.

Se realizará una breve descripción del proceso de degradación de las baterías de 3.6v que ha vuelto inoperativas a la mayoría de las *PCB Capcom's CPS2* o *CP System II*. Se describirán los procesos en que Artemio Urbina desarrolla, instruye, difunde y promociona la documentación, restauración y preservación de las *PCB CPS2*, específicamente la extracción y reinsertión de las llaves de acceso, la sustitución de la batería de 3.6v y la documentación los circuitos *ROM*. Se expondrán las perspectivas de Artemio Urbina en torno a la necesidad de documentación, sistematización y difusión de la preservación. Se abordará la reflexión personal que Urbina tiene de su labor, en la cual expone que su actividad no es la mera reparación de un mecanismo. En el discurso de Artemio Urbina hay una articulación y un propósito frente al arte y la cultura. Urbina plantea un total entendimiento de la función de la preservación y emite una discusión alrededor de la misma. Si bien Jean Baudrillard (2007) señalaba que la restauración es el recomponer la ruina, Urbina no busca una mera regresión a la infancia, él busca la documentación de lo que es un aspecto de nuestra cultura, que pareciera ser olvidado o vuelto invisible. El eje rector de Urbina ha sido que el conocimiento debe ser libre y se debe compartir. El conocimiento que no se comparte es inútil. Al igual que todo arte que no puede apreciarse, es como si no hubiese existido.

Si bien la emulación y replicación cada día tienen un desempeño relativamente cercano al hardware original, la restauración y preservación de videojuegos implica el proteger a un componente de nuestra cultura. Son cada vez más los campos de conocimiento que colocan su mirada en los videojuegos para abordarles como objeto de estudio; los investigadores tenemos una deuda impagable con los aficionados y entusiastas que se han encargado de preservar el acceso a innumerables piezas. Lo mínimo que podemos hacer es mantener vivo su testimonio, de la misma forma que ellos han mantenido viva la memoria del medio.



Rodríguez Danés, Jordi (Univ. Aut. Barcelona)

Correo electrónico: jrodrigu1987@gmail.com

Hoc Voluerunt: la larga sombra de Julio César en los videojuegos

En la memoria colectiva son muchas las imágenes que nos vienen a la cabeza cuando hablamos de la Antigüedad Clásica. Es fácil reconocer personajes como Alejandro Magno o Cleopatra, monumentos como el Coliseo, o episodios tales como Cannas o Teutoburgo. Ello se debe a un mayor grado de conocimiento histórico por parte de la población en general, cuya responsabilidad recae en los medios de consumo actuales. Cine y Televisión son parte de la ecuación, pero tampoco se debe menospreciar el papel jugado por la novela histórica. También cabe añadir la llegada de Internet y de la denominada Era Digital. Esto ha conllevado una reformulación por completo de nuestra sociedad, hacia unos nuevos estándares de producción y consumo. Y más importante, a cómo la historia es hecha y consumida.

Un fenómeno producto de la Revolución Digital son los videojuegos, provocando un auténtico terremoto a nivel cultural y social, además de ser un gran aliciente económico.

Los videojuegos, como objeto cultural, han traspasado fronteras, roto tabúes, e insertado dentro de ámbitos donde antes hubiera sido impensable, como puede ser el ámbito académico. Historia y videojuegos se unen para crear un apasionante campo de estudio en el que indagar, pudiendo apreciarse muchos y variados aspectos.

Es pues el deseo de este artículo presentar un estudio sobre la representación de uno de los personajes más relevantes del mundo grecorromano, cuya imagen ha sido amoldada a lo largo de la historia, inspirando a admiradores y detractores. Es este nada menos que Cayo Julio César, y su vida traducida al mundo de los videojuegos.

Cayo Julio César es una de las figuras más conocidas y polifacéticas de la Antigua Roma, comparada ya por los mismos autores de la época con personajes como Alejandro Magno. Los paralelismos son evidentes, y es algo que ya hace Plutarco. Su figura ha sido objeto de bibliografías y ensayos temáticos, ya sean sobre la guerra o la política en la tardo-república, tanto por parte de autores clásicos como contemporáneos, y cuya figura en tiempos modernos se ha visto llevado al mundo del comic o del cine.

Para vislumbrar cual es el papel de Julio César en los videojuegos se tendrán en consideración tres puntos: breve visión del personaje en la historiografía clásica y contemporánea, papel del personaje en otros medios (teatro, comic, televisión...), y su presencia en los videojuegos propiamente dichos. En este tercer apartado, se llevará a cabo un análisis más exhaustivo de la presencia de César en juegos que estén centrados en o alrededor de su figura, tales como *Total War*, *Civilization* o *Imperium*.

Es pues la pretensión de este trabajo esclarecer a nivel cualitativo y cuantitativo que dinámicas y temáticas dominan a su alrededor. Por eso, y teniendo en cuenta lo observado en los tres puntos mencionados, se mostrará una percepción global de la figura del Dictador, así como de los tópicos que abundan entorno a él, o si la imagen mostrada en el presente difiere mucho de la que muestran los autores del pasado. Y como objetivo final, intentar saber porque aun hoy en día Julio César sigue disfrutando de unas altas cuotas de popularidad.



Ros Velasco, Josefa (Univ. Complutense de Madrid)

Correo electrónico: josros@ucm.es

Muero sin morir. El papel de la muerte en los videojuegos desde la antropología filosófica

La muerte es un elemento recurrente en los videojuegos y sus narrativas. Su presencia en el videojuego a veces forma parte del objetivo del avatar y otras veces es la meta final. En ocasiones, representa un fenómeno que se ha de evitar para tener éxito. En los videojuegos de tipo thriller, la muerte de ciertas figuras se convierte en el hilo conductor de la trama, mientras que en los simuladores de vida determina el comportamiento y el estado de ánimo de los personajes e incluso de los propios jugadores. Incluso en los clásicos arcade puede suceder que colocar demasiadas piezas en el lugar equivocado ponga fin al juego, una muerte simbólica.

Diego Maté escribió en 2018 un completo artículo en el que describía con todo lujo de detalle los rasgos característicos de la muerte en los videojuegos. Sin embargo, no trató de explicar por qué el hecho de introducir la muerte, en sus distintas formas, como parte del videojuego atrae a los jugadores y los mantiene inmersos en el universo de un determinado título en cuestión.

Tampoco analizó si la presencia de la muerte en ciertos videojuegos podía ser el trampolín hacia la lista de *bestsellers*.

Junto con mis compañeros, los profesores de la Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Murcia y miembros del grupo de investigación Historia y Videojuegos de la misma institución, César San Nicolás y Miguel Ángel Nicolás, hemos llevado a cabo un estudio en el que hemos tratado de dar explicación a ambas preguntas inspirándonos en la hipótesis de corte antropológico-filosófica desarrollada por el pensador Hans Blumenberg sobre la necesidad antropológica de hacer lo desconocido familiar para adquirir horizontes de sentido. Siguiendo esta línea, comprendemos la muerte como un elemento con gran potencial para atraer a los jugadores y conseguir grandes ventas porque la interacción con la misma en un mundo virtual permite a los usuarios relacionarse con lo ignoto que hay en ella, experimentarla sin tener que vivirla realmente, consiguiendo así convertirla en algo más cercano, que inspira menos miedo y con lo que se puede vivir.

Durante mi presentación, explicaré con detenimiento estas ideas que giran principalmente en torno al planteamiento de que “jugar” con la muerte posibilita conocerla y familiarizarnos con uno de los fenómenos más incognoscibles que debemos afrontar a lo largo de nuestra vida y que determina nuestra existencia, saciando así una necesidad antropológica que nos es ineludible. La promesa de jugabilidad en relación con la muerte permite al jugador despojar a la muerte de su misterio y transformarla en algo más accesible y reducir su carácter absoluto al interactuar con ella. Así las cosas, no es de extrañar que los creadores de contenido aprovechen este tirón y hagan de la muerte una de las piezas imprescindibles de sus narrativas con el fin de alcanzar mayores índices de ventas.



Sala Ivars, Marcos (Univ. Complutense de Madrid)

Correo electrónico: salaivars@hotmail.com

Ghost of Tsushima: Un análisis histórico a través de las armas y armaduras japonesas

Ghost of Tsushima, uno de los títulos de Sony que más premios ha recibido últimamente, tanto de público como de crítica especializada, se plantea como un videojuego histórico, pero ¿Cuánto hay de verdad en ello? Para responder a esta pregunta analizaremos este videojuego desde una triple perspectiva: la histórica, la artística y la marcial. En esta exposición de los hechos, serán las armas y las armaduras presentes en el videojuego, así como su utilización, los vehículos para responder a la cuestión planteada. Prestaremos atención a detalles que configuran un todo: blasones familiares, pequeños ornamentos de las armas, tipología de las armaduras...colores y formas que nos ayudarán a situarnos en un periodo histórico, de forma que podamos contrastar esta información con la que el videojuego pretende transmitirnos. Finalmente, hablaremos de las técnicas marciales presentes en el videojuego y sopesaremos en qué modo estas artes bélicas retroalimentan el discurso histórico de *Ghost of Tsushima*.

La metodología que utilizaremos para llevar a cabo este análisis será tomar capturas de pantalla del videojuego, ampliando determinados detalles, que puedan hablarnos sobre determinados sucesos y hechos acaecidos en la historia de Japón.



Santero Martín, Álvaro (Univ. Extremadura)

Correo electrónico: asanterom@gmail.com

Los Pilares de la Tierra: la transición artística del Románico al Gótico a través de la adaptación virtual de la obra de Ken Follett

En los últimos años, la *transmedialidad* se ha convertido en una herramienta fundamental para la adaptación de diversas creaciones a otros medios. Formatos literarios como *Games of Thrones*, *Harry Potter*, *The Walking Dead* o *The Witcher* son un claro ejemplo de ello. No todas las adaptaciones han tenido el mismo éxito, pero comparten un tipo de relación que ha favorecido su difusión. De igual manera, el mundo de los videojuegos se ha convertido en una nueva vía comunicativa entre distintos campos, y añade además un nuevo ingrediente: la interacción directa del jugador/espectador y su implicación el transcurso de la narración.

En este sentido, en el año 2017 el estudio alemán Daedalic Entertainment anunció *Los Pilares de la Tierra* (*The Pillars of the Earth*). El título, enmarcado dentro del género *point & click*, continuaba con ese proceso *transmedia*, adaptando la novela histórica homónima del escritor británico Ken Follett.

La acción se ambienta en la Inglaterra del siglo XII y narra un momento religioso convulso, sirviéndose como contexto del cambio artístico producido por el paso del estilo arquitectónico románico al gótico, coincidente con el florecimiento de las grandes catedrales en Europa. El argumento del videojuego sigue la misma línea argumental que el libro y gira en torno a la construcción de una catedral gótica en la ficticia ciudad de Kingsbridge, situando su inicio a finales de 1135, momento en el cual este emplazamiento no era más que una pequeña localidad con un monasterio de estilo románico habitado por monjes.

Centrándonos en la obra interactiva, la presente ponencia tiene como objetivo realizar un breve estudio sobre la forma en la que el videojuego representa ese momento de transición artística. Las cambiantes formas arquitectónicas aparecen representadas en multitud de elementos constructivos. La inicial abadía de Kingsbridge se convierte en el punto focal en la obra de ficción; no obstante, su resultado final no es más que un reflejo de las diferentes características que se iban sucediendo por toda Europa durante dichos años, implantándose otros hitos arquitectónicos que supusieron el florecer de este nuevo estilo y que propiciaron su expansión.

Inglaterra, Francia y España se convierten en el marco perfecto para todo ello. Siguiendo los pasos de Tom Builder, Jack Jackson, Aliena de Shiring y el prior Philip, se podrán visitar versiones digitales de la abadía del Monte Saint-Michel, la basílica de Saint Denis, la catedral de Santiago de Compostela o los exteriores de la ciudad medieval de Toledo, entre otros. Pero además podremos ver reflejada, con notable acierto, la forma de vida de la sociedad de la época, en especial la de estos constructores que se agrupaban en gremios, así como la manera en que trazaban sus obras.



Tarodo Cortes, Dan (Univ. Zaragoza)

Correo electrónico: dantc@unizar.es

*Cronología e intertextualidad: implicaciones semánticas del pasado en la saga
The Legend of Zelda*

El auge de las grandes sagas de videojuegos (*Super Mario*, *Pokémon*, *Zelda*, entre muchas otras) ha supuesto la creación de grandes universos ludonarrativos cuyos hechos pueden ceñirse o no a una cronología específica. Esta condición de constante expansión, tanto por medio de nuevas entregas de juegos, como por medio de contenidos externos (transmedia) hacen que su estudio desde un punto de vista temporal sea crucial para entenderlos desde un punto de vista ludonarrativo.

¿Qué acontecimientos ocurren antes? ¿Qué implicaciones tienen las acciones del jugador sobre aventuras posteriores? Estas preguntas son todavía más interesantes cuando tratamos una saga que juega con el factor tiempo y los viajes a través de él. Pasado, presente y futuro se mezclan y hacen que reconstruir la historia del mundo ficcional sea un gran acertijo que va más allá de las necesidades de compleción de la aventura principal.

Testi, Darío (Inst. Humanismo y Tradición Clásica)

Correo electrónico: dariotesti@hotmail.it

Theresa de Skalica: la función de la mujer según las normas de la “sociedad patriarcal” y su oposición a las mismas (Kingdom Come Deliverance)

Kingdom Come: Deliverance es un videojuego desarrollado en 2018 por Warhorse Studios, que ha despertado el interés de la comunidad de los videojugadores dentro y fuera del ámbito académico, principalmente por el alto nivel de fiabilidad histórica que caracteriza algunos aspectos de dicho producto videolúdico. Theresa, el personaje femenino principal, parece no tener más opciones que someterse a aquel conjunto de normas legales y sociales que, hasta tiempos extraordinariamente recientes, se imponían comúnmente a las mujeres. Su padre exige obediencia absoluta cuando decide casarla con un hombre rico y viejo, del que no está enamorada. Así, el objetivo de mayor envergadura de su vida parece ser contraer matrimonio y dar a luz, siendo este una manera para beneficiar el medro social de su familia; asimismo, se hace cargo de las tareas domésticas. Su propia identidad depende de la de personajes masculinos que la rodean: de la hija del molinero de Skalica pasa a ser la sobrina del de Rattay y, probablemente, algún día sería la esposa de Henry.

Por otro lado, su personalidad oculta una faceta que se contrapone a la autoridad familiar, teniendo en cuenta que rechaza casarse con el hombre que su padre eligió para ella. Posteriormente, consigue liberarse del triste destino al que parece condenada, cuando los invasores la capturan, e hiere a un oficial enemigo con su propia daga. En los sucesos posteriores, que se desarrollan en un DLC que protagoniza, se hace cargo de los enfermos, mientras un perro blanco la acompaña y vigila sobre su seguridad. Finalmente, salva a Henry de los mercenarios que están a punto de darle muerte, dirigiéndoseles con un icónico *goathfuckers*, antes de que interviniera la caballería de Talmberg.

En el trabajo que proponemos, pretendemos realizar el análisis de esos elementos dicotómicos que caracterizan el personaje de Theresa fuera del contexto videolúdico, desde el cuádruple punto de vista de la historia, de la literatura, de la religión y del mito. Es nuestro objetivo resumir algunos de los distintos papeles que numerosas sociedades antiguas y medievales, que empleando la terminología y las categorías actuales definiríamos como “patriarcales”, acostumbraban a imponer a las mujeres. Por ejemplo, la guerra se consideraba una prerrogativa masculina, y a aquel hombre que rechazaba participar en el conflicto, o que daba prueba de su pusilanimidad, se le solía definir como “afeminado”, tal y como hizo Diomedes con Paris en la *Iliada*.

Por el contrario, hubo mujeres que consiguieron emanciparse de esos roles y sus casos fueron tan llamativos que entraron a formar parte de la historia oficial, de la leyenda y de la tradición literaria, y analizaremos algunos de ellos. Algunas arriesgaron su vida a fin de cuidar de sus familiares enfermos o de los restos mortales de los fallecidos, otras rechazaron casarse con hombres que les impuso su familia, y otras más tuvieron un papel militar destacado, demostrando ser más valientes y “viriles” que los hombres en armas de su propia facción. Alessandro Manzoni acuñó el término “maschia”, que sería el femenino de “maschio” o “macho”, para referirse al personaje bíblico Jael, puesto que dio muerte a un oficial enemigo. Para realizar ese trabajo, acudiremos a fuentes literarias, documentales e iconográficas de la época, amén de los resultados de las investigaciones académicas actuales sobre los mismos temas.



Verino, Cecilia (Univ. Nac. Rosario)

Correo electrónico: cecilialaura@gmail.com

Reformulación de la imagen de la mujer medieval en los videojuegos

El presente proyecto de investigación se propone realizar aportes al campo de los *Historical Game Studies*, los estudios medievales y la Historia de las Mujeres, al analizar la representación y el rol de las mujeres en los videojuegos ambientados en la Edad Media.

Nos proponemos reevaluar los videojuegos históricos de ambientación medieval en pos de una perspectiva de género, de manera análoga a como muchos pares profesionales lo han hecho con las fuentes primarias. Consideramos que esto conlleva rescatar el papel de las mujeres, sus relaciones con los hombres, el lugar que ocupan en el entramado social así como su margen de acción en dicho contexto. Es por ello, que haremos énfasis en los roles adjudicados a las mujeres en los videojuegos medievales. Este trabajo forma parte del proyecto inicial de Tesis a fines de cursar el Doctorado en Historia. Por ende, los planteamientos realizados en el mismo son de carácter provisorio.

Yagüe-Pasamón, Sergio (Univ. Córdoba)

Correo electrónico: sergio.yague.pasamon@gmail.com

Women's Subversion of Patriarchal Structuration: Female dimensional disruption of space and time in Bioshock Infinite

La presente comunicación pretende explorar el potencial de los productos interactivos de entretenimiento como vectores ideológicos patriarcales para la caracterización de la mujer como fuente de destrucción socio-política a contener física, ética e ideológicamente en la esfera privada, por medio de su narrativa manipulativa basada en la inmersión activa del usuario.

Los videojuegos, como productos culturales con una carga ideológica inherente a la narrativa que estas constituyen, se erigen como el medio de entretenimiento de preferencia de las sociedades occidentales contemporáneas, sobre alternativas de ocio de primer orden como el cine, las narrativas seriales de televisión y plataformas de *streaming*. A estos respectos, el carácter interactivo de los videojuegos, que requiere una inserción y una participación activa del usuario en la narrativa del producto para que esta adquiera vida, asumiendo una posición de protagonismo frente a la pasividad del espectador de las narrativas audiovisuales fílmicas y seriales, sería, innegablemente, la piedra angular de su éxito.

La novedosa inserción del jugador en la narrativa del producto interactivo, como protagonista y focalizador en primera persona o, de forma alternativa, en tercera persona controlando un avatar que encarnaría su presencialidad diferida en el marco interno del juego, no solo permitiría una experiencia lúdica más realista, sino también una inmersión total en la carga ideológica que subyace en la operatividad de la realidad interactiva simulada.

Entendiendo una relación de proporcionalidad entre el éxito de un producto interactivo dado y su alcance ideológico en el consumidor meta, títulos 'Triple A' como *Bioshock Infinite*, que supuso casi la mitad de las 25 millones de copias vendidas por la trilogía que este corona, constituiría un artefacto cultural sin parangón para naturalizar la polarización de los patriarcados occidentales contemporáneos en la esfera privada del hogar, encarnada por Elizabeth Comstock, cautiva en una fortificación de última; y la esfera pública de la política, encabezada por el Profeta de Columbia, que mantiene encerrada a su hija, y de la profesionalidad, representada por el detective Booker DeWitt, que arrebató la custodia de Elizabeth a Comstock, liberándola y, liberando así, los poderes destructivos de la damisela en apuros y permitiendo, de forma accidental, que la salida de la mujer del hogar y su liberación comprometiera la integridad física, moral e ideológica del orden establecido.

Fondos acomodados para este dossier procedentes de:

Ponencias

Age of Empires II: The Age of Kings. Expansión *Conquerors*. Campaña *El Cid Campeador*
(Ensemble Studios, 2000)

Comunicaciones

Age of Empires II. Definitive. Expansión *Lords of the West*. Campaña *Los Hauteville*
(Forgotten Empires, Tantalus Media, Wicked Witch)

Capturas:

3. *Adelantado* (Whiterra). Texto retocado
8. *Seriko. Shadows Die Twice* (FromSoftware)
17. *Brukel* (Bob de Schutter)
26. *Assassin's Creed. Odyssey* (Ubisoft)
35. *Assassin's Creed. Chronicles. China* (Climax Studios)
46. *Supremacy 1914: World War 1* (Bytro Labs GmbH)
51. *Los niños del Nilo* (Tilted Mill Entertainment, Inc.)
62. *Darkest of Days* (8monkey Labs)
66. Fotografía J.F. Jiménez
68. *A Plague of Tale: Innocence* (Asobo Studio)
71. <http://tecno-logicos.blogspot.com/2018/06/quia-de-refuerzo-y-superacion-604.html>
74. *Pax Romana* (Dream Catcher). Carátula
77. *11-11. Memories Retold* (Aardman Animations, Digixart)
79. *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions)
82. *Los pilares de la Tierra* (Daedalic Entertainment)
84. https://as.com/meristation/2021/02/21/reportajes/1613888485_682494.html
87. *Kingdom Come: Deliverance* (WarHorse)



www.historiayvideojuegos.com