

Cronos, ¿estás?¹

Gerardo Rodríguez y Juan Francisco Jiménez Alcázar

Cronos, ¿estás? cruza los estudios históricos con los análisis lingüísticos y de género, las estrategias de comunicación y de publicidad con las tecnologías de la información y de la comunicación con la finalidad de promover una mejor comprensión del pasado utilizando diferentes tipos de videojuegos, en especial los videojuegos históricos. Difunde las investigaciones llevadas a cabo por el Grupo de Investigación y Transferencia "Tecnología, Educación, Gamificación 2.0", del Centro de Estudios Históricos de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina)² y el Grupo de Transferencia del Conocimiento Historia y Videojuegos, de la Facultad de Letras de la Universidad de Murcia (España)³, a través de muestras itinerantes por escuelas, museos, centros de extensión universitarios, gremios, acompañadas por un catálogo, una capacitación docente referida al uso de los videojuegos, con su correspondiente libro guía, y este libro, con estudios de caso y reflexiones sobre las cuestiones de las temporalidades.

Con la pregunta que realizamos al dios Cronos pretendemos recuperar algunas de las múltiples dimensiones que reviste el concepto

¹ **Cronos, ¿estás?**, Proyecto de Comunicación Pública del Conocimiento Científico - Categoría Material didáctico, instalaciones y muestras, aprobado según Resolución de Rectorado N°4503/21, radicado en el Grupo de Investigación y Transferencia "Tecnología, Educación, Gamificación 2.0", del Centro de Estudios Históricos de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata, del 01/07/2021 al 31/12/2021, \$ 50.000.

² Grupo de Investigación y Transferencia "Tecnología, Educación, Gamificación 2.0" del Centro de Estudios Históricos de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina): <http://www.teg20.org/>

³ Grupo de Transferencia del Conocimiento Historia y Videojuegos de la Facultad de Letras de la Universidad de Murcia (España): <https://www.historiayvideojuegos.com/>

de tiempo, tanto en las reflexiones histórico-filosóficas como en las vinculadas con los estudios culturales y de género y las propias prácticas lúdicas.

Conscientes o no de todo ello, cada vez que (video)jugamos, intervienen en nuestras prácticas conocimientos que se remontan al inicio de los tiempos, ya sea por la repetición mántrica “del había una vez”, bien porque estos juegos nos proponen viajar a tiempos inmemoriales, o porque estamos dispuestos a perderlo, divirtiéndonos casi sin pensar en nada.

Cronos, ¿estás? actúa como el “lobo, ¿estás?” de *Caperucita roja*. Todos sabemos la respuesta, los peligros que esta respuesta implica; igual estamos decididos a continuar en el camino, que cada vez ofrece un número mayor de bifurcaciones, que nos llevan a conocer los pasados más lejanos y recónditos y a imaginar los futuros más diversos, desde los más apacibles o los totalmente distópicos.

Nada más inocente que la mirada de un niño, llena de esperanzas y de futuro, como la de Hugo de Rune en *A Plague Tale: Innocence* (Asobo, 2019), nada más agonal y moral que las muertes y la plaga que se extiende por Europa. Inocencia y terror, vida y muerte como dos caras de una misma moneda... ¡igual (video)jugamos!

El concepto tiempo es intrínseco al videojuego: es parte de su esencia, ya que, al ser un producto de ocio, es aquello a lo que dedicamos parte de nuestro tiempo libre; perder el tiempo es la base de nuestro divertimento. Simultáneamente, se trata también de observar las posibilidades que ofrece el medio para contemplar el paso del tiempo histórico. En *Assassins's Creed. Syndicate* (Ubisoft, 2015) el reloj resulta un identificador del juego, pues el símbolo del Big Ben de Londres se convierte en un referente central para los protagonistas.

En *Rise of Nations* (Big Huge Games, 2003), así como en la mayoría de títulos de estrategia, el tiempo transcurrido o las épocas referidas son fundamentales para el juego. En *Age of Empires II: The Age of the Kings* (Ensemble Studios, 1999), los jugadores deben pasar por cuatro niveles: Alta Edad Media, Edad Feudal, Edad de los Castillos y Edad Imperial. Su progresión da cuenta del paso del tiempo y la evolución de la tecnología y la civilización.

Además del día y la noche, las estaciones se ofrecen también como factores del intervalo temporal, al igual que los espacios geográficos. Paisajes o escenarios se identifican con estos periodos y estos lugares, como el territorio nevado nórdico en *Assassin's Creed*.

Valhalla (Ubisoft, 2020). Ver pasar el tiempo, meditar sobre el presente mientras escuchas reflexiones del pasado y plantear retos del futuro, se ofrece desde el primer momento en el vídeo introductorio de *Civilization V* (Firaxis Games, 2010).

El último medio siglo ha sido testigo de una auténtica revolución en todos los ámbitos del mundo de la cultura, pero también en la aplicación que el enorme desarrollo tecnológico ha tenido sobre la sociedad en su conjunto. Uno de los resultados de esa aplicación ha sido el de los videojuegos, nuevo medio de ocio y entretenimiento, que se ha difundido de una forma extraordinaria.

Entre los diversos temas que los desarrolladores de videojuegos han elaborado desde el inicio de su andadura, allá por la década de 1970, en muchas ocasiones estuvo presente un trasfondo histórico que enmarcaba el juego. La evolución de los medios digitales ha permitido perfeccionar lo que se puede ver, unas imágenes cada vez más realistas, de lo que podemos contemplar en las pantallas. Este hecho,

unido a que la información incluida en el videojuego también ha crecido de manera espectacular, define un nuevo elemento de difusión de contenidos históricos. Si el cine o la televisión se unieron, en el siglo xx, al medio impreso como forma de divulgación de la disciplina, el xxi ve que la Historia que llega al conjunto de la sociedad tiene en los videojuegos el canal con mayores posibilidades.

La existencia de un elevado número de títulos con un escenario de apariencia real o irreal vinculado a la Edad Media, conduce a que los usuarios de esos juegos interactivos se conviertan en receptores de primer nivel de una compleja serie de múltiples contenidos sobre el periodo medieval. Estos contenidos se exponen a través de medios muy diversos, que van desde el aspecto gráfico al textual (incluso al musical), con el fin de lograr una ambientación histórica cada vez mejor, y su incidencia, ha hecho que las nuevas generaciones, usuarias habituales de videojuegos, perciban de una forma específica la idea de lo que fue esa época en los territorios donde viven, bien por su verosimilitud, por su veracidad o por el uso recurrente de los tópicos más extendidos.

El uso de este medio de ocio para comprender el pasado es una de las posibilidades abiertas en nuestra sociedad digital. Los videojuegos son asumidos por niños y adolescentes como un producto identitario. Y muchos adultos los observan como algo propio de ese fragmento de edad. Ambas afirmaciones son ciertas, pero se encaminan hacia una nueva realidad. Como producto de ocio de uso masivo, su impacto en la configuración de nuevos iconos culturales es indiscutible. El numeroso catálogo de títulos con guion o fondo histórico lo convierte en un canal de comunicación de primera magnitud. El usuario se convierte en un consumidor de Historia, de imágenes y sonidos del pasado, generados por los desarrolladores de los

videojuegos que, de forma variable, hallan un extenso abanico de veracidad histórica, desde la fantasía onírica más legendaria hasta el rigor más exhaustivo con los hechos y procesos históricos.

Vivir la Historia, aprenderla, jugarla. No nos cuentan nada, todo se experimenta en primera persona: se ve, se oye, se vive, se planifica, se piensa.

La experiencia de juego es la gran aportación de este medio, pues ofrece una perspectiva de inmersión que implica una vivencia virtual. La autenticidad de esta sensación y la espectacularidad explican el éxito entre los usuarios. El gran número de títulos y productos que tienen épocas del pasado histórico como guion o trasfondo de su desarrollo hace que la Historia sea vivida de una manera tal, que se aprende al tiempo que se juega.

Cronos, ¿estás? se hace eco de impacto de los videojuegos en la transmisión y generación de contenidos históricos y genera propuestas para vincular estos ámbitos lúdicos con espacios educativos y formativos. Por ello estudiamos, desde hace varios años, la relación entre saberes universitarios y tecnologías digitales, Humanidades Digitales y prácticas *gamers*, entre los *Game Studies* y los desarrolladores de videojuegos.

Nuestras investigaciones y propuestas de transferencia abordan aspectos relacionados con las posibilidades que brindan tanto para la enseñanza como para el aprendizaje de conocimientos históricos; una mirada transdisciplinar que recupera propuestas de la Historia digital y la ludología aplicadas al análisis de los videojuegos históricos y los *serious games*, como son la gamificación y la realidad virtual y la posibilidad de

llevarlas a las aulas, a la gobernanza de los museos, al apoyo a personas con dificultades sensoriales, entre otras aplicaciones.

Con esto, apostamos a estudiar científicamente un tema aunque también a participar de la construcción de problemáticas sociales y a proponer soluciones. En este caso, tomamos parte en la discusión sobre el influjo de los videojuegos en la generación de actitudes negativas, partiendo lanzas por la importancia que tiene en el fomento de otros valores y aptitudes, tocantes con el conocimiento del pasado en general y del pasado histórico, en particular.

El videojuego es histórico cuando cumple estas cuatro condiciones: ha de tener veracidad, poseer verosimilitud, contener y ofrecer información sobre el momento histórico y libertad para jugar con los hechos históricos como factor lúdico. Los videojuegos históricos de simulación o de disparos en primera persona asumen buena parte de la experiencia personal de juego: el usuario percibe el pasado y su acción de forma directa. Un F4U Corsair a punto de despegar desde un portaaviones norteamericano en el Pacífico, en *IL-2 Sturmovik 1946* (1C-Maddox Games, 2006). El acorazado alemán Bismark durante su única misión en mayo de 1941, tras destruir al Hood británico, fue hundido por la Home Fleet después de una intensa persecución, como se reconstruye en *Atlantic Fleet* (Killerfish Games, 2016). O Solveig combatiente noruega contra la ocupación alemana durante la II Guerra Mundial, sus acciones condicionarán el éxito o fracaso de la misión, tal como ocurre en *Battlefield V* (DICE, 2018).

Otro tipo de videojuego es el de simulación "urbana". Se ha elegido la creación y desarrollo de un asentamiento prehistórico posible en *Dawn of Man* (Madruga Works, 2018), como una nueva forma de vivir el periodo neolítico.

Los juegos también pueden ser de aventura gráfica y de estrategia. Las ruinas de un templo griego son un elemento evocador para ambientar el escenario de *Assassin's Creed. Odyssey* (Ubisoft, 2018). Una animada charla en la taberna de una villa de la Bohemia bajomedieval ofrece una experiencia inmersiva en la aventura de Henry, en *Kingdom Come Deliverance* (WarHorse, 2018).

Los juegos de estrategia contienen una gran cantidad de información que ayudan al usuario, son útiles como complemento y suponen un valor añadido al videojuego, el caso de *Total War: Rome Remastered* (The Creative Assembly-Feral Interactive, 2021), donde se puede leer un interesante texto sobre el Coloso de Rodas, entre otros muchos datos y procesos históricos. La serie *Civilization* así mismo reúne una cantidad ingente de enunciados con contenidos del pasado.

Jugar a "la guerra", repetir batallas como diversión y ensayar grandes estrategias ha estado desde siempre en la mente de los militares. Y de civiles. El impulso de los *wargames* en los últimos dos siglos a raíz del invento del barón Von Reisswitz (que los denominó originalmente *Kriegspiel*, juego de guerra), y sobre todo después de 1958 con la Avalon Hill Game Co., el producto tuvo gran difusión. Las posibilidades de la tecnología digital hicieron que del tablero se saltase a la pantalla; *Victoria II* (Paradox, 2010) es una buena muestra de ello. Pero la novedad también estará en el desarrollo de operaciones tácticas que nos permite dirigir miles de unidades en los campos de batalla, como este destacamento de granaderos de línea del ejército napoleónico en Austerlitz, el 2 de diciembre de 1805, en *Napoleon Total War* (The Creative Assembly, 2010).

Emiliano Aldegani y Nicolás Martínez Sáez, en “El carácter ergódico del entorno de juego y su potencial como espacio reflexivo”, estudian la relevancia que cobran los videojuegos, a partir de los pioneros estudios realizados a fines de la década del noventa del siglo pasado por Janet Murray y Espen Aarseth, como fenómeno cultural. La emergencia de los *Game Studies* permitió comprender el entorno videolúdico como dispositivo simbólico a la vez que insertar estas consideraciones con las distintas aproximaciones al juego y su potencial generador de discursos y experiencias significativas, aportan nociones fundamentales para la caracterización de las particularidades del entorno lúdico y videolúdico que promueven una actitud reflexiva.

Rita Aloy Ricart, en “La visualidad de la masculinidad hegemónica del héroe clásico en los videojuegos”, repara en la relevancia que estos tienen en la conformación de estereotipos, en particular, en la configuración visual de la masculinidad hegemónica de la Antigüedad clásica. Así, este 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* (Ubisoft, 2018) y la saga *God of War* (Sony, 2005-2018), ya que los aspectos relacionados con la corpulencia, la dominación, el poder y la violencia serán los más recurrentes.

Los videojuegos y el cruce con los estudios culturales y de género se ven refelejados en los trabajos de Cecilia Verino y Maitane Junguitu.

Cecilia Verino, en “La representación y los roles de la mujer bajomedieval en los videojuegos (siglos XI al XV)”, propone analizar la representación y el rol de las mujeres en los videojuegos ambientados

en la Edad Media, en particular entre los siglos XI y XIV. Este abordaje se realizará a partir de la imagen que el imaginario medieval ha formulado acerca de las mismas y cómo esta construcción cultural ha sufrido transformaciones en la larga duración hasta los medios digitales modernos. Nuestro principal interés reside en propiciar un diálogo entre los *Game Studies* y el estudio de la sociedad medieval, con énfasis en la Historia de las Mujeres y los estudios de género.

Maitane Junguitu Drona en "La representación de la mitología vasca y el uso del euskera en *Sorginen Kondaira*", estudió el impacto de un videojuego *indie* creado en Euskadi, *Sorginen Kondaira* (Binary Soul, 2016), que se planteó con el objetivo de ser entretenido y didáctico al mismo tiempo con el agregado de una historia basada en la mitología de la región. El videojuego se propone como una solución a la ausencia de ocio infantil en euskera y dar a conocer la mitología vasca. Se estudian los personajes, sus roles, a través del modelo actancial de Greimas y la visibilidad de género, la simbología de la luz que los personajes y algunos objetos representan y los espacios en los que se ambienta la trama.

Sergio M. Herreros "En diálogo con la eternidad. Qué pueden aprender los *Game Studies* del canon literario", trata de dar respuesta a la pregunta de qué puede aprender la crítica videolúdica del canon literario, seleccionando las reflexiones de mayor interés extrapolables a los *Game Studies*, con especial hincapié en la pregunta acerca de la utilidad de un hipotético canon del videojuego. Plantear un listado de obras, sin más finalidad que la de exponer de manera desinteresada cuáles son aquellas con un mayor grado de excelencia siempre será poco más que una utopía, pues no existe la completa inocencia en el

juicio estético, y siempre se parte de un contexto socioeconómico, vivencias propias y experiencias videolúdicas previas, que imposibilitan hasta la imparcialidad mejor intencionada.

Jimena Yisel Caballero Contreras, en "Vivencias narrativas en los videojuegos y su impacto en la enseñanza. Análisis de recepción de historia contemporánea en el videojuego *This war of mine* en Steam", expone las capacidades de enseñanza y aprendizaje en el área educativa, utilizando a los videojuegos como motor, principalmente las vivencias narrativas como método pedagógico de aprendizaje contemporáneo, utilizando para ello el caso de estudio *This War of mine*, videojuego desarrollado en 2014 pero que en el año 2020 se convirtió en el primer videojuego en unirse a la lista oficial de libros de lectura recomendado para las escuelas en Polonia. A través de la vivencia narrativa de dicho juego, se expone en concreto el caso de las consecuencias bélicas de los civiles durante el asedio de Sarajevo. La propuesta es que el jugador viva en carne propia la experiencia que tuvieron los residentes bosnios.

Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo Rodríguez, en "Mi historia: el videojuego como medio para la construcción de un pasado particular", subrayan la importancia que el videojuego tiene en las experiencias de aprendizaje: se trata de situaciones que enseñan por haber sido "vividas", sufridas o disfrutadas, donde, con toda probabilidad, más fruto se extrae de los fracasos que de los triunfos. El éxito puede, solo puede, conducir a un contexto de conformismo, y, por el contrario, el fiasco continuado puede, solo puede, consolidar un estado de frustración sin más beneficio que el de una vorágine autodestructiva. Por lo tanto, la experiencia de juego, que es, sin duda

alguna, la mejor de las expresiones que podemos manejar en esta ocasión, se convierte en un factor en sí mismo para el aprendizaje vital.

Aprendizaje vital es el que proponemos. En nuestras reflexiones partimos de la premisa referida al cambio de época relacionado con la presencia de investigadores / extensionistas / docentes / historiadores – jugadores como realidad cotidiana más que como horizonte proyectivo, abordar la importancia de los videojuegos, la gamificación y la realidad virtual para conocer, vivir, experimentar y jugar el pasado, el presente y el futuro. El tiempo es veloz, se nos pasó volando el tiempo, tanto el histórico como el utópico, apocalíptico o contrafactual.

Cronos, ¿estás?, a partir de la premisa del cambio de época relacionado con la presencia de investigadores, extensionistas, docentes, historiadores, jugadores como realidad cotidiana más que como horizonte proyectivo, aborda la importancia de los videojuegos, la gamificación y la realidad virtual para conocer, vivir, experimentar y jugar el pasado, el presente y el futuro.

Nos enfrentamos a grandes retos en el común de las disciplinas del conocimiento y, por consiguiente, en el plano de los métodos de aprendizaje. Desde el inicio queremos dejar claro que insistimos en el concepto “aprender” más que en el de “enseñar”, pues el carácter intrínseco del medio del videojuego sobre el que centramos este estudio tiene como protagonista indiscutible al usuario, que maneja un dispositivo de ocio digital y que se enfrenta a unos contenidos y unas experiencias de juego sin mayor guía que la que le ofrece la producción que utiliza.