



Historia

VIDEOJUEGOS



V CONGRESO INTERNACIONAL
HISTORIA Y VIDEOJUEGOS
11, 12 Y 13 DE MAYO DE 2022

Dossier

www.historiayvideojuegos.com

Listado de ponentes y ponencias

Por orden alfabético del primer apellido...

Cindy Patricia Acuña Albores (11)

Apropiación del avatar en videojuegos: elementos de la arquitectura en dos estudios de caso

Rita Aloy Ricart (13)

Lucrecia Borgia: imagen y mito. *Assassin's Creed Brotherhood* y la continuidad de los estereotipos de la leyenda negra borgiana

Hernán Gabriel Antueno y Lucas Gabriel Toni (17)

Aprendizaje basado en juegos. Juego: *Assassin's Creed IV. Black Flag*

Claudia Bonillo Fernández (20)

El videojuego como vía de conocimiento de la historia, la cultura y el arte de Japón. La visión del período Sengoku (1467/1477-1603) a través del videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of influence*

Begoña Cadiñanos, Pablo Martín y Ruth García Martín (22)

The War of Mine: Clausewitz enantriódromo

Javier Chimondeguy (23)

Utopía. Videojuego, Historia y Renacimiento

Gustavo Crespo (25)

Ideología y videojuegos

Pablo de la Pinta Rodríguez (28)

Scribe of Ages

Blai Forns García (31)

El papel del historiador en la creación de un videojuego

Jesús Adrián Gorrín Marcano (32)

*La dominación totalitaria en *Through the Darkest of Times* (2020).
Una aproximación desde la teoría de Hannah Arendt*

Juan Antonio Hernández Cánovas (35)

El desarrollo de los videojuegos y la espada de Damocles

Juan Francisco Jiménez Abad (36)

Mods. Cuando el juego no es suficiente

José Juan Jiménez Ortega (38)

A la sombra de una catedral. Historia local a través de un videojuego de producción propia

Maitane Junguítu Drona (40)

Videojuegos de simulación de deporte rural: el caso de la "aizkora proba" vasca

Franco Khun y Adolfo Spinelli (43)

Oblivion 3000

Alfonso Lario Giménez (44)

Recreación lingüística en *Kingdom Come: Deliverance*

Ignacio López Ardila (47)

Medieval II Total War: el asedio de Setenil

David Morenza Arias (48)

Jugando al pasado

Íñigo Mugueta Moreno (49)

GTLHistory.com. El aprendizaje basado en videojuegos aplicado a la Historia

Juan Manuel Román Domene (50)

Propuesta de videojuego sobre la historia de Baza

Daniel Rueda Padrino (53)

La aventura gráfica como herramienta para la transferencia del conocimiento patrimonial a través de un caso práctico: el tesoro de San Esteban

Dan Tarodo-Cortes (56)

La importancia de llamarse Caco Gazapo: un acercamiento a la localización en los personajes del universo Super Mario

Dario Testi (58)

300 y Assassin's Creed Odyssey: la Grecia clásica como nunca se había visto antes

Enrique Torres Hergueta (61)

La Edad Media en la cultura popular contemporánea. La influencia de la materia germánica en los videojuegos

Álvaro Vázquez Guisado (63)

El videojuego y la labor del conservador-restaurador. La importancia de conservar el patrimonio lúdico-documental

Alberto Venegas Ramos (64)

Los pasados del videojuego: sobre la necesidad de su estudio y utilización

Cecilia Laura Verino (65)

Representaciones de la movilidad no mecánica en *The Witcher 3* y *Skyrim*

Itziar Zorrakín-Goikoetxea (67)

Localización de videojuegos con atención a los videojuegos históricos

Resúmenes



Cindy Patricia Acuña Albares

Univ. Aut. del Estado de Morelos, México

Correo electrónico: cindy.acuna@uaem.mx

Apropiación del avatar en videojuegos: elementos de la arquitectura en dos estudios de caso

Este trabajo tiene por objetivo explorar los elementos de la arquitectura en los videojuegos que permiten la apropiación del avatar. Como estudio de caso, se toman los niveles de personalización del avatar de dos videojuegos: Hellblade: Senua's Sacrifice (2015) y Elden Ring (2022), así como el grado de linealidad en los objetivos a seguir. La premisa de la inmersión en los entornos virtuales de videojuegos en este documento parte de los conceptos acuñados por Ralph Schroeder (2002): Virtual reality technology, Virtual Enviroments (VE), Presence e Immersion, así como: código y arquitectura desde la perspectiva de la teoría ergódica que aborda Miguel Sicart (2012). Mediante estos, se propone

analizar las interfaces de creación y personalización del avatar que poseen los videojuegos *Hellblade: Senua's Sacrifice* y de *Elden Ring* complementando con la teoría cognitiva y de diseño de interfaces que propone Lorena Noyola (2014). Para Schroeder, la tecnología de realidad virtual (*Virtual reality technology*) y los entornos virtuales (*Virtual Enviroments, VE*) son aquellos que permiten al usuario tener la sensación de estar presentes (*Presence*) debido a la interacción con las interfaces. Para Sicart, el código es experimentado por el jugador por medio de la arquitectura y estos a su vez dan origen al mundo virtual, que surge de la interacción del jugador con los dos primeros. En 2002, Schroeder mencionó que en una entrevista con los desarrolladores del sistema V-Chat de la empresa Microsoft, aseguraron que los usuarios demandaban cada vez más posibilidades de tener control de la representación de sus avatares. En la actualidad, esto se ha hecho más tangible en diversos entornos virtuales (VE) tanto de internet en general, como en los videojuegos. Los casos de estudio presentados son un extracto de la investigación doctoral en curso, en el cual se analiza el nivel de personalización, así como la linealidad de cumplimiento de los objetivos en dichos casos.

Rita Aloy Ricart

Univ. Jaume I. Castellón. España

Correo electrónico: aloy@uji.es

Lucrecia Borgia: imagen y mito. Assassin's Creed Brotherhood y la continuidad de los estereotipos de la leyenda negra borgiana

El videojuego es uno de los medios de comunicación de masas más influyentes de la actualidad, lo cual implica su consideración como un objeto cultural que cala enormemente en el imaginario colectivo. De este modo, los videojuegos acaban participando en la cadena de continuidad y variación de las imágenes y conforman una nueva forma de abordar los acontecimientos del pasado. Tal hecho conlleva que, en muchas ocasiones, subsistan en este medio estereotipos que se han ido configurando a lo largo de la Historia y la Historia del arte. Es el caso de la familia Borgia en general y Lucrecia Borgia en particular.

El videojuego es uno de los medios de comunicación de masas más influyentes de la actualidad, lo cual implica su consideración como un objeto cultural que cala enormemente en el imaginario colectivo. De este modo, los videojuegos acaban participando en la cadena de continuidad y variación de las imágenes y conforman una nueva forma de abordar los acontecimientos del pasado. Tal hecho conlleva que, en muchas ocasiones, subsistan en este medio estereotipos que se han ido configurando a lo largo de la Historia y la Historia del arte. Es el caso de la familia Borgia en general y Lucrecia Borgia en particular. La presente propuesta de comunicación consiste en el análisis de la imagen de Lucrecia Borgia en el videojuego *Assassin's Creed Brotherhood* (Ubisoft Montreal, 2010). Éste, como un videojuego de ficción histórica, ha bebido de la tradición cultural convencionalizada que se ha generado alrededor de dicho personaje. Tal tradición ha sido construida, principalmente, a partir de la conocida como "leyenda negra borgiana" en la que participaron

todo tipo de manifestaciones artísticas (literarias, pictóricas, etc.) y, más recientemente, audiovisuales. En *Assassin's Creed Brotherhood* se lleva a la hipérbole la leyenda gestada sobre la familia Borgia y Lucrecia es uno de los personajes más afectados –a pesar de contar con menos apariciones que su padre, Alejandro VI, y su hermano, César Borgia–. No solamente se la representa como una figura pasiva a merced de las decisiones de su familia, sino que el videojuego también recurre al manido estereotipo de la femme fatale. Esto último se demuestra explícitamente, pues la misión principal que se centra en su persona se ha llamado “Mujer Fatal”. De este modo, se produce una contraposición con su padre y su hermano que, a pesar de seguir también las imágenes mitificadas, son tratados como unas figuras fuertes y de poder estereotípicas de la masculinidad hegemónica. Así, en todos estos casos, el videojuego se ha impregnado inequívocamente de la leyenda que envuelve a la familia Borgia y, por lo que respecta a la representación visual de Lucrecia Borgia, *Assassin's Creed Brotherhood* aunque

ha podido basarse en los retratos existentes de ésta ha recurrido, sobre todo, a la habitual hipersexualización del cuerpo femenino que se puede contemplar en muchos *mass media*. Con todo ello, la presente propuesta de comunicación expondrá un recorrido por la representación de Lucrecia Borgia estableciendo como punto de partida el videojuego *Assassin's Creed Brotherhood*, el cual sirve como referencia para indagar en la tradición cultural de este particular personaje.



Hernán Gabriel Antueno y Lucas Gabriel Toni

DEVA (Asociación de Videojuegos de Argentina)

Correos electrónicos: hantueno@gmail.com y

lucasmgabrieltoni@gmail.com

*Aprendizaje basado en juegos. Juego: Assassin's Creed IV.
Black Flag*

El juego ha sido una forma de educación e instrucción, entre otras, que ha ido creciendo a través de los años. Podemos definir al juego como una actividad voluntaria, fundamentalmente social, en la que se está en relación con otros y en la que se aprenden pautas de comportamiento y valores (Huizinga, 1996; Gros, 2000; Gee, 2004). En relación al aprendizaje, Crawford (1982) le otorga al juego un valor inconsciente respecto al hecho de aprender. Aunque se piense que sólo es una diversión, un entretenimiento, se juega básicamente porque aprendemos y eso nos motiva.

El juego ha sido visto como un vehículo de desarrollo integral tomando varias áreas de la persona en interacción. Uno de sus potenciales es el aprendizaje del contexto tecnológico, es decir, desarrollan competencias propias de la alfabetización digital de manera recreativa y lúdica, las cuales les sirven para iniciarse en el manejo de las interfaces gráficas y las lógicas del mundo digital. Los beneficios de los videojuegos han llegado también a la enseñanza con el proceso *game-based learning* o aprendizaje basado en los juegos electrónicos. Este método educativo utiliza los videojuegos para transmitir conocimientos a los estudiantes.

Elegimos la saga *Assassin's Creed* que es conocida por su recorrido contextual e histórico en diferentes épocas. En la entrega llamada *Black Flag* ubicada en el siglo XVIII podemos observar como la piratería era sin dudas un punto de gran relevancia en el Caribe y esto no es casual: las tensiones crecientes producto de las disputas entre los diversos actores políticos, económicos y culturales de la época sin duda estaban en un punto muy álgido que se manifestaba en la

promoción por parte de ciertas coronas del pirateo de mercadería de barcos mercantes de las naciones enemigas. La complejidad de la historia es imposible de presentar en su totalidad, pero es justo decir que a través del juego como *Assassins Creed: Black Flag*, se puede transmitir las bases estructurales suficientes del contexto histórico como para construir un interés que lleve tanto a la apropiación de nuevos saberes y conocimientos sobre el contexto histórico que se presenta y en el mejor de los casos un interés por indagar más allá de lo que se presenta desde el propio videojuego, logrando de esta forma un aprendizaje que es significativo para el jugador. Es de este modo que el jugador a través del proceso *Game based Learning* se apropia de un momento histórico e interactúa a través de él logrando un proceso de aprendizaje activo y didáctico fuera de los marcos tradicionales de enseñanza.

Claudia Bonillo Fernández

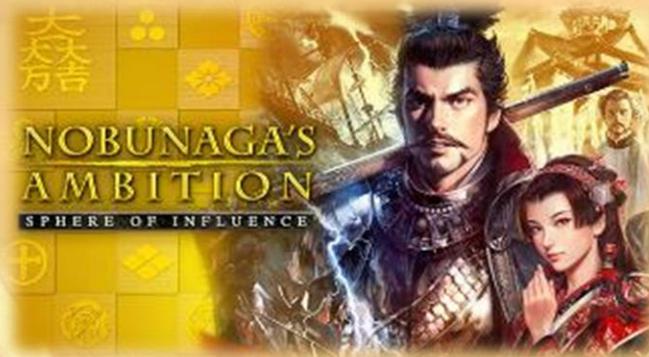
Himeji. Prefectura de Hyogo. Japón

Correo electrónico: claudiabonfdez@gmail.com

El videojuego como vía de conocimiento de la historia, la cultura y el arte de Japón. La visión del periodo Sengoku (1467/1477-1603) a través del videojuego Nobunaga's Ambition: Sphere of influence

En 2018 empecé a desarrollar dentro de marco del Programa de Historia del Arte en la especialización de Arte de Asia Oriental de la Universidad de Zaragoza la Tesis Doctoral titulada "El videojuego como vía de conocimiento de la historia, la cultura y el arte de Japón. La visión del periodo Sengoku (1467/1477-1603) a través del videojuego Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence". Tal y como indica el título, el principal objetivo de la presente investigación, aunque no el único, es analizar la viabilidad que puede tener un medio principalmente de entretenimiento como es el videojuego para acercarnos a la

realidad histórica del medievo japonés, un tema de máxima relevancia teniendo en cuenta la difusión de este medio dentro y fuera de las fronteras niponas, así como la asiduidad con la que se utiliza de inspiración esta ambientación. A pesar de las restricciones impuestas por la pandemia del Covid-19, tras una estancia de investigación de dos años en el país nipón podemos ofrecer un atisbo de los resultados obtenidos durante este proceso de trabajo, que esperamos ponga de relieve el alcance internacional de la esfera investigadora española y tienda puentes para continuar una enriquecedora labor colaborativa entre lados (aparentemente) opuestos del globo.



Begoña Cadiñanos, Pablo Martín y Ruth García
Martín

Universidad de Castilla-La Mancha. España

Correos electrónicos: diniekes@gmail.com,
saulo_vacceo@hotmail.com y Ruth.garcia@uclm.es

The War of Mine: Clausewitz enantriodrómico

Heraclito desarrolló el concepto de *enantiodromía* para explicitar «el juego de los opuestos en el devenir, esto es, la noción de que todo lo que es pasa a su contrario». En esta ponencia vinculamos este concepto con las teorías de Clausewitz sobre la guerra y cómo *This war of mine* (11 bit studios) es una enantiodromía videolúdica de dichas teorías al mostrar la guerra desde el punto de vista del pueblo llano: frente a la imagen ideal del guerrero tenemos la supervivencia del civil en un tiempo sin ley.

Javier Chimondeguy

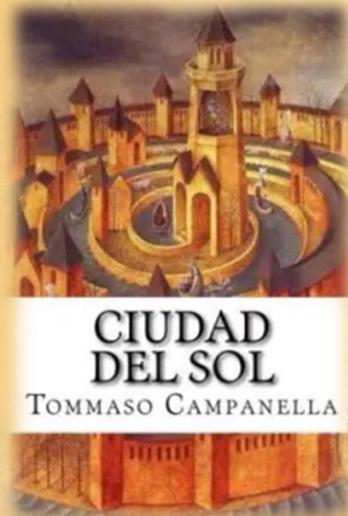
Universidad Nacional de Mar del Plata. Argentina

Correo electrónico: jchimondeguy@gmail.com

Utopía. Videojuego, Historia y Renacimiento

En el siguiente trabajo, proponemos la creación de un videojuego de estrategia en tiempo real en el que el escenario, el mundo ludoficcional y el guion serán una adaptación de La Ciudad del Sol, una utopía escrita por el fraile dominico Tommaso Campanella en 1602. Reflexionaremos en torno a la utilidad de crear un videojuego cuyo escenario sea una utopía del pasado, ya que, si entendemos a los videojuegos como una fuente de información, el mismo podría acercar al jugador no solo a los intelectuales renacentistas, sino a la reflexión y crítica que elaboraban de la sociedad en la que vivían. *Utopía. La Ciudad del Sol*, no se propone simplemente plantear al espacio utópico como el escenario en el que se desarrolla el juego, y que la obra del napolitano no tenga

ninguna relación con el *game-play*, *game-story* y *game-structure*. Por el contrario, la experiencia del usuario, los objetivos, el sistema de premios y castigos e incluso el narrador están relacionados con la propuesta de Campanella y con las utopías en general. La propuesta puede resumirse en un intento por crear, a partir de la obra renacentista *La Ciudad del Sol*, un videojuego que reproduzca, al menos parcialmente, el discurso utópico del fraile dominico en los comienzos de la Edad Moderna



Gustavo Crespo

DEVA (Asociación de Videojuegos de Argentina)

Correo electrónico: lancelotcrespo55@gmail.com

Ideología y videojuegos

El objetivo de esta propuesta es demostrar cómo operan los conceptos de imposición ideológica dentro de los videojuegos de manera, cuanto menos, subliminal. En principio se definirá el concepto mismo de ideología y de videojuegos, también veremos cómo estos mecanismos se han utilizado en otras expresiones humanas, como, por ejemplo, la pintura. Luego, a través de una variedad tanto de títulos, como de géneros de videojuegos, visibilizar cómo operan de una u otra manera para influenciar o condicionar nuestra percepción de realidad y/o fenómenos sociales que ocurren en nuestra vida cotidiana. A su vez veremos también cómo esta "imposición ideológica", donde se nos impone un conjunto de ideas o valores no es casual, sino resulta más

bien causal, dependiendo tanto del público al que el videojuego es dirigido, así como también por quien es el encargado de su creación-desarrollo. Los títulos que analizaremos son: *Papers, Please* (2013, 3909LLC), *Mind Scanners* (2021, The Outer Zone). En estos primeros veremos a través de las mismas mecánicas del juego somos agentes de imposición de una ideología en pos de una estructura estatal totalitaria, independientemente de nuestra propia ética y/o moral. *Guerrilla War* (1987), *Football Manager* (2004, Sport Interactive, Sega). Aquí veremos como la censura impuesta por los países de manera arbitraria pueden modificar un videojuego hasta dejarlo casi nulo de contenido o incluso prohibirlo en su totalidad por motivos explícitamente ideológicos. *FarmVille* (2009, Zynga), *The Sims* (2000, Electronic Arts), *SimCity* (2013, Maxis). En estos títulos analizaremos como las mecánicas capitalistas y/o neo-liberalistas se nos son impuestas de manera arbitraria, cuasi anti natura, llevando a jugadores incluso a idear lógicas pro-mercado que son claramente inhumanas (en el caso de *SimCity*), y a su vez como se nos impone e induce una normatividad y estructura de conducta y comportamiento socialmente esperable y aceptable para el desarrollo del individuo

en la sociedad tanto dentro como fuera del videojuego. Saga *Call Of Duty* (2003-2021) y *The Falklands War: 1982* (2005, Shrapnel Games). Por último, analizaremos cómo a través de ciertos títulos bélicos se busca internalizar una lógica del bien y el mal, sin matices o medias tintas, sin lugar para los grises, donde sin contextos históricos imparciales se toma posición de un bando en pos de un justificativo para la destrucción del enemigo, deshumanizándolo o demonizándolo, y como esta imposición ideológica termina teniendo su impacto fuera del videojuego para la justificación de conflictos bélicos reales, operando de manera cuasi supraliminal en el individuo y posición frente a estos hechos en la vida real.



Pablo de la Pinta Rodríguez

Universidad de Salamanca. España

Correo electrónico: delapinta@usal.es

Scribe of Ages

Nuestra propuesta consiste en el videojuego *Scribe of Ages*, creado para fomentar el patrimonio cultural de la península ibérica, promover su consulta y conservación, y capacitar al jugador con unas habilidades básicas para descifrar su contenido. Obteniendo como resultado final un amplio conocimiento sobre la producción y tipología manuscrita en nuestro territorio entre los siglos VI y XIII. En *Scribe of Ages*, Odoario, un monje robot enviado al pasado por sus hermanos cenobitas para recuperar el saber perdido medieval, y el peregrino Gabriel, acompañan al jugador en un viaje que repasa nuestro patrimonio manuscrito proponiéndole el desafío de superar ocho etapas cargadas de práctica y contexto histórico, en las que se descubre el secreto custodiado en los libros y cómo aprender a leerlos. Pero el viaje no

será fácil. Un monje contemporáneo de Odoario y caído en desgracia, Titivillus, enloquecido por los secretos ocultos en los textos, le irá poniendo trabas, al mismo tiempo descubriendo la ardua tarea del maestro copista.

Scribe of Ages se presenta como aplicación WebGL, ejecutable en cualquier navegador, desarrollada mediante el entorno Unity3D, en lenguaje C#. Cuenta con una capa de servidor mediante tecnologías PHP y base de datos MYSQL para almacenar datos de jugadores, como progreso en el juego y aspecto de avatar, puntuaciones, etcétera, de forma que cualquier jugador puede comprobar su progreso frente al resto de jugadores. El acceso del jugador y sus datos están protegidos mediante usuario y contraseña, con funciones de recuperación, y sus avances pueden ser controlados a través de una intranet informativa para supervisión de acceso. Mediante un archivo de texto en formato Json, el administrador de la actividad puede alterar la configuración de pruebas y ciudades/etapas, lo que permite que los contenidos sean dinámicos sin tener que actualizar la aplicación. En la configuración se indican los textos e imágenes a usar en cada prueba/ciudad, siendo estos cargados en tiempo de

juego mediante conexión *online*. La promotora de este proyecto es Ainoa Castro Correa, profesora del Departamento de Historia Medieval, Moderna y Contemporánea de la Facultad de Geografía e Historia de la Universidad de Salamanca. Junto a ella, han colaborado otros compañeros académicos de la misma institución, además de la colaboración de un ingeniero informático y un ilustrador especialista en videojuegos. Actualmente, *Scribe of Ages* se ha puesto en práctica en algunas clases, con interés en la historia y la cultura, de la Universidad de Salamanca con resultados muy favorables a continuar con su uso gracias al fantástico recibimiento por parte del alumnado. Por ello, consideramos que el videojuego es una herramienta educativa muy eficaz que permite a los alumnos aprender de forma autónoma e interactiva.

Url: scribeofages.es

Blai Forns García

Argentona. Barcelona. España

Correo electrónico: bforns16@insargentona.cat

El papel del historiador en la creación de un videojuego

Esta contribución es el resultado de un TdR, y se escogió abordar el papel del historiador en la industria y el desarrollo de videojuegos por distintas razones, aunque la principal es la pasión por la historia y, consecuentemente, el deseo de dedicarse profesionalmente a esta disciplina. Es una reflexión genérica acerca de lo necesario que resulta para la confección de un videojuego de contenido histórico. La elección de una franquicia para hacer esta experimentación se dirigió hacia Total War, y que se desarrollaría en el momento de la Guerra de Sucesión española (1700-1714). Ha sido complicado obtener información de las empresas desarrolladoras, aunque se ha podido contar con algunas contribuciones de técnicos de Activision o de Ivan Prat, creador del juego *1714: The Case of Catalans*.

Jesús Adrián Gorrín Marcano

Universidad Metropolitana de Caracas. Venezuela

Correo electrónico: jgorrin@unimet.edu.ve

La dominación totalitaria en Through the Darkest of Times (2020). Una aproximación desde la teoría de Hannah Arendt

El siglo XX se ha caracterizado por ser testigo de una serie de grandes acontecimientos que han tenido repercusiones mundiales y cuyas cicatrices aún podemos notar. Entre esos hechos resalta el ascenso del Tercer Reich y su papel protagónico en el estallido de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), conflicto bélico que ha captado el interés de muchos investigadores, escritores y medios audiovisuales. La industria de los videojuegos no ha sido ajena a ese interés anteriormente mencionado. Con tan solo revisar la lista de videojuegos en donde se representa a la Alemania nazi

veremos que se encuentra irremediablemente ligada a Segunda Guerra Mundial. Existe una amplia variedad de juegos que ofrecen al jugador una representación del conflicto a través de todo tipo de mecánicas y géneros. No es raro encontrarse con títulos con grandes presupuestos como los shooters *Medal of Honor*, *Call of Duty* y *Battlefield 1942*, *Sniper Elite*; o juegos de estrategia como *Company of Heroes* o *Steel Division* y *Hearts of Iron IV*, por solo mencionar algunos títulos. Por regla general, en el mercado de los videojuegos donde aparece el Tercer Reich (1933-1945) suele primar el carácter bélico, dada su inmensa popularidad entre los jugadores. Ahora bien, esa situación hace interesantes aquellos juegos que se adentren en otros aspectos, ajenos a la guerra en sí misma, como es el caso del aclamado *Through the Darkest of Times* (enero-2020) desarrollado por Paintbucket Games y producido por Handy Games. En *Through the Darkest of Times* (TtDoT) el jugador se encuentra con una realidad distinta, aquello que algunos autores llamarían el frente interno o civil. El usuario se

encuentra ante fragmentos de lo que podría haber sido la vida cotidiana en un régimen totalitario, en este caso el nacionalsocialista alemán. En otras palabras, nos expone ante lo que Hannah Arendt (2008) llama la 'dominación totalitaria' que comienza una vez el movimiento totalitario se hace con el poder. *TtDoT* comienza precisamente allí, en 1933, con el nombramiento de Hitler como Canciller del Reich y va recorriendo esos primeros años del régimen nazi. A diferencia de otros juegos, las acciones del jugador no serán en función de obtener la victoria en un determinado conflicto eliminando a su oponente, sino sobrevivir y resistirse al dominio totalitario en la ciudad de Berlín a través de una serie de mecánicas de supervivencia y estrategia. Quienes realizan las acciones no son soldados, son un grupo de civiles que luchan contra la opresión cada vez mayor. Por tanto, en *TtDoT*, a través de la interacción del usuario con los diversos personajes, situaciones y sucesos históricos que son presentados, será capaz de entender algunas de las prácticas de los totalitarismos y la atmósfera de miedo, sospecha mutua, arbitrariedad y vulnerabilidad del individuo que describe Arendt (2008).

Juan Antonio Hernández Cánovas

Electronic Arts. Londres. Gran Bretaña

Correo electrónico: juan.hernandez@ea.com

El desarrollo de los videojuegos y la espada de Damocles

Esta participación consistirá en una breve introducción a algunos de los roles más significativos en un equipo de desarrollo de videojuegos, explicando de forma resumida las características básicas de un equipo de este tipo. Asimismo, también se comentarán las precarias condiciones de la industria del videojuego y sobre cómo pone una espada encima de las cabezas de muchos desarrolladores, así como la respuesta reciente de los desarrolladores a estas mismas condiciones.

Juan Francisco Jiménez Abad

Universidad de Murcia. España

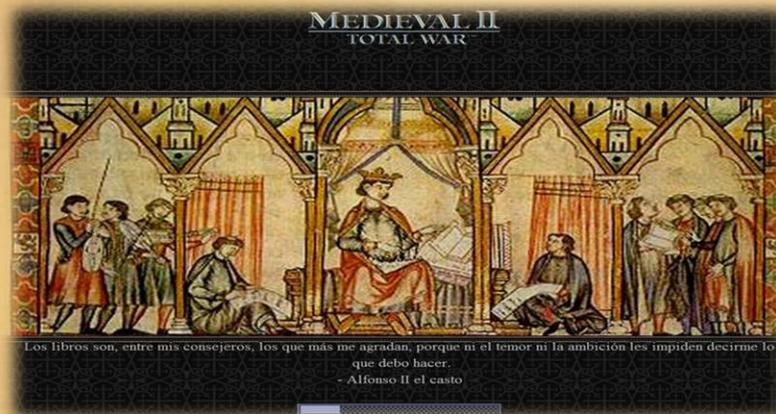
Correo electrónico: jfja98@gmail.com

Mods. Cuando el juego no es suficiente

Con esta participación, se abordará el tema de los mods, o modificaciones por parte de los usuarios a los videojuegos, en relación con cómo pueden ayudar a profundizar y transformar el tratamiento de la Historia en este medio.

Estas modificaciones pueden abarcar desde añadidos tan pequeños que solo aquellos que conozcan el videojuego en cuestión puedan siquiera notarlo, hasta conversiones totales de este, llegando a transformar la experiencia original completamente. Se tratará también el rol que *Doom* (id Software, 1993) tuvo en el desarrollo de esta escena de los mods, así como las posibilidades que ofrecen estas modificaciones con el ejemplo de una conversión total de *Half-Life* (Valve Software, 1998), *Day of Defeat* (Valve Software, 2003), que transforma el juego original en una experiencia

multijugador basada en la Segunda Guerra Mundial. Asimismo, se presentará una posible categorización para estas modificaciones dentro de los videojuegos de temática histórica basada en su relación con el contenido histórico presente en el título original, tras lo cual se tratará el caso concreto de *Total War: ROME REMASTERED* (Feral Interactive y Creative Assembly, 2021), para el cual podemos encontrar ejemplos de todas estas categorías de mods aplicadas a este título.



José Juan Jiménez Ortega

Universidad de Cantabria. España

Correo electrónico: josejuan1978@gmail.com

A la sombra de una catedral. Historia local a través de un videojuego de producción propia

A la sombra de la catedral forma parte de un proyecto nacido en la biblioteca municipal de Burgos dentro del ámbito de la formación de usuarios y la alfabetización informacional. Este videojuego de creación propia persigue el triple objetivo de ser utilizado como herramienta didáctica en el ámbito bibliotecario, al tiempo que acerca a los participantes a la catedral de Burgos y a un pasaje de la historia de la ciudad no siempre bien conocido. La historia está ambientada en la visita del emperador Carlos I a la ciudad de Burgos camino de las Cortes de Santiago, en febrero de 1520, pocos meses antes de los levantamientos comuneros. Para dotar al argumento de un mayor atractivo y de un ambiente adecuado de intriga y

suspense se ha creado una trama ficticia acerca de una supuesta conspiración contra el rey en la que personajes históricos y ficticios se mezclan para aportar pistas e información sobre el argumento, y que atrapa al jugador desde la misma presentación. A lo largo del juego los participantes van recorriendo en primera persona el interior del tiempo catedralicio en un entorno inmersivo en 360 grados, mientras van conociendo a personajes históricos como el Condestable de Castilla, el cardenal Adriano de Utrecht o el escribano mayor de la ciudad Juan Zumel, en un proceso de aprendizaje continuo a la par que se va recabando información para tratar de llegar a la resolución acerca de la trama conspirativa que acecha al emperador.

Maitane Junguitu Dronda

Game Erauntsia Elkarte. España

Correo electrónico: mjunguitu@gmail.com

Videojuegos de simulación de deporte rural: el caso de la "aizkora proba" vasca

Los videojuegos además de narrar historias presentan simulaciones, ya sean abstractas o figurativas, que imponen reglas a un personaje y la necesidad de completar objetivos. Así, los videojuegos además de ofrecer una representación de un espacio, momento, personaje y acciones, también muestran una simulación. En esta comunicación se estudia la representación de la cultura y sociedad vasca a través de los simuladores del deporte rural «aizkora proba» (corta de troncos), dentro del género del videojuego deportivo. Así, el objetivo de esta investigación es subrayar la relevancia que tienen los videojuegos como muestra del patrimonio vasco. De este modo, comenzamos exponiendo teóricamente la importancia de la representación social e histórica en los videojuegos que sirven, como otros medios audiovisuales,

para definir un imaginario colectivo. Acto seguido, describimos la simulación y sus características, que en el caso de los videojuegos viene establecida por la característica fundamental de la interactividad. Seguidamente presentamos el marco teórico social que guiará el análisis de los videojuegos elegidos. Así, hablamos del deporte rural vasco en general y su presencia en los videojuegos producidos en el País Vasco. Luego, enumeramos la importancia social y los elementos que conforman el deporte rural vasco, concretamente, la relevancia simbólica de la plaza, el concepto de «plaza-gizon» (literalmente «hombre de la plaza») y las apuestas deportivas. Esto dará pie a una reflexión sobre la presencia de la mujer en el deporte rural vasco, tanto como deportista como espectadora. Finalmente, se habla de las características propias de la «aizkora proba». El caso de estudio se fundamenta en el análisis de cinco videojuegos de diferentes plataformas, ordenador, aplicaciones móviles y espectáculo callejero. Los juegos analizados son: *Sei Baietz!* (2008, Gestionet), *Izan Kirolari* (2012, Gestionet), *Aizkolari* (2010, Animatu), *iAizkolari* o *Ultimate Aizkolari Training* (2011, New Way Systems) y *Gure Kirolak 1.0.* (2010, Waskman).

La metodología para estudiar los juegos se basa en una tabla de análisis de contenido en la que se especifica el título, año de estreno, desarrollador, plataforma, multijugador, jugabilidad, personajes, ambientación e idioma. Estos datos se complementan con información de diferentes fuentes bibliográficas, así como la experiencia propia del juego. De este modo, se espera concretar la manera en la que se representa esta modalidad de deporte rural en los videojuegos teniendo en cuenta la performance, el espacio y los protagonistas, así como completar la bibliografía sobre historia del videojuego vasco.



Franco Kuhn y Adolfo Spinelli

Universidad Nacional de Mar del Plata. Argentina

Correo electrónico: fdkuhn@gmail.com y spineloadolfo@gmail.com

Oblivion 3000

La globalización y la ubicuidad de las tecnologías de conectividad permiten el acceso instantáneo a contenidos culturales de todo el mundo. Las generaciones más jóvenes, ciudadanos digitales que han crecido rodeados de estas posibilidades, son los consumidores más asiduos de estas producciones. Los adultos que no son nativos digitales poseen un arraigo y una identidad de pertenencia a una ciudad o país más intensa que los jóvenes, y a la vez no están tan inmersos en el uso de las tecnologías de la información. Estos factores acentúan la barrera intergeneracional, anulando los posibles espacios vinculares entre jóvenes y adultos. Se propone en este trabajo el desarrollo de un videojuego que aporte en este sentido, vinculando la cultura característica de la ciudad de Mar del Plata a través de uno de sus iconos más destacados, el maestro Astor Piazzolla. Se relata el proceso de diseño y desarrollo para hacer de este juego un objeto cultural atractivo y accesible a ambas poblaciones etarias.

Alfonso Lario Giménez

Universidad de Murcia. España

Correo electrónico: alfonso.lariog@um.es

Recreación lingüística en *Kingdom Come: Deliverance*

En esta breve presentación, revisamos el concepto teórico de «recreación lingüística». Entendemos esta como «el mecanismo por el que los elementos lingüísticos de cierta producción u obra son adaptados, por ejemplo, a la época en que esta se ambienta». *Kingdom Come: Deliverance* es un videojuego de rol ambientado en la Bohemia de principios del siglo XV (en concreto, el año 1403). Según el estudio desarrollador, Warhorse Studios, se tuvieron muy en cuenta todas las cuestiones relacionadas con el rigor histórico, del que debería gozar un videojuego de tales características.

En cuanto comienza por primera vez una partida en *Kingdom Come: Deliverance*, el videojugador no puede evitar configurar en su mente todo un horizonte de expectativas, asociado

inmediatamente a toda una serie de tópicos que desde que nacemos vamos visualizando, reconociendo y adquiriendo. Esto contribuye, como decimos, a la instauración de una imagen fija, construida con base en estos tópicos, que pueden ser de naturaleza cierta o no. Sin embargo, lo realmente significativo es que el consumidor considera estos tópicos como parte de la realidad que se nos cuenta. El fenómeno del que hablamos no ocurre desde una perspectiva individual: es, por ende, un fenómeno de carácter social. Por ello, esta óptica se configura y hereda con el paso de los años. ¿Es recomendable, por tanto, recrear la lengua de nuestro videojuego de la forma más fiel posible a la lengua que se hablaba (en nuestro caso, castellano de 1403) a principios del siglo XV? Se ha dado la situación de que obras realizadas con un rigor excesivo han sido menos valoradas y atractivas para la audiencia en general, aludiendo a que costaba comprender y seguir el ritmo de los diálogos por la dificultad que conllevaban, o al uso de variedades geolectales que no formaban parte de nuestro español estándar. Llegamos, por consiguiente, a la conclusión de que lo óptimo sería utilizar el arquetipo de lengua que el usuario medio posee de la variedad

que se hablara en la época en la que ambientamos nuestra producción. Como hemos dicho antes, lo importante es que el consumidor considera este arquetipo, formado por múltiples rasgos lingüísticos de diverso origen, como parte de la realidad del periodo histórico en cuestión (por causas como el desconocimiento de los rasgos de la variedad lingüística real de la época en concreto), y no entra a valorar cuestiones como la veracidad que tantas veces importa a los más puritanos que la lengua. Para finalizar, aportaremos algunos ejemplos de estrategias que se han utilizado para recrear el pseudocastellano antiguo que encontramos en el videojuego.



Ignacio López Ardila

Universidad de Murcia. España

Correo electrónico: ignaciolardila@gmail.com

Medieval II Total War: el asedio de Setenil

En 1484 se produce la conquista de Setenil, que si bien no supuso un hito en el proceso de reconquista de la Península Ibérica, como sí lo fueron las tomas de Sevilla o Granada, hoy en día vuelve a estar en boga gracias al videojuego *Medieval II: Total War*. La historia medieval está de moda, y en gran medida es gracias a los medios de masa, como los videojuegos. A través del estudio crítico de esta opción del videojuego valoramos los pros y contras que nos permiten estas herramientas para el estudio y difusión de la Edad Media.

David Morenza Arias

El Octavo Historiador. España

Correo electrónico: d.morenza_93@hotmail.com

Jugando al pasado

El videojuego está contemplado con un canal de comunicación inmersivo e interactivo que compite con el resto de medios por generar o consolidar determinadas memorias iconográficas de lo que supone "ver" y asumir el pasado. Qué duda cabe que el fenómeno gamificación o ludificación siempre estuvo, pero la tecnología digital, base de la revolución de las comunicaciones actual, ha venido a volcar completamente todo el contexto de percepción de tiempos pretéritos. La aportación se basa en una serie de reflexiones con el fin de abrir nuevas vías de investigación sobre este fenómeno ya abiertamente global.

Íñigo Mugueta Moreno

Universidad Pública de Navarra. España

Correo electrónico: inigo.mugueta@unavarra.es

GTLHistory.com. El aprendizaje basado en videojuegos aplicado a la Historia

El Proyecto *Games to Learn History* se inició durante el confinamiento de 2020 con la intención de convertirse en un repositorio de materiales didácticos que favoreciesen la utilización de videojuegos para la enseñanza de la Historia. El proyecto comenzó con una modesta financiación por parte del Instituto de Investigación I-Communitas de la Universidad Pública de Navarra, y ha crecido gracias a la colaboración de docentes de Educación Secundaria y de las personas vinculadas a los proyectos Historia y Videojuegos. En la actualidad, el proyecto (alojado en la web www.gtlhistory.com), cuenta con dos tipos de materiales diferentes. Por un lado, artículos que analizan videojuegos históricos comerciales desde la óptica de su capacidad para desarrollar el pensamiento histórico del jugador; por otro lado, propuestas educativas de docentes de Educación Secundaria, que han desarrollado pequeñas intervenciones con videojuegos con sus alumnos, y que desean compartir la metodología desarrollada.

Juan Manuel Román Domene

Universidad de Granada. España

Correo electrónico: Xurrillas-Baza@hotmail.com

Propuesta de videojuego sobre la historia de Baza

El objetivo de esta participación es la creación de un juego virtual sobre la Historia local de Baza a alumnos de Bachillerato. Las nuevas tecnologías se han convertido en una fuente de consulta para alumnos o docentes para acceder a material didáctico para el estudio de la ciudad bastetana. El profesorado debe de actualizarse en el método de aprendizaje para hacer más amenas las clases con sus alumnos. Toda la información relativa a Baza se incluiría en el juego, cuya misión es aprender mientras se juega. Partiendo de la base con entender, integrar y aplicar los conceptos históricos. Por consiguiente, la finalidad es buscar la capacidad de este instrumento de enseñanza-aprendizaje, que no es otra que la de vernos capacitados para elaborar un diagnóstico de nuestras necesidades de aprendizaje, construir nuevos conocimientos y desarrollar nuestras competencias. Así pues, tendremos que enfrentarnos a la tarea de

descubrir qué necesitamos para avanzar en la resolución del problema —diagnóstico—, analizar cada una de las situaciones que lo generan —conflicto cognitivo— y, finalmente, planificar y desarrollar intervenciones que aporten una posible solución. A ello, se sumará la aplicación práctica de otras dinámicas y medios tecnológicos, que hagan posible que llevemos a cabo una amplia profundización transversal del máximo número de competencias posible. Como se verá, estos objetivos se encuentran perfectamente vinculados, pese a obedecer a una índole y motivación algo más dispar. En tanto que la metodología específica, comporta sus propios objetivos que aluden a unos contenidos más concretos y restringidos. El alumnado debe desarrollar, a partir de estrategias y herramientas de aprendizaje que le serán útiles durante toda su vida y compondrán la base de su futuro académico, permitiéndolo desenvolverse en cualquier situación. La idea del juego es ambientarlo en la Edad Moderna. Baza tras la conquista de los Reyes Católicos, la ciudad debe de castellanizarse a partir de la evangelización de la sociedad musulmana y su adaptación a las costumbres cristiana. El alumno-jugador deberá de velar por los intereses de sus vecinos:

evitar revueltas por la hambruna y la de las Comunidades, establecer tributos justos y lidiar con la Corona para la modernización de su urbanismo. Una de las primeras misiones es el Repartimiento de la Ciudad y la repoblación de la misma contentando a la naciente oligarquía urbana y el resto de la población.



Daniel Rueda Padrino

Universidad de Murcia. España

Correo electrónico: danielrp3008@icloud.com

La aventura gráfica como herramienta para la transferencia del conocimiento patrimonial a través de un caso práctico: el tesoro de San Esteban

Aquellos que crecieron en los años 90 jugando a las aventuras gráficas, saben de buena tinta lo que es lidiar con la frustración. Saben, estoy seguro que lo saben, que sólo el tesón y la constancia pueden hacer que la aventura progrese y que la recompensa inmediata, tal y como suele ocurrir en la vida, no existe. Cuando alguien me dice que ha jugado mucho a este tipo de videojuego, no puedo evitar sentir complicidad porque sin mediar ni una palabra más, ambos sabemos por lo que ha pasado el otro/a; horas, horas y más horas jugando para tratar de encontrar eso que te has dejado, esa frase que no tuviste en cuenta, esa combinación de objetos que está a punto de ocurrírsete. Saben, lo saben, así como lo sé yo, que uno sigue jugando, aunque apague la pantalla,

repasando los objetos y las escenas en la cabeza mientras cocina, antes de irse a dormir, en la ducha. La intriga parece un ácido que permea todo el cerebro y el único remedio es descubrir aquello que te impide avanzar, cual será esa dichosa cosa que ha pensado el creador y que aún no has descubierto. Las dinámicas de este tipo de videojuego, su interfaz sencilla apta para todos los usuarios, la imposibilidad de morir o de equivocarse de forma irremediable, la historia narrada a través de los diálogos o la ausencia de un tiempo que impida explorar con tranquilidad, son algunas de las ventajas que esta potente herramienta alberga, y si nos detenemos un minuto a pensarlo, todas ellas compaginan a la perfección si las usásemos para difundir nuestro patrimonio. Por todo ello veremos el desarrollo de un videojuego de aventura gráfica para tratar de poner en valor el Conjunto Arqueológico de San Esteban, un yacimiento andalusí que se encuentra en el centro de la ciudad de Murcia. Sus restos pertenecen al barrio de "La Arrixaca", surgido a lo largo de los siglos XI al XIII, durante el mayor periodo de esplendor de la Murcia Altomedieval. El legado patrimonial ha de ser conservado, estudiado y difundido para que la sociedad tome perspectiva de la importancia que tiene lograr su pervivencia.

Es palpable la brecha existente entre el mundo académico y la población. Todas las estrategias de difusión para poner en valor los conocimientos adquiridos han de ser estudiadas y las instituciones tienen la compleja tarea de explorar el máximo de caminos posibles para salvar esa brecha. Considero que los videojuegos son un vehículo excepcional para ello, pues sus motores giran con el manejo del usuario. Siguiendo con el uso del videojuego como “vehículo de transferencia”, al involucrar al receptor mediante la interactividad, no sólo captaremos la atención de más personas, sino que además, al ponerlas al volante, lo haremos durante más tiempo.



Dan Tarodo-Cortes

Universidad de San Jorge (Zaragoza). España

Correo electrónico: dtarodo@usj.es

La importancia de llamarse Caco Gazapo: un acercamiento a la localización en los personajes del universo Super Mario

El texto escrito ha sido un elemento inherente al videojuego desde sus inicios. Junto a los precursores del medio en formato arcade, surgieron pronto aventuras textuales que suponían un primer acercamiento a la narrativa interactiva como Adventure (1976) o Zork (1980): para los limitados recursos de la época mil palabras eran más fáciles de procesar que una imagen. Conforme la tecnología fue avanzando el texto escrito (y, posteriormente, también hablado) no fue extinguido, sino que se ha convertido en un pilar para dotar a los mundos ludonarrativos de una mayor riqueza y complejidad. En este contexto, cada vez se hizo más necesaria una traducción de los juegos para conseguir una experiencia ludonarrativa plena, muchas veces con el problema

añadido de necesitar una doble interpretación (del japonés al inglés y del inglés al resto de lenguas). En el caso de los triple A de Nintendo, su adaptación y localización al castellano, no se dio de forma regular hasta casi principio de los 2000 con *Pokémon Rojo y Azul* (1999) o *Zelda: Majora's Mask* (2000) como primeros títulos de sus respectivas sagas en venir localizados a la lengua de Cervantes. Centrándonos en la saga Super Mario, si bien sus juegos de la línea principal no destacan por el peso de sus diálogos debido a su género plataformero, el texto ha ido ganando protagonismo alcanzando su cima en *Super Mario Odyssey* (2017), última entrega principal hasta la fecha. Sin embargo, la necesidad de nombrar a personajes, objetos y escenarios existe desde el inicio de los tiempos, por ello en este trabajo realizaremos un estudio preliminar de la localización de los nombres propios de personajes principales para analizar la importancia de estos "antropónimos" a la hora de construir una semántica ludonarrativa del universo Super Mario. Algunos son fruto del ingenio de los localizadores, otros son calcos semánticos y unos pocos incluso se puede decir que aportan más matices que los originales a la obra videolúdica.

Dario Testi

Instituto de Humanismo y Tradición Clásica. Universidad de León
Correo electrónico: dariotesti@hotmail.it

300 y Assassin's Creed Odyssey: la Grecia clásica como nunca se había visto antes

La batalla de las Termópilas se produjo en 480 a.C., en el contexto polemológico de la Segunda Guerra Médica, en lo que Heródoto definió como “el paso más angosto de todo este país”. Los combatientes de una coalición de contingentes griegos, a lo largo de dos días, detuvieron la maquinaria bélica de Jerjes, el “Gran Rey” aqueménida, pese a su aplastante inferioridad numérica. Al tercer día, los defensores se vieron rodeados y se replegaron, pero la ley de Esparta impidió a los lacedemonios que hicieran lo mismo, lo que provocó su muerte. A lo largo de la historia, fue una de las derrotas más celebradas, puesto que los hoplitas helenos hicieron alarde de la eficacia, del heroísmo y del espíritu de sacrificio de sus culturas. Numerosos autores, a partir de Heródoto de Halicarnaso,

reconstruyeron aquel episodio desde su perspectiva, centrándose en algunos detalles a medida que omitían otros; en determinados casos los alteraban, incluyendo elementos míticos. Desde la segunda mitad del siglo pasado, los medios de comunicación de masas tematizaron la batalla a fin de elaborar su propia versión de los hechos. Son de mencionar *El león de Esparta*, una película de Rudolph Maté (1962), y un episodio de la serie de historietas *Mort Cinder*, de Alberto Breccia y Héctor Germán Oesterheld (1962-1964). En este trabajo, nos centramos en la reconstrucción de la pugna del paso de las Termópilas que nos proporcionan 300, novela gráfica de Frank Miller (1998), la homónima película de Zack Snyder (2007), y el videojuego *Assassin's Creed: Odyssey* (2018). Estos títulos se produjeron a partir del análisis pormenorizado de las fuentes clásicas, tanto literarias como arqueológicas e iconográficas, llegando a incluir una serie de detalles que demuestran el conocimiento y la experiencia de los autores respecto de esos temas. Al mismo tiempo, no se hicieron por fines didácticos, sino de entretenimiento, y nos presentan una Grecia ucrónica, sin pretensiones de objetividad. Pese a ello, proporcionan nuevas reinterpretaciones de aquel hecho de armas,

de los dos contingentes y del ethos de las civilizaciones griega y persa de la época, y numerosos elementos de ficción son metáforas de otros reales que se mencionaron en las fuentes. A la luz de ello, llegamos a la conclusión de que pueden tener un valor pedagógico, a medida que aprovechan la componente lúdica para estimular el interés por asuntos tan antiguos y valores obsoletos.

Para realizar ese trabajo, acudimos a fuentes literarias, documentales e iconográficas de la época que trataron el tema de las Guerras Médicas, de la batalla y de la mentalidad de los pueblos enfrentados, así como a los resultados de las investigaciones académicas actuales.



Enrique Torres Hergueta

Universidad de Extremadura. España

Correo electrónico: ethergueta@unex.es

La Edad Media en la cultura popular contemporánea. La influencia de la materia germánica en los videojuegos

Este trabajo se centra en el estudio de la recepción y adaptación contemporáneas de la materia germánica. Para ello, he unido tanto mi inquietud académica (la materia épica germánica antigua) como mi inquietud recreativa (los videojuegos) para examinar los intereses de la sociedad contemporánea en la Edad Media a través de los productos de la industria del videojuego. Así pues, el trabajo sigue un enfoque crítico posmoderno al tiempo que se beneficia de las perspectivas literarias y sociológicas tradicionales. El trasfondo general está representado por la apropiación cultural de la tradición literaria heroica escandinava por parte de la industria contemporánea de los videojuegos, y el objetivo final es la

elaboración de una tesis doctoral orientada al análisis crítico de cómo los elementos culturales de temática germánica han tenido una influencia palpable en los videojuegos como elementos contemporáneos de la cultura popular, haciendo que pasen de tener un público particular a expandirse de forma exponencial.



Álvaro Vázquez Guisado

Universidad de Sevilla. España

Correo electrónico: alvarovguisado@gmail.com

El videojuego y la labor del conservador-restaurador. La importancia de conservar el patrimonio lúdico-documental

Fruto de una de las últimas revoluciones culturales iniciadas a mediados del S. XX, las consolas y videojuegos son objeto de un creciente interés didáctico; En esta charla tengo la intención de exponer mi labor de recopilación, tanto de información como de prácticas, en materia de la conservación y restauración de nuestro creciente patrimonio lúdico y documental, así como reivindicar la importancia de la figura del Conservador-Restaurador en el espacio de este tipo de Patrimonio Cultural. Para que la conservación de este nuevo patrimonio sea factible, deberemos abrir nuevas vías de comunicación los desarrolladores enmendando así, la actual situación de hostilidad y recelo. Será primordial comenzar a considerar seriamente la conservación del legado del videojuego, contando tanto con los objetos físicos como con las experiencias que estos transmiten a través de la pantalla.

Alberto Venegas Ramos

Universidad de Murcia. España

Correo electrónico: correodealbertovenegas@gmail.com

Los pasados del videojuego: sobre la necesidad de su estudio y utilización

La cultura visual digital, la imagen interactiva y el videojuego ha cambiado nuestro presente, pero también nuestro pasado. La forma en la que vemos y nos relacionamos con la historia se ha visto transformada por la mediación de los sistemas informáticos y el poder de las imágenes que se elaboran, difunden y reciben a través de ellos. Ante esta situación se antoja fundamental estudiar y comprender el medio del videojuego en sus propios términos y desde todos los ángulos posibles. Y a la vez se hace cada más necesario utilizar a nuestro favor el lenguaje de los objetos digitales para difundir y hacer llegar a cada vez más gente los resultados de nuestras investigaciones. En esta ponencia inaugural deseamos elaborar una justificación de estas dos necesidades que hemos planteado a través de la descripción de diferentes ejemplos que consigan ilustrar la frase que encabeza este resumen.

Cecilia Laura Verino

Universidad Nacional de Mar del Plata. Argentina

Correo electrónico: cecilialaura@gmail.com

Representaciones de la movilidad no mecánica en *The Witcher 3* y *Skyrim*

El presente trabajo se propone analizar cómo se desarrolla un tipo de movilidad que podríamos considerar como no mecánica en dos juegos de rol de mundo abierto de fantasía medieval. La propuesta consiste en desmenuzar este tipo de movilidad en diversos aspectos que competen a la misma y cómo se desenvuelven estos en los mencionados títulos. Los mencionados conceptos que utilizaremos son: la representación de la territorialidad en los mapas de los juegos, los medios de transporte (a pie, a caballo, carreta, etc.), los lugares de paso como las tabernas, la circulación de personas, objetos e información en caminos y espacios (como el campo y la ciudad), entre otros. El género de ambos juegos es rol (lo cual implica que el jugador toma decisiones importantes para) y de

mundo abierto (es decir, el espacio donde se desarrolla la historia es un territorio inmenso y representado en un mapa. Estas características hacen de estos títulos ejemplos idóneos para el tema de este trabajo, que el protagonista recorrer largas distancias, transita en múltiples espacios y caminos mientras acarrea diversos elementos y se relaciona con una infinidad de personas, todo a decisión del jugador.



Itziar Zorrakin-Goikoetxea

Zogo Translations. Vitoria-Gasteiz. España

Correo electrónico: zogotranslations@gmail.com

Localización de videojuegos con atención a los videojuegos históricos

La localización consiste en la adaptación lingüística, cultural, técnica y legal de un videojuego desarrollado en un mercado para su distribución en otros mercados diferentes y es responsable de hasta el 70 % del éxito económico de los videojuegos. Dado que la mayoría de los videojuegos se desarrollan en inglés, una buena localización es indispensable para que los jugadores de diferentes países puedan disfrutar de las historias en su lengua materna. En un principio, las traducciones de videojuegos las hacían los propios desarrolladores, programadores u otros trabajadores que no eran traductores ni traducían a su lengua materna y que nos dejaron traducciones tan curiosas como el divertido Allévoy de Final Fantasy VII (1987). Con el tiempo, las empresas de traducción empezaron a especializarse en la localización de videojuegos y se

extendió la práctica de testear el juego una vez implementada la traducción. Hoy en día, la popularidad de los videojuegos y la evolución de la tecnología, que proporciona más espacio de almacenamiento para las traducciones, han logrado que los juegos AAA suelen doblarse a varias lenguas e incluso a diferentes variedades de la misma lengua. Los videojuegos históricos tienen unas características específicas que pueden influir en el proceso de localización. Una de las primeras decisiones que deberá tomar el equipo de localización será decantarse entre una actitud extranjerizante (fiel a la cultura de origen) o una actitud domesticadora (adaptada a la cultura de destino). Esta decisión afectará al tratamiento de los nombres de personajes y lugares (tanto históricos como ficticios). Al contrario de lo que ocurre en videojuegos ambientados en mundos ficticios, la traducción de nombres de armas, armaduras y otros elementos debe ser precisa desde el punto de vista histórico y exige una intensa labor de documentación por parte del traductor. Otro reto al que puede enfrentarse el equipo de localización es la presencia de personajes de habla española en el videojuego original, que en la versión

original inglesa se habrán presentado como extranjeros, pero en la versión localizada emplearán la misma lengua que el resto de los personajes. Ante esta situación, es posible aplicar diferentes estrategias, como cambiar la nacionalidad del personaje, asignarle un acento o una muletilla específica, o no destacar su extranjerismo. Por otro lado, la localización a una variedad del español (como el español de España o el español de México) puede resultar extraña si el juego está ambientado en un país en el que se habla otra variedad de la misma lengua. En consecuencia, algunas empresas pueden optar por una traducción al español neutro. Mediante la descripción de las características y retos de la localización de videojuegos históricos, este trabajo pretende poner en valor la labor de la localización. Sin ella, la función didáctica, lúdica y de difusión cultural de los videojuegos históricos no sería posible.



Historia
VIDEOJUEGOS

歴史とビデオゲーム

www.historiayvideojuegos.com