



Historia

VIDEOJUEGOS



VI CONGRESO INTERNACIONAL
HISTORIA Y VIDEOJUEGOS
10, 11 Y 12 DE MAYO DE 2023

Dossier

www.historiayvideojuegos.com



VI CONGRESO INTERNACIONAL
HISTORIA Y VIDEOJUEGOS
10, 11 Y 12 DE MAYO DE 2023

TM & © 2023 SEGA. SEGA, SEGA GAMES, SEGA GAMES LOGO AND THE SEGA GAMES LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

Listado de ponentes y ponencias

Por orden alfabético del primer apellido...

Adrián Ávila Pérez (10)

La construcción de sentido en los videojuegos a través de sus iconotextos

Alicia Caballero González (12)

Propuesta didáctica: la enseñanza del terror a través de los juegos de rol

Gustavo Camacho Vélez y Aránzazu García Martínez (14)

Representación de la Historia Antigua en los videojuegos. El caso de "Numantía"

Javier Castiñeiras López (17)

De "Castlevania" a "Howarts Legacy". El mito del castillo gótico en el videojuego

Laura Castro Royo (19)

No fue el final ni el principio. La reinterpretación en los videojuegos de clásicos de la literatura del Persiano

Florencia Crespo (20)

Aproximación al desarrollo del mundo de los videojuegos en Argentina entre 1980-2000

Raquel Crisóstomo (23)

El reto de la adaptación de un videojuego: el caso de "The Last of Us".
El problema de la traslación del mundo videolúdico al videonarrativo

Diana M^a Espada Torres y Adrián Ruiz Cañero (24)

Aprendiendo a través de los mandos: "Assassin's Creed. Origins" y su "Discovery Tour"

Miguel Fernández Cárcar (27)

Recursos videolúdicos para gamificar las clases de Geografía e Historia

Ruth García Martín, Begoña Cadiñanos y Pablo Martín (28)

Ficción y simulación: "Aletheia" hacia Logos en "Kaiserreich"

Eva Gómez Fernández (29)

“Through the Darkest of Times” como acercamiento pedagógico al Tercer Reich

Jesús A. Gorrín Marcano (31)

Aproximación a la República Romana tardía a través del juego
“Expeditions: Rome” (2022)

Joaquín Izaguirre y Alejandro Ferrarí (33)

Experiencias VR para investigar y representar el pasado

Maítane Junguítu Drona (35)

Los Game Jam en el País Vasco y Navarra: reflexiones sobre características, organizadores y la presencia del euskera

Nicolás Losilla y Susana García Isla (37)

“BioShock Infinite”: la manipulación histórica con fines políticos

Adrián Magaldi (39)

La guerra civil española a través de los videojuegos: ¿un instrumento de aprendizaje?

Gregorio Magnanego Gatell (41)
"Tetris" como fuente histórica

Paula Martínez Bernal (43)
The Legend of Zelda: Breath of the Wild. La sociedad Gerudo y la problemática orientalista

Juan Elías Mireles Gamiño (44)
Universos de ficción: estética de admiración y decadencia tecnológica.
"Cyberpunk 2077"

Adolfo Moreno Márquez y M^a Paz Román Díaz (46)
Fact of fiction of Prehistory

David Morenza Arias (48)
Hágase la luz: "Outer Wilds" y la investigación histórica

Tomás Mosqueira Ascui (49)
Esport en Chile: Campeonatos mundiales sin apoyo

Raúl Muñoz Céspedes (51)

El doble filo de la didáctica del videojuego: el romanticismo del estado en el caso de "Europa Universalis IV"

Juan Manuel Román Domene (53)

Propuesta de la creación de un videojuego sobre la fiesta de Cascamorras

Frederic Torres Úbeda (55)

Nuevos aprendizajes de las Ciencias Sociales. El historicismo positivista en "Call of Duty" frente al pensamiento histórico de "Outer Wilds"

Alberto Venegas Ramos (57)

Posnarrativismo interactivo: de la historia digital a la historia hipermedia

Andrés Vergez (58)

"Crónicas de los Libertadores": desafíos de la investigación histórica y la búsqueda de la síntesis lúdica

RESÚMENES



Adrián Ávila Pérez

Universidad Nacional Autónoma de México

Correo electrónico: gamopetala@gmail.com

La construcción de sentido en los videojuegos a través de sus iconotextos

En su texto *Icons, Texts, Iconotexts. Essays on Ekphrasis and Intermediality*, Peter Wagner define el concepto de iconotexto como “una obra en la que el lenguaje visual y el verbal están fusionados e integrados en un todo que no puede dividirse sin que la obra pierda su identidad semántica y estética”¹. A lo largo de la historia, esta relación entre los significados particulares de textos e imágenes ha generado dinámicas para la concreción de sentido. Si una obra como *La isla de los muertos* (1880) de Böcklin es despojada de su título, la pieza pierde mucha de su carga semántica y estética. Aunque la idea de iconotexto se puede aplicar en el análisis de distintas disciplinas artísticas, es importante retomar el concepto para entender los fenómenos de interpretación que ocurren en los videojuegos. Al tratarse de un medio en el cual operan diferentes lenguajes de forma simultánea, es interesante observar las relaciones de sentido que se forman a partir de lo visual y lo textual. El hecho de profundizar en la relación iconotextual de una obra lúdica cambia por completo las dinámicas del juego, la forma de aproximarse a los retos propuestos, la interpretación de los eventos ocurridos e incluso la experiencia estética del jugador.

Para propósitos de esta ponencia, se buscará explicar cómo ocurre este fenómeno en tres niveles. En primer lugar, la creación de significado en los videojuegos a partir de los textos y las portadas. Sobre todo en las obras de los años 70 y 80 que, debido a las limitaciones técnicas, debían explicar ciertos contextos a través de los manuales o cajas. En este caso el iconotexto será una relación de un texto fuera de la diégesis de la obra con elementos visuales dentro de ella. En segundo lugar, se hablará de la creación de significado en el relato del juego a través de los textos y las imágenes internas. En este caso se utilizará como ejemplo a *Elden Ring* (2022) para explicar cómo los textos que acompañan a los objetos (elementos visuales) ayudan a la construcción de sentido en el videojuego. La carga emocional que contienen algunos enfrentamientos no se debe a la mera dificultad sino al papel que juegan ciertos personajes en la historia, parte de la cual se descubre a través de esta relación iconotextual. En tercer lugar, se hablará de los textos como herramientas sustanciales para el funcionamiento del videojuego. Más allá de los tutoriales en algunas obras, existen textos que sirven para el funcionamiento de las dinámicas del juego. Para este caso se utilizará como ejemplo el título de *Keep Talking and Nobody Explodes* (2015), en el cual un jugador utiliza un manual para indicarle al otro cómo desactivar una bomba. Por último, se debe aclarar que para el concepto de experiencia estética, se utilizará, por términos prácticos, la definición de Roman Ingarden en "Aesthetic Experience and Aesthetic Object", pues no sólo habla del momento de exaltación ante un fenómeno, sino del ejercicio intelectual posterior al intentar racionalizarlo. Esta definición funciona para los propósitos de este texto, pues las experiencias estéticas de las que se hablará provienen del conocimiento del contexto en las obras que se proporcionan por los iconotextos.

Alicia Caballero González

Univ. Granada. España

Correo electrónico: acg958@gmail.com

Propuesta didáctica: la enseñanza del terror a través de los juegos de rol

Los juegos suponen un punto interesante que ayudan al aprendizaje del alumnado. En esta línea, presentamos una propuesta didáctica dirigida a los alumnos de 1º de Bachillerato que cursan Literatura Universal y centrada en la enseñanza del terror. La elección de este género se debe a que es un tipo de ficción que interesa a los adolescentes. La enseñanza del terror se propone a través de los relatos cortos de Howard Philips Lovecraft. Este autor es el padre del **horror cósmico**, cuyos escritos impulsaron la creación del Círculo de Lovecraft, que continuó y amplió su legado. Asimismo, Lovecraft tiene un gran potencial para motivar y atraer a los adolescentes debido a su influencia en otras artes. Sus relatos son fuentes de inspiración para canciones, historias de videojuegos, películas, juegos de rol, otras obras literarias, etc.

A fin de desarrollar la propuesta didáctica usaremos una metodología apoyada en el Aprendizaje Basado en Proyectos. El proyecto se basa en el aprendizaje por juegos y consistirá en la elaboración de un manual de juego de rol.

Un juego de rol constituye una dinámica narrativo-interpretativa donde los participantes desempeñan un determinado papel, según el personaje creado o elegido. Los jugadores son guiados por un **Game Master** que dirige la partida. El desarrollo del manual se hará mediante una secuencia de tareas. Primeramente, la clase se dividirá en grupos de cinco: cuatro jugadores y un director de juego o **Game Master**. Cada equipo trabajará con un relato de Lovecraft previamente seleccionado, en el que se basarán para realizar su juego. Mediante el desarrollo de fichas de personajes, construcción de mapas, creación del mundo, etc., el alumnado llevará a cabo su proyecto mientras estudian el relato. Las sesiones de la unidad se enfocarán en una determinada temática, en función del aspecto a trabajar. El modelo de manual que seguirán los alumnos será una versión adaptada de la **Guía rápida de reglas para el juego de rol de La llamada de Cthulhu**, del cual solo habrán de desarrollar tres apartados: **presentación, herramientas del director de juego y herramientas del jugador**.

Las tareas de clase se alternarán con otras actividades más participativas de corte grupal. Destacamos: debates sobre cuestiones morales enfocadas en el tratamiento de determinados personajes, comparaciones sobre distintos relatos del autor, creación de una nube de ideas para ver los posibles prejuicios de los juegos de rol o un cuestionario inicial para comprobar los conocimientos previos.

Por medio de esta propuesta didáctica, se tratará de estudiar el género de terror a través del desarrollo de un juego de rol. Esta actividad potencia el aprendizaje lúdico y cooperativo; fomenta, por un lado, la creatividad e imaginación, además de la capacidad de resolución de conflictos. En estas circunstancias, creemos que podemos hacer uso de este juego para la enseñanza de Literatura Universal.

Gustavo Camacho Vélez y Aránzazu García Martínez

Univ. Burgos, España

Correos electrónicos: gcamacho@ubu.es y aranzazugm@ubu.es

Representación de la Historia Antigua en los videojuegos. El caso de "Numantia"

El uso de contenido histórico es una realidad que no ha hecho sino crecer a la par que los medios técnicos. Hoy día no es difícil encontrar numerosos títulos comerciales inspirados en hechos o espacios históricos, donde el detalle es cada vez mayor. Ha surgido así, en los últimos años, un interés creciente por el aporte del mundo del videojuego a la enseñanza-aprendizaje de la Historia. Este estudio pretende analizar el videojuego como artefacto cultural (Reinhard, 2020), cuyo contenido histórico debe ser observado desde diferentes disciplinas como la arqueología, la historiografía, la pedagogía o la antropología entre otras.

Más allá de los títulos diseñados para su uso educativo específico, dentro del ámbito comercial es posible encontrar ejemplos donde los contenidos históricos pueden ofrecer un modelo cultural cuya finalidad sea el aprendizaje consciente y reflexivo (Gros, 2008:19). Es por ello por lo que nos centraremos aquí en uno de estos títulos para su análisis desde diferentes ámbitos, además de valorar su posible transmisión al aula.

En el año 2017, el estudio español RECO Technology lanzó al mercado el videojuego **Numantia**, inspirado en el enfrentamiento ocurrido en esta ciudad celtíbera durante el siglo II antes de nuestra era, entre sus habitantes y las legiones de la República Romana. Se trata de un juego de estrategia por turnos (**wargame**) para uno o dos jugadores, dependiendo de cada uno de los dos modos de juego posibles. En ambos casos existe la opción de elegir uno de los dos bandos contendientes cuyos recursos deben ser gestionados con la finalidad de conseguir la victoria.

El objetivo de esta investigación es proporcionar un análisis cualitativo exploratorio de contenido. Como punto de partida realizamos las siguientes preguntas de investigación:

- ✓ ¿Cuáles son las características de **Numantia** como artefacto cultural?
- ✓ ¿Qué aporta al conocimiento de la historia?
- ✓ ¿Cuál es el proceso mediante el cual se puede diseñar una propuesta pedagógica en el aula?

En un primer acercamiento, se observa que el juego mantiene el rigor histórico en cuanto a los hechos tratados, por tanto, permite al usuario el acceso a un contenido que le puede facilitar un aprendizaje significativo. Sin embargo, el juego, por sí mismo, no asegura ese aprendizaje. Es por ello por lo que desde el ámbito de la didáctica se debe generar un proceso de diseño de situaciones de aprendizaje en las que el videojuego constituya el andamiaje para la construcción del conocimiento.

La perspectiva de futuro consiste en llevar al aula este videojuego mediante una propuesta didáctica, con la finalidad de obtener datos cuantitativos sobre cómo se percibe el uso de videojuegos en entornos educativos formales.



Javier Castiñeiras López

Univ. León, España

Correo electrónico: jcasl@unileon.es

De “Castlevania” a “Howarts Legacy”. El mito del castillo gótico en el videojuego

Con la publicación en 1764 de la novela *El Castillo de Otranto* no sólo se inauguraba la literatura de terror de tradición gótica, sino que hacía aparición –al menos convencionalmente– la significación subjetiva del castillo, en tanto que espacio privilegiado para el horror. La senda iniciada por el escritor británico se vio amplificada con posterioridad, gracias en parte al éxito del *Drácula* de Bram Stoker, que desde la literatura dio el salto al cine y, con ello, pasó de las formas artísticas del siglo XIX a las industrias culturales propias de los siglos XX y XXI. En los últimos 40 años, en este proceso de valoración romántica de las arquitecturas acastilladas ha desempeñado un papel preponderante el sector del videojuego, quien en obras muy tempranas asumió el bagaje cultural heredado y lo readaptó a sus propias necesidades. Ya en el castillo de *Castlevania* (Konami, 1986), y aún con las limitaciones técnicas propias de la época, se reproducen eficientemente las características propias de estas construcciones, con la silueteada imagen en ruinas en la que destaca la verticalidad de unas torres indudablemente vinculadas con las tradiciones edilicias de la Baja Edad Media europea.

Los grandes avances tecnológicos sufridos en el medio desde finales de la década de 1980 hasta nuestros días han sido de una relevancia tal, que han permitido que la silueta pictórica del castillo se haya convertido, en algunas obras actuales, en una edificación plenamente transitable, hasta el punto de que pueda definirse como una arquitectura real (definida por su volumen y por la capacidad creadora de espacios definidos por la luz) en un medio virtual.

Con la presente comunicación se propone un repaso por los valores culturales del castillo gótico desde la literatura, la pintura, el cómic o el cine; pasando por la propia arquitectura medieval histórica, hasta llegar a la asunción y transformación del modelo en algunas obras recientes del videojuego. Para este fin, se proponen como estudios de caso, las versiones que del castillo se ofrecen en *Resident Evil Village* (Capcom, 2021), *Elden Ring* (From Software, 2022) y *Hogwarts Legacy* (Avalanche Software, 2023). El objetivo último de esta investigación es ponderar el impacto de los estereotipos culturales en el diseño de videojuegos a partir del análisis específico de estas tipologías arquitectónicas, al mismo tiempo que se tratará de individualizar cuáles son los nuevos horizontes connotativos nacidos en los medios videolúdicos. Con ello se busca estudiar la arquitectura virtual desde su propio medio, tanto en su naturaleza formal, como a través de su capacidad de generar espacios de memoria e historicidad en el sistema interno de narración de los videojuegos.

Laura Castro Royo

Las Plumas de Simurgh.

G.T.C. "Historia y Videojuegos" de la Univ. Murcia, España

Correo electrónico: lasplumasdesimurgh@gmail.com

No fue el final ni el principio. La reinterpretación en los videojuegos de clásicos de la literatura del Persianato

Esta ponencia gira en torno a dos juegos (tres, en realidad): *Garshasp, the Monster Slayer*, de Dead Mage Studio (2011) y *The Tale of Bistun*, de Black Cube Games (2022). El motivo de su selección como casos de estudio se debe a que ambos estudios están formados por desarrolladores y artistas iraníes viviendo en la diáspora y que, además, los juegos son reinterpretaciones de grandes clásicos de la literatura persa, desconocida para nosotros en occidente, pero muy presente para la cultura de lo que conocemos como el Persianato.

A través de la reinterpretación de estas historias y su adaptación al lenguaje del videojuego, analizaremos la importancia de incorporar nuevas voces y nuevos relatos al mundo de los medios digitales, hablaremos de la forma en que estos clásicos se han modificado para transmitir un nuevo mensaje, y resaltaremos qué elementos de la historia y el arte de Irán están presentes a lo largo de su *gameplay*.

Florencia Crespo

DEVA (Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina), Argentina

Correo electrónico: fcrespo@deva.org.ar

Aproximación al desarrollo del mundo de los videojuegos en Argentina entre 1980-2000

La masificación y evolución del mundo de los videojuegos es un tema complejo, ya que es transversal a la sociedad y los procesos históricos propios de cada región y época en particular que se quiera discriminar para su correcta complejización y estudio.

En esta oportunidad proponemos una aproximación al análisis de la evolución del mundo de los videojuegos en Argentina en el periodo de 1980 hasta la década del 2000, analizando no solamente los mercados de consola y juegos, sino también haciendo foco en la repercusión y el impacto social y cultural que estos generaron, utilizando estrategias y metodologías propias de un análisis de fenómeno histórico y poniendo esto en contexto con la realidad histórica socio-política de la Argentina durante este periodo.

Será indispensable, una exposición sobre este fenómeno a nivel económico, analizando la accesibilidad a las consolas, sus precios y disponibilidad, el acceso a los juegos, el fenómeno del alquiler de los mismos, etc.

Será importante también abordar el fenómeno de la "piratería" tanto de juegos como de consolas, conocidas como "Clones", tanto su consumo como su producción, muchas veces de industria nacional, para comprender el crecimiento del mercado argentino de los videojuegos.

Se expondrá con material de archivo sobre publicaciones gráficas como audiovisuales de cómo fue creciendo el fenómeno de los videojuegos a nivel cultural.

Durante las décadas de 1980 y 1990, el mercado de los videojuegos en Argentina experimentó un crecimiento significativo en términos de popularidad y ventas.

Algunos de los factores que impulsaron este crecimiento son:

- ✓ La popularidad de las consolas, Durante los años 80 y 90
- ✓ La facilidad de uso y la amplia selección de juegos disponibles
- ✓ La popularidad de los juegos de Arcade
- ✓ La aparición de tiendas de videojuegos
- ✓ El auge de la cultura **gamer**

Por otra parte, la "piratería" de videojuegos en Argentina tuvo un impacto significativo en el mercado durante las décadas de 1980 y 1990. En ese momento, la copia ilegal de juegos de video era muy común y estaba ampliamente aceptada en la cultura popular. Muchos jugadores optaron por comprar copias piratas de juegos en lugar de adquirir versiones legítimas, ya que los precios de los juegos originales eran considerados muy elevados y no estaban al alcance de todos los consumidores.

Durante las décadas de 1980 y 1990, en Argentina existían varias revistas especializadas y programas de televisión que estaban dedicados al mundo de los videojuegos.

Revistas de videojuegos:

- ✓ Top Kids
- ✓ Microhobby
- ✓ Superjuegos

Programas de televisión:

- ✓ Telejuegos
- ✓ La Hora de los Juegos
- ✓ El Club del Nintendo

Por último, y para comprender un poco la génesis de los Esports dentro de la Argentina, durante las décadas de 1980 y 1990 se empezaron a realizar los primeros torneos de videojuegos, algunos de los más destacados fueron:

- ✓ El Gran Campeonato Nacional de Videojuegos (1987)
- ✓ El Torneo Mundial de **Street Fighter II** (1993)
- ✓ El Campeonato Nacional de Sega Saturn (1995)
- ✓ El Campeonato Nacional de Nintendo 64 (1997)

Raquel Crisóstomo

ESERP Digital Business & Law School, Barcelona, España

Correo electrónico: crisostomo.raquel@gmail.com

El reto de la adaptación de un videojuego: el caso de "The Last of Us". El problema de la traslación del mundo videolúdico al videonarrativo

Proceder a la adaptación entre medios siempre resulta problemático. Se trata de un ejercicio de traducción que necesita fortificar y apuntalar los puntos fuertes de la historia que se está trasladando de medio, para hacerla coincidir con los puntos fuertes del medio al que se adapta. En muchas ocasiones se requiere un trabajo desde lo estético, en ocasiones desde lo narrativo, pero en todas las ocasiones se debe entender cuáles son los mimbres intocables del universo que adaptamos para poder trasladar la magia y el código de la historia y sus personajes. En el caso de un videojuego, si cabe, resulta más arriesgado, dado el papel actante y catalizador de los jugadores y jugadoras.

En esta comunicación se abordará el caso de la exitosa adaptación de *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013-2020) a la serie de televisión homónima de HBO (2023), desde el punto de vista de la formulación narrativa, artística y de sonido; y tomando como guía tres parámetros estructurales: a) la adaptación del mundo de juego; b) la adaptación de las reglas y estructura, que se convierte en estructura narrativa y c) adaptación de la participación y jugabilidad (Anyó, 2017).

Diana M^a Espada Torres y Adrián Ruiz Cañero

Universidad de Zaragoza, España

Correos electrónicos: dmespada@unizar.es y
aruizcagnero@gmail.com

Aprendiendo a través de los mandos: "Assassin's Creed. Origins" y su "Discovery Tour"

Durante las últimas décadas, la tecnología analógica ha ido dejando paso a lo puramente digital, llegando prácticamente a todos los ámbitos de nuestras vidas ya sea en forma de móviles, ordenadores, casas inteligentes, robots de limpieza e incluso la automatización de los vehículos, aunque parece que hay uno que se resiste, como es la educación escolar. Conocer nuestra propia Historia como la del mundo que nos rodea, es un bien de importancia para el futuro, pues nos muestra los grandes hechos logrados por el hombre en el pasado, como también los pueblos y civilizaciones que tuvieron importancia en un tiempo antiguo o las tendencias que marcaron un período, para aprender de ellos y construir nuestros siguientes pasos. La historia nos ayuda a entender el presente, pero en esencia, es la construcción de las futuras generaciones.

Es por ello que dentro de nuestra sociedad hiperconectada y digitalizada, existe la necesidad de reencontrarnos con el Patrimonio Cultural, siendo absolutamente necesario acercárselo de una manera atractiva al alumnado adolescente que vive con una relación estrecha con las pantallas.

Para ello, podemos educar en valores humanistas haciendo uso de Nuevas Tecnologías como son los Videojuegos, y en este caso en concreto, utilizándolo como recurso didáctico, con propuestas como las del modo de juego **Discovery Tour** de la entrega **Assassin's Creed Origins**, para descubrir una de las civilizaciones más enigmáticas de todos los tiempos como es la egipcia. Este modo didáctico creado con la ayuda de un equipo de historiadores e historiadores del arte, acerca de una forma diferente al alumnado para que aprenda la historia, sociedad y arte del Antiguo Egipto a través de los mandos, despojándolo de conflictos, tiempos o limitaciones del **gameplay**. Esta especie de documental interactivo en tiempo real ayuda a conocer la historia de Egipto y su vida cotidiana con visitas guiadas de primera mano, de una forma amena pero perfectamente datada por historiadores y egiptólogos.

El excelente trabajo de investigación llevado a cabo en los últimos episodios de la saga **Assassin's Creed** por historiadores para ambientar el juego a la perfección nos permiten tener a los docentes un contenido innovador para proyectar y experimentar con el alumnado, que sea interesante e históricamente correcto relacionado con los contenidos a impartir, todo esto sin tener que jugar en sí al videojuego evitando el material recomendado para mayores de edad. En este sentido, el trabajo cognitivo que debe realizar el alumno para que la actividad lúdica sea plenamente formativa es entender la relación entre esa actividad simbólica y la realidad histórica.

En definitiva, consideramos que este tipo de nuevos recursos didácticos generan una serie de ventajas específicas en el campo de las Humanidades, específicamente hablando de Historia del Arte, de las que podemos aprovecharnos, ya que nos permiten aprehender o facilitar la espacialidad, volumetría y detalles de las obras.

A partir de fotografías, vídeos, videojuegos o visitas virtuales el alumnado podrá observar la realidad de la obra en su contexto, su escala, dimensiones e incluso su relieve, ya no será una imagen de pequeño tamaño en una esquina del libro, sino que actuarán como un verdadero complemento de aprendizaje.



Miguel Fernández Cárcar

Universidad Pública de Navarra, España

Correo electrónico: miguelfernandezcarcar@hotmail.com

Recursos videolúdicos para gamificar las clases de Geografía e historia

Toda la investigación vigente parece demostrar el enorme potencial que tiene el uso de juegos y videojuegos como herramientas educativas que ayudan a mejorar el aprendizaje del alumnado en cualquier materia, entre ellas la geografía y la historia. No obstante, suele utilizarse el término gamificación para referirse a todo aquello que hace referencia al uso de estos con fines educativos sin comprender que existe una gran cantidad de posibilidades a la hora de introducirlos en las aulas y que la gamificación solamente es una de ellas. De entre todas, la gamificación y el aprendizaje basado en juegos son las dos más utilizadas, pero es necesario diferenciarlas porque, pese a ser dos estrategias muy diferentes, es muy común confundirlas e incluso pensar que, en realidad, son dos nombres distintos para llamar a una misma cosa. En este trabajo se pretende explicar las características, funciones y elementos metodológicos propios de cada una de ellas, algo que debe conocerse para poder usarlas correctamente en función de los objetivos educativos que se quieran lograr. De la misma manera, se presentan una serie de recursos que los docentes de geografía e historia pueden utilizar para gamificar sus clases.

Ruth García Martín, Begoña Cadiñanos y Pablo Martín

Universidad de Castilla-La Mancha, España

Correos electrónicos: Ruth.Garcia@uclm.es, diniekes@gmail.com y [saulo vacceo@hotmail.com](mailto:saulo_vacceo@hotmail.com)

Ficción y simulación: “Aletheia” hacia Logos en “Kaiserreich”

Toda mirada al pasado tiene un interés presentista ya que el pasado guarda las claves que, en parte, explican las situaciones presentes. Sin embargo, la naturaleza irreproducible del pasado presenta un desafío: su estudio sólo entrega representaciones, no réplicas. Esta situación supone un dilema central no sólo para los historiadores, sino para la teoría del conocimiento misma. Aristóteles catalogaba el conocimiento histórico entre los propios de la literatura; tomando esta consideración como punto de partida, exploraremos la naturaleza construida del discurso del pasado a través de una ficción también en proceso de construcción: *Kaiserreich. Legacy of the Weltkrieg* (Paradox Interactive, 2016), el *mod* de historia alternativa para el juego *Hearts of Iron 4* (Paradox Interactive, 2016). En *Kaiserreich* comprobaremos cómo los elementos de la construcción historiográfica convencional —ficción, construcción comunitaria, proyecto de larga duración— se replican en un microcosmos que tienen la capacidad de descubrirnos las claves de la construcción del conocimiento del pasado como un proyecto procesual, en permanente discusión y cambio, así como permitirnos reflexionar sobre el valor, más allá del logos, que provee dicha construcción.

Eva Gómez Fernández

Universidad de Cantabria, España

Correo electrónico: evagomezfer22@gmail.com

"Through the Darkest of Times" como acercamiento pedagógico al Tercer Reich

El mundo académico desde hace aproximadamente un lustro ha hecho hincapié en la importancia que tiene el estudio de los videojuegos de carácter histórico. Es significativa la recepción que ha tenido el contenido de dicho pasatiempo entre un público intergeneracional a través de sus cifras en venta.

Los videojuegos históricos siempre han sido susceptibles de generar animadversión entre los especialistas por las posibles inexactitudes que puedan contener, pero cuando abordan elementos de la Segunda Guerra Mundial o del Tercer Reich son acusados de presentar ciertos sesgos ideológicos, fruto de una politización o de un culto a la violencia excesivo. A pesar de estos inconvenientes, hay un producto que, a pesar de sus controversias, sobresale por exponer verazmente y sin ningún tipo de sesgo el régimen nazi, periodo que comprendió desde 1933 hasta 1945. Este es *Through the Darkest of Times* que salió al mercado en 2019 y gozó de buena repercusión entre la ciudadanía alemana. Fue presentado, de hecho, en la ciudad alemana de Colonia durante la feria de videojuegos Gamescom.

En esta ponencia se analizará, no sólo la libertad artística que ha supuesto este videojuego hasta la fecha—pues es el único de esta temática que ha llamado al genocida Adolf Hitler por su nombre sin recurrir a un apodo—sino que también se examinará la veracidad que hay en su contenido en lo que respecta a su iconografía y a las situaciones ficticias que se inspiraron en hechos reales. El objetivo de esta exposición es establecer un vínculo entre el videojuego—entendido como una herramienta pedagógica que puede servir como primer punto de contacto entre los usuarios y el Tercer Reich— y entre la Historia del periodo nazi.

Los interrogantes a los que se darán respuesta son los siguientes:

Cuestión 1. ¿Cómo se ha abordado la imagería nacionalsocialista?

Cuestión 2. ¿Se ha trazado con exactitud esa época?

Cuestión 3. ¿Puede servir este medio como una herramienta pedagógica?

Para responder a estas cuestiones se recurrirá a un “contraanálisis de la sociedad”, es decir, al examen de *Through the Darkest of Times* a través de la exploración de sus niveles para conformar un relato que se sustente con la observación de los rasgos visuales que se han plasmado.

Con este ejercicio hermenéutico se dejará constancia de que los juegos y los productos audiovisuales no son un mero ejercicio lúdico del que se puede degustar durante el tiempo de ocio, sino que actúan también como un recurso didáctico.

Jesús Adrián Gorrín Marcano

Universidad Metropolitana de Caracas, Venezuela

Correo electrónico: jgorrin@unimet.edu.ve

Aproximación a la República Romana tardía a través del juego "Expeditions: Rome" (2022)

La República romana tardía y su crisis han sido uno de los temas más populares entre los estudiosos de la historia del Imperio Romano. En los medios audiovisuales dicho tema tampoco ha pasado desapercibido, especialmente figuras como Julio César (100-44 a.C) y Cleopatra VII (69-30 a.C), produciendo un apabullante capital visual que ha triunfado tanto en el cine como en las series de televisión. Dicha situación no ha sido ajena al medio videolúdico, son numerosos los títulos de que de alguna u otra forma abordan la historia del Imperio Romano y dentro de ella, su etapa republicana: *Rome Total War* (2004) e *Imperator: Rome* (2019) son tan solo algunos de sus ejemplos.

En ese contexto, el juego para PC *Expeditions: Rome* (2022), desarrollado por Logic Artists y publicado por THQ Nordic, resulta de especial interés en su representación del período usualmente conocido como tardorrepublicano para algunos historiadores.

Expeditions: Rome (2022) al ser un juego que aún elementos del RPG, combate táctico por turnos y elementos de gestión, expone al jugador a tomar el papel de un 'Legatus' de Roma, en tiempos de las Guerras contra el rey Mitrídates del

Ponto (132-63 a.C) y de allí ir explorando los años siguientes años al desenlace de dicha guerra y posteriormente, presentar todo un entramado de conjuras y conflictos internos que aquejan a la República, donde el jugador de una u otra forma, vendría a cumplir un papel similar al de Julio César en dicho contexto.

El jugador, además de ser expuesto a interacciones con personajes, situaciones y lugares que son considerados claves para entender el período. El juego divide tal período en cuatro actos: Asia Menor, África, Galia y Roma. En cada uno de ellos, a través de las mecánicas de RPG y combate táctico, deberá tomar decisiones que afectan el desarrollo de la historia y los diferentes finales del juego.

Es por ello que resulta interesante para su análisis, ya que a pesar de las licencias que el estudio pueda haberse tomado por motivos comerciales, narrativos o de desarrollo, el juego aborda un periodo muy rico de la historia de Roma y presenta al jugador momentos cruciales de la historia del mundo antiguo donde se decidiría el destino de la República Romana.



Joaquín Izaguirre y Alejandro Ferrari

IMHICIHU, Argentina

Correos electrónicos: joaquin.izaguirre@gmail.com y alejandroferra@gmail.com

Experiencias VR para investigar y representar el pasado

En este trabajo relatamos nuestro acercamiento a la creación de videojuegos de Realidad Virtual desde la perspectiva del desarrollo de contenidos como estrategia de investigación y de difusión. Compartimos una experiencia VR realizada sobre el sitio arqueológico Guitián, en el que las poblaciones locales del Valle Calchaquí Norte, Salta, Argentina, convivieron con los Incas durante el siglo XV.

En los últimos 10 años nos hemos enfocado en el estudio de diferentes modalidades sensoriales a partir de simulaciones multifísicas. Nos enfocamos en el estudio de cómo ciertos sentidos como lo son la visión, la audición, la percepción térmica (termocepción) y la percepción del tiempo (tempocepción) permiten realizar inferencias sobre la vida social de los sujetos en el pasado y sobre las estrategias de dominación que fueron utilizadas por el imperio Inca en su expansión. Sabemos que la experiencia es multisensorial, confluyendo en la corporalidad múltiples sentidos en simultáneo a la vez. Los avances en el desarrollo de tecnologías de inmersión (aquí empleamos el casco Meta Quest 2) y el desarrollo de programas que permiten la confección de videojuegos (en este caso utilizamos el programa Unreal Engine 4.27 de Epic Games) nos permitieron crear una experiencia inmersiva que combina en tiempo real aquellas investigaciones que veníamos desarrollando.

El uso de estas tecnologías trae consigo un potencial inmenso en el campo de la difusión, ya que nos permite presentar los resultados de nuestras investigaciones de manera novedosa y haciéndolas accesible tanto al público académico como al no académico. Ya no necesitamos contar qué es lo que se ve, qué es lo que se escucha, sino que ahora podemos permitir que quien “nos lee” vea y escuche por sí mismo. Consideramos, no obstante, que no es una tecnología sin riesgos y que trae consigo una enorme responsabilidad. Esto se debe a que es imposible un conocimiento absoluto del pasado y que en las narrativas que construimos existen vacíos inevitables que debemos rellenar para ofrecer una experiencia coherente. La responsabilidad recae en que nuestras equivocaciones o errores, frente a una estrategia de difusión masiva, corren el riesgo de convertirse en historia. Aquí presentamos los resultados de nuestras investigaciones, las herramientas que dispusimos y un segmento de la experiencia VR realizadas.



Maitane Junguitu Dronda

Game Erauntsia Elkarte, España

Correo electrónico: mjunguitu@gmail.com

Los Game Jam en el País Vasco y Navarra: reflexiones sobre características, organizadores y la presencia del euskera

En la presente comunicación se estudian los Game Jam celebrados en la Comunidad Autónoma del País Vasco y en la Comunidad Foral de Navarra. La investigación parte de la necesidad de conocer los eventos celebrados en las provincias vascoparlantes para determinar la presencia que ha tenido el euskera en las mismas y luego diseñar un Game Jam que tenga como objetivo crear videojuegos en euskera. La metodología utilizada para analizar cada Game Jam ha sido el análisis de contenido a través de una ficha creada para la ocasión. La ficha recoge fuentes de información, organizadores (divididos entre organizador, colaborador y patrocinador), idioma, duración, sede, formato, premios, inscripción y otros. Se han analizado un total de 34 eventos organizados en Bizkaia, Gipuzkoa, Navarra y online que se han llevado a cabo entre 2013 y 2023. Entre los resultados destaca la relevancia de la organización sin ánimo de lucro californiana Global Game Jam, ya que el 70% de las fichas están ligadas a este acontecimiento. También se mencionará la influencia de la pandemia de COVID-19 en los años 2021 y 2022.

En la presentación se dedicará especial atención a los tipos de organizadores identificados: empresas desarrolladoras de videojuegos, escuelas de formación de nuevos creadores, asociaciones sin ánimo de lucro, instituciones públicas y privadas. De este modo, se ha podido identificar a los principales agentes que fomentan la creación y la industria de los videojuegos en el País Vasco y Navarra y los recursos con los que cuentan para ese fin.

Entre los organizadores destacan Pintxo Developer (Asociación de Profesionales y aficionados del videojuego de Gipuzkoa), la escuela Creanavarra y la desaparecida empresa bilbaína Delirium Studios. Se ahondará en el trabajo realizado por la asociación Pintxo Developer en Gipuzkoa, especialmente en aquellos ligados a la Capitalidad Europea de la Cultura 2016 y a la Semana de Cine Fantástico y de Terror de la ciudad de San Sebastián.

La investigación se ha desarrollado como parte del trabajo realizado por la asociación sin ánimo de lucro Game Erauntsia Elkartea con el objetivo de expandir los videojuegos y el euskera.



Nicolás Losilla y Susana García Isla

Universidad de Granada, España

Correos electrónicos: nicolaslosilla@gmail.com y sgarista@gmail.com

“BioShock Infinite”: la manipulación histórica con fines políticos

Lanzado en 2013, *BioShock Infinite* fue desarrollado por Irrational Games y dirigido por Ken Lavine. Es un videojuego tipo *shooter* en primera persona con una narrativa lineal. Bajo estas mecánicas, encontraremos una retropía inspirada en los EE. UU. de finales del s. XIX con doble lectura: una superficial de videojuego de acción; y una segunda, de crítica al excepcionalismo estadounidense y al radicalismo religioso. Para su desarrollo, el equipo de Lavine utilizó la sociedad e imaginario norteamericano. Siendo una breve enumeración: la alegoría nacional Columbia (que le da nombre a la ciudad), la segregación, los padres fundadores, el culto al líder, la propaganda, la limitación a la información, etc.

En este trabajo, nos centraremos en el capítulo *Hall of Heroes*, en el cual los protagonistas entran en un museo donde se rememora los episodios reales de la *Rebelión de los Bóxers* y *La matanza de Wounded Knee*. Desarrollando una tergiversación histórica mediante un discurso museístico condicionado por el supremacismo colombino y el culto al líder Comstock (némesis de la historia). Concluyendo el pasaje, con el *First Lady's Memorial* presentándose como el vengador y protector de la ciudad. Manipulación —también— pero esta vez dentro de la historia ficticia del videojuego.

En definitiva, trataremos de analizar los hechos históricos reales que se exponen en Hall of Heroes, y como se ha realizado una manipulación a través de su arquitectura, alegorías, museográfica (estatuas, cuadros e iluminación), etc. Siendo el objetivo de Irrational Games, no de engañar al jugador, sino de hacer ver que la historia se puede tergiversar con fines ideológicos.

A modo de conclusión, reconoceremos que el videojuego no es originado como una herramienta docente. Pero, sí capaz de hacer llegar al público el conocimiento histórico, condicionado por las premisas propias del consumo de masas . De esta forma, alabamos una obra capaz de exponer cómo la sociedad es manipulada al ser limitada en los conocimientos de su propia memoria .



Adrián Magaldi

Universidad de Cantabria, España

Correo electrónico: adrian@magaldi.es

La guerra civil española a través de los videojuegos: ¿un instrumento de aprendizaje?

Los videojuegos de temática histórica ambientados en episodios bélicos son algunos de los más populares. Frecuentemente encontramos que los adolescentes españoles realizan un especial uso de este tipo de videojuegos y, sorpresivamente, acaban demostrando un singular conocimiento histórico en torno a los principales episodios o personajes que envuelven tales acontecimientos.

Aunque esto es especialmente significativo en conflictos del mundo antiguo y medieval, o episodios de la Segunda Guerra Mundial, un interés especial merecen los videojuegos ambientados en la guerra civil española. Hasta la fecha disponemos de escasos ejemplos, evidenciando como ese "peso del pasado" se revela nítidamente en torno a un producto cultural que, se considera, banalizaría nuestro pasado traumático más reciente. Incluso algunos de los pocos casos que se han realizado han ocasionado críticas entre descendientes de víctimas de la guerra o algunas de las diferentes asociaciones por la memoria histórica. Aun así, contamos ya con algunos videojuegos que permiten al jugador actuar sobre los diferentes episodios de la guerra civil, en cualquiera de los dos bandos, y con unos acontecimientos que tratan de emplearse como mero telón de fondo en un intento por evitar el posicionamiento en torno a los mismos. Sin embargo, esa decisión no deja de conllevar una concepción del pasado.

En el imaginario colectivo de muchos de nuestros adolescentes se produce un acceso al conocimiento de ese episodio de nuestro pasado a través de un producto acusado de trivializar la guerra civil y las ideas que en ella se enfrentaron, al permitir que se conviertan en combatientes de uno u otro bando con escasa incidencia en las ideas que estos representan y por las que están luchando. Frente a las corrientes de crítica hacia estos videojuegos, su inevitable triunfo entre importantes sectores de nuestra juventud nos obliga a acercarnos a los mismos para, a partir de su conocimiento, trazar los modelos de un aprendizaje que permita corregir las concepciones equivocadas sobre dicho episodio, así como otorgar un significado crítico a ese conjunto difuso de elementos de nuestro pasado a los cuales han accedido a través de los videojuegos.



Gregorio Magnanego Gatell

Universidad Autónoma de Barcelona, España

Correo electrónico: gregoriomagnanego@hotmail.com

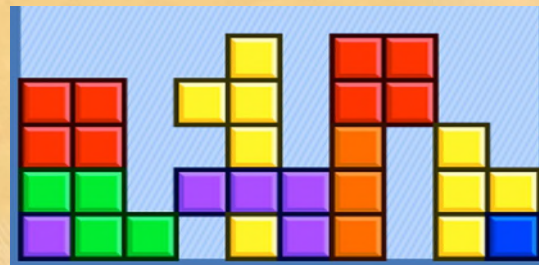
“Tetris” como fuente histórica

La presente propuesta concibe el término fuente histórica ampliamente. Una fuente es todo documento, entendido como elemento de conocimiento, que, en varios formatos, ofrece una información sobre el pasado humano (García, 2010, 4). Por eso, este trabajo analiza el videojuego **Tetris** (Pázhitnov, 1985) desde la perspectiva de la Historia de la Ciencia y de la Comunicación, en búsqueda de significación, e intentando aplicar algunos de los preceptos de la Arqueología medial. Con este estudio se muestra cómo tratar un videojuego como fuente documental, teniendo el propósito de clarificar el procedimiento en el marco de un doctorado sobre la emergencia, consolidación e impacto tecnocultural de los videojuegos de ciencia ficción de 1993 a 2001.

Primero, se contextualizará históricamente la fuente, dejando paso luego a un apartado más extenso en el que se muestran algunas de las herramientas teóricas para el análisis histórico de la comunicación. Un conjunto de anotaciones sobre los aspectos más relevantes de la historiografía de la comunicación y un apartado sobre la Arqueología de los Medios constituyen el segundo punto. El tercer apartado mostrará la metodología utilizada en el estudio de la fuente, concluyendo con nuevas vías de análisis.

Tetris fue diseñado en la Academia de Ciencias de la URSS por Alekséi Pázhitnov, que no recibiría los derechos de su creación, permaneciendo en propiedad del gobierno de la URSS, en un principio. Posteriormente, sería el primero y casi único programa soviético llegado a occidente. Traspasar la barrera de la Guerra Fría tiene serias connotaciones sociales, empezando por su transformación en icono de la cultura pop.

Tetris fue un gran éxito, contribuyendo a su popularización la inclusión del mismo como juego gratuito con la Gameboy de Nintendo. Esto fue posible gracias a la compra de los derechos que realizaría Henk Rogers al Ministerio de Exportación de Software y Hardware de la URSS en 1989, lo que constituye un signo más de la descentralización soviética del momento (Fundación Joaquín Costa, 1992, 20). Es el juego que se encuentra en más tipos de hardware (Tardón, 2014, 87), por lo que es un ejemplo relevante del videojuego como dispositivo nuclear de los **media** y de las implicaciones tecnoculturales del videojuego y su relación con la configuración de la agencia.



Paula Martínez Bernal

Universidad de Murcia. España

Correo electrónico: paula.martinezb1@um.es

"The legend of Zelda: Breath of the Wild". La sociedad Gerudo y la problemática orientalista

Esta ponencia se centra en la problemática orientalista presente en el videojuego *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, lanzado en el año 2017 por Nintendo. En él, el reino de Hyrule es una estructura hegemónica caracterizada por su autoridad y justicia. Este territorio es habitado por diversas razas, entre las que destaca la tribu de las Gerudo. En este sentido, Link es presentado como una figura heroica de la alta sociedad hyruliana; de este modo, actúa como el estereotipo de salvador blanco, perpetuando la ideología colonial occidental.

Para construir la identidad del pueblo Gerudo, la empresa optó por emplear una proyección estereotipada y falsa del mundo islámico, señalando a esta tribu como atemporal y exótica. A pesar de los avances en la saga, se sigue optando por asociar visualmente a las Gerudo con estereotipos sobre Oriente Próximo y Medio y, lo más preocupante, con las ideas de "otredad" y maldad. Por lo tanto, la existencia de este pueblo sirve para situar a la sociedad occidental, representada por Hyrule, como un salvador civilizado cuyo deber moral es intervenir en otras, siempre primitivas e incapaces de protegerse por sí mismas.

Juan Elías Mireles Gamiño

Universidad Panamericana, México

Correo electrónico: miregamino@gmail.com

Universos de ficción: estética de admiración y decadencia tecnológica.
"Cyberpunk 2077"

Cyberpunk 2077 es un videojuego de rol en primera persona, estos juegos se caracterizan porque el jugador tiene la vista del protagonista y al ser un juego de rol permite que se puedan elegir las características físicas, el género, las cualidades y las estadísticas de los atributos del personaje principal, por consiguiente, dichas facultades influirán en la historia del videojuego y el desempeño del jugador.

CD Projekt es la empresa que se encargó del desarrollo, publicación y lanzamiento del videojuego, su finalidad fue llevar la esencia del juego de mesa *Cyberpunk 2020* a la experiencia que se puede recrear en un videojuego y poder adentrar al espectador a una interacción que solo podría vivir en material proveniente de obras de ciencia ficción, como los trabajos escritos por Issac Asimov o Philip K. Dick e ilustrados en películas como *Blade Runner* y *Ghost in the Shell* por mencionar algunos ejemplos.

El objetivo de mi presentación es realizar una analogía del videojuego *Cyberpunk 2077* con las Humanidades Digitales ¿cómo podríamos realizar dicha interpretación? ¿Podría servir *Cyberpunk 2077* como material ilustrativo para la enseñanza de los algunos fundamentos filosóficos elaborados durante la Antigüedad Clásica?

Es posible realizar dicho análisis narrativo del videojuego, al ser planteado como una obra de teatro en tres actos y es entendible que varios momentos de su historia podrán jugar con nuestras emociones, enseñarnos valores sociales, hacernos reflexionar sobre nosotros mismos, analizar los patrones de conducta socialmente aceptados y finalmente nos llevará a distintos estados de ánimo como fue la intención del teatro en la Antigüedad Clásica caracterizado por Esquilo (526-455 a.C.), Sófocles (496-406 a.C.), Eurípides (486-406 a.C) y Aristófanes (444-305 a.C.).

La historia de la medicina planteada desde la filosofía clásica helena, cuyos máximos representantes son Aristóteles y Platón influyó en el desarrollo del arte médica encabezado por la escuela galénica. Ello es importante para nuestro análisis, porque a través de la reflexión filosófica y médica aportada por Galeno de Pérgamo se podrá comenzar a discutir sobre ¿cuál es la utilidad y como contribuye manipular las emociones de una audiencia en la armonización de sus estados de ánimo?

La respuesta más concreta es que en la búsqueda de un estado óptimo de vida los médicos y filósofos de roma recomendaban a sus pacientes llevar una vida equilibrada entre el ocio, los deberes, la alimentación y la satisfacción de los placeres, por consiguiente, el presente juego es un buen ejemplo que ilustra de manera significativa la búsqueda de armonizar las emociones del espectador y contribuir a un aprendizaje emocional.

Adolfo Moreno Márquez y M^a Paz Román Díaz

Universidad de Almería, España

Correos electrónicos: amorenom@ual.es y mproman@ual.es

Fact or fiction of Prehistory

El siguiente trabajo, pretende presentar una propuesta de trabajo práctico-teórico a los estudiantes que cursen las asignaturas de Prehistoria de las Sociedades Cazadoras-Recolectoras (obligatoria) del primer curso de los Grados en Historia y en Humanidades en la Universidad de Almería.

La implementación sistemática de ordenadores, smartphone y otros dispositivos móviles, tanto para uso personal como en las instituciones, ha generado una importante brecha entre las metodologías educativas "clásicas", basadas sobre todo en las clases magistrales y en las diferentes actividades y/o metodologías más innovadoras, donde el estudiantado pasa de ser un sujeto pasivo a activo en su propia formación. Con esta propuesta, pretendemos buscar esa implicación directa en su formación, mediante una serie de preguntas, cuestiones y procesos de investigación con un planteamiento inicial: ¿Tiene representación la Prehistoria en los videojuegos? Una vez formulada, se desarrollan las siguientes: ¿Qué videojuegos nos hablan de Prehistoria? ¿Existe una época/año donde es o fue más predominante? ¿Cómo es mostrada- reflejada? Con esta última pregunta se pretende despertar o desarrollar la actitud crítica del alumnado sobre la representación de las sociedades del pasado, cuestiones de tipo social y económico, así como el papel asignado a hombres y mujeres.

A este "cuestionario", podemos unir las propias empresariales: nicho de mercado, ventas, inversiones, empresas que están detrás de estos videojuegos e incluso el asesoramiento que han tenido (si han recurrido a especialistas). En definitiva, iniciar un estado de la cuestión y plantear al alumnado que investiguen.

Con esto se pretende realizar una actividad conjunta entre docentes y estudiantes, siendo estos últimos los mayores implicados en la investigación. Mediante esta serie de cuestiones, se plantea un "trabajo activo" y que vayan introduciéndose paulatinamente en el mundo de la investigación, en los trabajos críticos a la vez que en otras posibilidades futuras profesionales como asesores históricos. A lo largo de las diferentes intervenciones se pedirá a los estudiantes que expongan brevemente sus inquietudes y el proceso de estudio. Se plantea, a su vez, que profundicen y observen diferentes momentos del ser humano, como son la hominización, sedentarización, creación de grupos sociales, jerarquización social, etc.

Esta propuesta parte de una premisa inicial y es que consideramos que esta actividad implicará e involucrará a los estudiantes en varios aspectos, por una parte, conocer el papel que juegan los videojuegos en la sociedad y su grado de formación/veracidad y, por otro, no menos importante, mostrar esa parte de la historia tan apasionante como es la Prehistoria desde otra perspectiva.



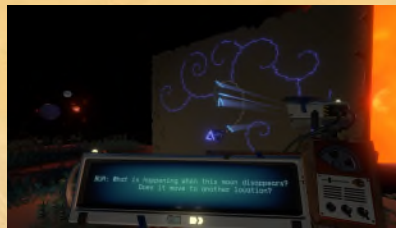
David Morenza Arias

El Octavo Historiador, GTC Historia y Videojuegos UMU, España
Correo electrónico: d.morenza_93@hotmail.com

Hágase la luz: "Outer Wilds" y la investigación histórica

Esta ponencia es el resultado de intentar aplicar una metodología de investigación histórica y arqueológica al videojuego *Outer Wilds*. Se comentará la importancia que da al pasado para comprender el presente y cómo se necesita del jugador que explore los restos materiales y textuales de una civilización anterior para descubrir qué está ocurriendo a su alrededor y cómo afrontar el principal conflicto del juego.

Outer Wilds nos obliga a convertirnos en explorador, arqueólogo e historiador para descubrir una historia que poco tiene que ver con la nuestra, pero que, aun así, representa de una manera muy interesante, lo que supone reconstruir una sociedad desde cero a partir de lo que han dejado detrás.



Tomás Mosqueira Ascui

Universidad del Desarrollo, Chile

Correo electrónico: t.mosqueira@udd.cl

Esports en Chile: Campeonatos mundiales sin apoyo

Los últimos años, las competencias de videojuegos o esports, se han ido posicionando como una de las actividades preferidas para las nuevas generaciones, pero este fenómeno no es nuevo. Durante décadas, miles de jóvenes chilenos se han dedicado a competir en distintos títulos y formatos del entretenimiento electrónico, consiguiendo triunfos internacionales y campeonatos mundiales.

A la fecha, Chile cuenta con muchas condecoraciones en competencias de videojuegos; que van desde campeones en juegos de ritmo, juegos IDLE, hasta los primeros lugares en importantes torneos como la EVO (juegos de pelea).

En este repaso histórico, se explicarán algunos hitos y sucesos como la aparición de los primeros videojuegos en programas de televisión y competencias amateurs, hasta participación en torneos internacionales y la actualidad política sobre este tema.

Esta presentación se divide en 5 etapas:

- 1- 1980 a 1999
- 2- 2000 a 2009
- 3- 2010 a 2014
- 4- 2015 a 2019
- 5- 2020 a la actualidad

1- 1980 a 1999:

Se hablará de las primeras iniciativas masivas con videojuegos, como torneos en programas de televisión y campeonatos nacionales, hasta la llegada de las ligas en formato LAN.

2- 2000 a 2009

En la segunda parte, se resalta la aparición en el país de competencias internacionales de videojuegos donde los ganadores representarán al país en otros lugares del mundo. Aquí comienzan a aparecer jugadores que se dedican a medio tiempo a esta actividad.

3- 2010 a 2014

Aparecen los primeros jugadores "profesionales" a tiempo completo, con sueldos pagados y auspiciadores. En esta época nacen los eventos masivos dedicados a los videojuegos en Chile, siendo la cuna de campeones nacionales que luego representarán al país a nivel internacional.

4- 2015 a 2019

Los atletas de los videojuegos chilenos comienzan a consolidarse a nivel mundial, consiguiendo importantes triunfos que posicionan al país como un gran semillero de deportistas de los deportes electrónicos.

5- 2020 a la actualidad

Medios de comunicación comienzan a dedicar espacios a los esports. Marcas comienzan a entregar apoyo y productoras importantes fijan sus ojos en Chile para poder realizar importantes acciones en el país.

Actualmente se busca el reconocimiento de los esports como una actividad deportiva en el país, lo que significaría apoyo estatal para el desarrollo de estas competencias y su infraestructura.

Este 2023, se desarrollarán los Juegos Panamericanos Santiago 2023, uno de los eventos deportivos más importantes en la historia de Chile, donde los esports tendrán competencias con la participación de jugadores de 41 países del continente.

Raúl Muñoz Céspedes

Universidad de Granada, España

Correo electrónico: raulluar97@gmail.com

El doble filo de la didáctica del videojuego: el romanticismo del estado en el caso de "Europa Universalis IV"

Europa Universalis IV es un juego de Gran Estrategia basado en la Edad Moderna donde asumimos el control de un estado, en el cual tomaremos decisiones que busquen la expansión o la continuidad de este hasta llegar al final de la partida. Se trata de la cuarta y actual entrega de la saga homónima desarrollada y publicada por Paradox Development Studio en 2013 y que a día de hoy recibe expansiones y actualizaciones que amplían el juego mediante el acercamiento a un **setup** más veraz de la época moderna, resultado de la interacción de la comunidad con los desarrolladores de manera cercana mediante los Diarios de Desarrollo .

Este videojuego ha llegado a ser considerado por muchos docentes como una buena herramienta didáctica de aproximación a la Historia y sus periodos mediante el ocio, ya que nos permite jugar dentro de un contexto histórico cercano al real . Aún así contiene una vertiente que como especialistas debemos andar con cuidado y que provoca ideas confusas o peligrosas sobre la construcción de la Historia y su planteamiento como herramienta sociopolítica.

La meta final del videojuego es la expansión ya sea diplomática, militar o colonizadora del estado que se escoge, por lo que muchas de estas mecánicas que resultan entretenidas para el jugador acaban siendo una autentica arma de doble filo que transforma una gran problemática como sería la colonización europea de América en un "pinta y colorea" del mapa como broma o meme dentro de la comunidad . En resumen, **Europa Universalis IV** hace un gran trabajo para acercarnos a un planteamiento más auténtico de la Historia, provocando que el aprendizaje pueda ser accesible y entretenido para la comunidad de jugadores. No obstante, debemos ser conscientes de la finalidad del producto y como esta conduce e influye en el pensamiento de la comunidad; una comunidad que romantiza los estados que juega y los defiende a ultranza sin entrar en un pensamiento crítico que se aparte del idealismo férreo o del romanticismo militarista.



Juan Manuel Román Domene

Universidad de Granada, España

Correo electrónico: Xurrillas-Baza@hotmail.com

Propuesta de la creación de un videojuego sobre la fiesta de Cascamorras

La fiesta es una de más conocidas del antiguo reino de Granada, celebración religiosa y profana alrededor de la Nuestra Señora de la Piedad. El Cascamorras, Fiesta de Interés Turístico Internacional tiene como objetivo el enfrentamiento entre las ciudades de Baza y Guadix por la posesión de la Virgen de la Piedad, copatrona de la primera localidad. La fiesta, según la tradición cuenta con 500 años, pero investigaciones más recientes podría probar que sería entorno el siglo XIX. Otra hipótesis también nos lo vinculan por la creación de la diócesis de Guadix y su prelado pretendía apoderarse de las rentas eclesiásticas de la ciudad de Baza. Al fin de cabo su origen la podemos considerar difusa ya que aparecen varias fechas entre 1492 y 1510. Pero si seguimos con la tradición nos trasladamos hasta el poco tiempo tras la conquista de esta ciudad, un obrero accitano llamado Juan Pedernal halló la imagen de la Piedad en la construcción de una ermita, que más tarde sería gestionada por la orden mercedaria y más tarde, por la de San Francisco. La idea es establecer un juego de estrategia de dos bandos, uno el de Guadix, cuya idea es arrebatarse la Virgen, el otro es de los bastetanos para la defensa de la imagen. Para ello, se recreará el día 6 de septiembre en Baza para lograr el objetivo de uno u otro bando.

El jugador que encarna a Juan Pedernal tiene como arma una badana de cuero y las llamadas "jura de bandera" para tomar fuerzas, por su parte el jugador que seleccione los vecinos de Baza deberá de atacar a base de pintura negra. Según la leyenda el personaje de Cascamorras debería de llegar ante la santa imagen completamente inmaculado y sin manchas, entonces la Piedad podría marcharse a Guadix. Los gráficos tienen que recrear las principales calles: Plaza de las Eras, Plaza Mayor, Zapatería, balcones de palo, o Plaza de la Merced, y monumentos: Iglesia Mayor, antiguo convento de Santo Domingo o Iglesia de la Merced de la localidad bastetana para realizar lo más real la actividad que tenemos que desarrollar, cuyo recorrido está estipulado en seis kilómetros, desde el paraje de las Arrodeas hasta la iglesia conventual de la Merced. La idea es crear un concepto de enseñanza de las tradiciones y la divulgación de una de las fiestas más importantes del sur de la península Ibérica. Esta propuesta se puede extender a los estudiantes de secundaria y bachillerato.



Frederic Torres Úbeda

Universidad de Valencia, España

Correo electrónico: frederic.torres98@gmail.com

Nuevos aprendizajes de las Ciencias Sociales. El historicismo positivista en "Call of Duty" frente al pensamiento histórico de "Outer Wilds"

Este 2023 la saga *Call of Duty* cumple 20 años intentando inculcar su discurso acerca del patriotismo estadounidense conservador. Para ello se han hecho valer de manipulaciones y tergiversaciones de eventos históricos para justificar la política intervencionista de los EEUU alrededor del mundo, generando así un discurso historicista-positivista basado en el revisionismo histórico conservador. Este tipo de prácticas han hecho saltar las alarmas en más de una ocasión, generando preocupación desde la prensa generalizada hasta las familias, tanto por el contenido como por las formas. No obstante, no se critica con la misma asiduidad este método de presentar el pasado como una sucesión de eventos que conforman un relato histórico inmutable supuestamente neutro cuando lo observamos en los libros de texto de ciencias sociales del Estado español de los últimos 30 años. Empezando por el blanqueamiento del patriotismo fascista, hasta llegar al tratamiento de los otros como el enemigo de la nación, pasando por la despreocupación del relato de las víctimas, *Call of Duty* y nuestros manuales educativos entienden la historia como un banco de datos con eventos y fechas cuyo aprendizaje se basa en la repetición de un relato supuestamente verdadero y neutro hasta su completa asimilación memorística sin lugar a una perspectiva divergente.

Sin embargo, y para esperanza de todas, existe una alternativa a esta forma unidireccional de entender y aprender historia. El pensamiento histórico tiene su origen a mediados del siglo XX pero es en la actualidad cuando ha empezado a abrirse camino y obtener presencia en las aulas y también en los videojuegos. *Outer Wilds* es la respuesta natural al paradigma historicista-positivista predominante. Aunque planteado en un sistema solar ficticio, este videojuego es una constante reflexión de cómo nos relacionamos con el pasado, como un proceso creativo que se realiza para interpretar las fuentes del ayer y generar nuevas narrativas históricas (Seixas y Morton, 2013) para comprender el presente y afrontar el futuro con una actitud y perspectiva crítica consciente (Domínguez, 2015).

En las manos de los profesionales de la docencia queda el hecho de aunar un cambio de paradigma en la enseñanza de las ciencias sociales. Resulta esencial promover el desarrollo del pensamiento histórico entre nuestro alumnado para crear una ciudadanía crítica y capaz de afrontar los retos del mundo contemporáneo.



Alberto Venegas Ramos

GTC Historia y videojuegos, Universidad de Murcia, España

Correo electrónico: correodealbertovenegas@gmail.com

Posnarrativismo interactivo: de la historia digital a la historia hipermedia

A partir de la filosofía posnarrativista de la historiografía elaborada Jounni-Mati Kuukaanen desarrollaremos en esta ponencia una interpretación de dicha teoría aplicándola a las posibilidades de los medios informáticos y contenidos hipermedia del videojuego. A través de la conversación entre diferentes teóricos de la profesión histórica y el despliegue de numerosos ejemplos trataremos de elaborar toda una serie de argumentos a favor del desarrollo del discurso histórico en el medio del videojuego empleando imágenes interactivas y otros elementos presentes en los medios informáticos tales como internet, el videojuego, las bases de datos digitales o la reconstrucción virtual de espacios pretéritos, señalando, a su vez, los problemas y limitaciones que conlleva dicho discurso histórico visual, interactivo e hipermediático. La cuestión final que recorrerá toda la ponencia será: ¿puede el videojuego, y los medios digitales, ofrecer discursos históricos equivalentes a los elaborados por los historiadores?

Andrés Vergez

Digi Learnnials, Argentina

Correo electrónico: andres@digilearnnials.com

“Crónicas de los Libertadores”: desafíos de la investigación histórica y la búsqueda de la síntesis lúdica

Crónicas de los Libertadores es un videojuego en etapa de prototipado, del género estrategia por turnos, para PC, ambientado en las campañas independentistas sudamericanas, con énfasis en una narrativa que busca visibilizar personajes históricos poco difundidos en las bibliografías escolares, ya sea por su escasa edad, el género o grupo étnico al que pertenecieron. Es así como tenemos personajes juveniles que arrancan sus aventuras entre los 15 y los 19 años, entre los cuales también se destacaron mujeres que alcanzaron puestos de liderazgo, algunas de origen nativo, otras afrodescendientes y también criollas por supuesto.

El mundo de los videojuegos históricos está poblado de relatos de conquistadores. También predominan aquellos que son recordados como héroes, pero generalmente aparecen en juegos de estrategia que apenas exploran las posibilidades narrativas del medio, y solo presentan datos duros y casi nulo desarrollo dramático el cual es necesario para transmitir el contexto de la época y favorecer que el jugador atravesase un proceso de aprendizaje.

Crónicas de los Libertadores trae una bocanada de aire fresco al género al poner el foco en los Libertadores. Esta es una temática poco abordada por los títulos de estrategia por turnos, que generalmente se enfocan más en los géneros fantásticos, ciencia ficción o en crónicas transcurridas en el hemisferio norte.

Para un estudio indie de tamaño reducido como el nuestro, este proyecto es un desafío ambicioso. *Digi Learnnials* apunta a desarrollar un videojuego en formato episódico, cuya narrativa cubra más de 15 años de historia, con una dedicación manifiesta por a las representaciones geográficas, arquitectónicas, tecnológicas y sociales, y que además brinde a los jugadores una experiencia lúdico-pedagógica progresiva en sus desafíos, balanceada en su dificultad pero también entretenida desde lo narrativo.

Llevamos a cabo una investigación de años que incluye la recopilación material histórico, consultoría de fuentes de institutos nacionales, historiadores de renombre, recreacionistas históricos, museólogos y profesores de historia, con el fin de curar el contenido del juego y desarrollar un producto de alta calidad.

Para llevar adelante este videojuego, nos enfrentamos al desafío de desarrollar una plataforma que también sea modulable y adaptable para crear juegos similares ambientados en otros períodos históricos y geografías. Es un proceso que pretendemos llevar a cabo sin resignar calidad audiovisual y garantizando la implementación de I.A. que los juegos referentes de este género incluyen.

Digi Learnnials cuenta con un equipo joven de programadores, artistas, compositores y diseñadores liderados por veteranos con más de 17 años de experiencia en la industria del desarrollo de videojuegos. Este equipo espera marcar un hito en lo que refiere a juegos del género, combinando las capacidades de Unity 3D con un estilo gráfico que mezcla diversas dinámicas audiovisuales propias de oriente y occidente, y sumando también una cuidada impronta musical que identifique a cada una de las regiones representadas.



Historia
VIDEOJUEGOS

歴史とビデオゲーム

www.historiayvideojuegos.com