



EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través
de los videojuegos

Vicente Javier Pérez Valero
Ed. y Coord.

Europa en Juego: Visiones de Europa a través de los videojuegos.
1ª edición (febrero 2024).

ISBN: 978-84-128003-0-2

Editor y Coordinador: Vicente J. Pérez Valero

Edita: Tercera Fase Ediciones ©

<http://www.tercerafase.es/>

Publicación subvencionada, dentro del proyecto Europa en Juego, por la Conselleria d'Innovació, Universitats, Ciència i Societat Digital. Generalitat Valenciana.

Colabora: Grupo de Investigación Massiva / Centro de Investigación en Artes UMH / Universidad Miguel Hernández de Elche / Vicerrectorado de Cultura, Igualdad y Diversidad.

Diseño de cubierta y maquetación: Vicente J. Pérez Valero.

Foto de British Library en Unsplash.

Directores del Congreso: Dr. Vicente J. Pérez Valero y Dr. Javier Moreno Pérez (UMH)

Comité organizador del Congreso: Dr. Miguel F. Pérez Blasco (UA) / Dr. Francisco Cuéllar Santiago (UMH)

Dr. Damià Jordà Bou (UMH) / Kevin Díaz Alché (UA)

Presidente del Comité Científico: Dr. Mario-Paul Martínez Fabre

Comité científico del Congreso: Dr. Fran Mateu Torres (UMH) / Dr. Sébastien Fevry (UCL Louvain, Bélgica)

Dra. Sarah Sepulchre (UCL Louvain, Bélgica) / Dr. Jasper Vrancken (Luca School of Arts, Bélgica)

Dra. Beatriz Higón (UMH) / Dra. Bibiana de Soledad Sánchez (UMH) / Dr. Sergio Luna (UMH)

Dr. José Luis Maravall (UMH) / Dr. David Vila (UMH) / Dra. Susana Guerrero Sempere (UMH)

Dra. Elia Torrecilla Patiño (UMH) / Elisa Martínez Martínez (UMH) / Fernando Fernández Torres (UMH)

Queda rigurosamente prohibida la reproducción total o parcial de esta obra. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada, transmitida o utilizada mediante ningún tipo de medio o sistema, sin autorización previa por escrito del editor y de sus autores.

© De los textos, de las imágenes y de las obras, sus autores, 2024.

TERCERAFASE
ediciones

Patrocina:



GENERALITAT
VALENCIANA

Conselleria d'Innovació,
Universitats, Ciència
i Societat Digital

CIA
CENTRO DE
INVESTIGACIÓN
EN ARTES

MASIVA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN UMH

UMH UNIVERSITAT
Miguel Hernández

CULT
ura
uemehache

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

Vicente Javier Pérez Valero
Ed. y Coord.

**Vicente J. Pérez Valero, Javier Moreno Pérez, Damià Jordà Bou,
Antonio Carrasco Rodríguez, Mario-Paul Martínez, Francisco Cuéllar Santiago,
Miguel F. Pérez Blasco, Raimon Graells i Fabregat,
Juan Francisco Jiménez Alcázar, Kevin Díaz Alché y Michelle Lucy Copmans**

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

Índice

Europa en Juego: Visiones de Europa a través de los videojuegos

Vicente Javier Pérez Valero y Javier Moreno Pérez..... 07

¿Qué hay de la ideología en los videojuegos?

Una retórica videolúdica para la conciencia democrática

Damià Jordà Bou 15

Más allá del entretenimiento:

La creación del videojuego *Dama* como herramienta para la docencia y la divulgación de la Historia Moderna con perspectiva de género

Antonio Carrasco Rodríguez..... 25

Documental *Europa en Juego*:

Abordar la idea y la historia del territorio europeo desde el cine y el juego digital

Mario-Paul Martínez Fabre y Francisco Cuéllar Santiago..... 33

Diversión, educación y competición.

Aproximación a los juegos en la Antigüedad

Miguel F. Pérez Blasco y Raimon Graells i Fabregat 41

Mi profe no lo dice, pero me mira mal:

Videojuegos y disciplina histórica

Juan Francisco Jiménez Alcázar 49

***Pentiment* y su microhistoria: la vida rural alpina del siglo XVI a través del videojuego**

Kevin Díaz Alché 59

Emergencia de las ucronías fuera de la narrativa del videojuego: Análisis de caso

Michelle Lucy Copmans..... 67

Biografías de los autores..... 75

El profe no lo dice, pero me mira mal: Videojuegos y disciplina histórica

Juan Francisco Jiménez Alcázar
Universidad de Murcia

Al principio dudé, ya que aquí se nota que soy relativamente joven, pero a los que nos interesan los videojuegos seguro que hemos sentido esto: Mi padre no lo dice, pero su mirada lo delata. Me refiero en el título a la canción de Loquillo, claro, pero digo, a ver a qué audiencia me estoy dirigiendo para que entienda el guiño. Principalmente, hoy vengo a reflexionar sobre lo que está ocurriendo en términos de investigación y enseñanza dentro del ámbito de la disciplina histórica, ya que, no hace mucho tiempo, mientras comía en Alicante (no puedo mencionar el nombre, porque es impronunciable), me pidieron en Alemania un trabajo sobre la Guerra Civil y los videojuegos, que ya está publicado. La reacción de mis colegas, no medievales, fue todo un poema.

Entonces, claro, pensé que con el tiempo todo estaría superado. Nada más lejos de la realidad. Queda mucho por recorrer, y es en ese sentido que se centran las reflexiones que compartiré hoy. Lo de "mi profesor no lo dice, pero me mira mal" ya no me lo expresan abiertamente como al principio, pero aún persiste. Siempre repito lo mismo: no soy raro porque me gusten los temas tecnológicos, las humanidades digitales y los videojuegos. Soy raro porque disfruto leyendo documentos antiguos de personas fallecidas hace más de 500 años. Eso sí que es peculiar. Mi padre, lamentablemente, falleció sin comprender mi fascinación por esos papeles viejos, pero en fin...

Insisto, no soy raro y lo recalco con frecuencia. No lo soy por mi interés en cuestiones tecnológicas, humanidades digitales y videojuegos, sino porque encuentro placer en la lectura de documentos antiguos. Eso es verdaderamente peculiar. En este sentido, hay un problema fundamental: la preconcepción que existe sobre este tipo de medios. Queda mucho

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

por avanzar. Veremos cuál es la impresión que tengo y cuál es la solución, pero principalmente, abordaré lo que puede estar ocurriendo en nuestra actividad y compartiré algunas capturas de pantalla.

Esta imagen podría considerarse elegida al azar (un señor con traje y corbata sentado tras una gran mesa de escritorio), pero al dirigirme a ciertos colectivos, especialmente a docentes más ortodoxos, percibo que ven este ámbito de los videojuegos casi como una agresión a la propia ortodoxia de la disciplina. Convencer a aquellos que no desean ser convencidos presenta sus desafíos. Aunque aquí estoy predicando para beatos, no necesitaré explicarles qué es un videojuego. El problema radica en la preconcepción que existe sobre estos medios. Mucho queda por avanzar, y veremos cuál es la impresión que me llevo y cuál es la solución a este problema.

Aquí estoy predicando para beatos, como he dicho, es decir, no tengo que explicar lo que es un videojuego. En este sentido, surge un problema de base: la preconcepción que se tiene sobre este tipo de medios. Además, compartiré los resultados obtenidos a lo largo de los años en proyectos de investigación, así como la actividad del grupo de investigación y del Grupo de Transferencia de Conocimiento de Historia y videojuegos. La web ha sido premiada en diversos años, y me complace mencionarla, ya que en ella se reflejan nuestras publicaciones en acceso abierto y la captura de pantalla de diversos juegos vinculados a fenómenos históricos.

Todo está disponible, incluso el contacto con nosotros, a través de la sub-web que recoge capturas de diversos juegos. La galería de videojuegos, recientemente establecida, está vinculada a fenómenos históricos. Al escribir, se deben referenciar algunas de las cosas asociadas al videojuego, lo cual es otra reflexión que abordaré más adelante.

Entramos en el tema de la mercadotecnia, vinculado estrechamente a la ponencia anterior, donde se mencionaba la escena representada en una pieza de cerámica. Hace algunos años, el 75% de los niños estadounidenses ya reconocían a Mario antes que a Mickey Mouse. Esto evidencia un cambio de paradigma, no necesariamente positivo o negativo, simplemente refleja una realidad. Por este motivo, decidimos incluir figuras de colección en ediciones especiales. Así, al escribir, es crucial hacer referencia a estas ediciones, como hice en un artículo sobre historia virtual y contrafáctica, donde mencioné elementos presentes en una edición de *Wolfenstein. The New Order*.

¿Qué es un videojuego histórico?

Es esencial comprender que el concepto de videojuego abarca mucho más que los juegos de la era clásica. Al escribir sobre videojuegos históricos,

como *Call of Duty. Vanguard* y su batalla de Midway, nos enfrentamos al desafío de definir qué los caracteriza. El miedo escénico se instala cuando se fusiona el videojuego con la historia, generando cierta incomodidad entre los miembros de la disciplina histórica. La reacción inmediata es la negación de que los videojuegos puedan considerarse útiles para el relato histórico.

La resistencia se incrementa cuando se incluyen los videojuegos que tenemos en los teléfonos móviles en la ecuación, porque se ven como algo casual y como ocio fugaz. La complejidad de definir un videojuego histórico se intensifica al desarrollar modelos y paradigmas propios. Aunque los resultados de investigación y la actividad del Grupo de Investigación "Humanidades Digitales" y del Grupo de Transferencia de Conocimiento "Historia y Videojuegos" son destacables, la percepción negativa persiste. Aquí radica la complejidad de definir un videojuego histórico, ya que cada investigador tiene sus propias definiciones. La combinación de videojuegos e historia genera un rechazo extendido, más de lo que podría parecer en una conferencia. Incluso en encuentros internacionales, la resistencia puede provenir de aficionados que expresan preocupaciones sobre la percepción que la juventud puede tener de la Edad Media a través de los videojuegos.

La estigmatización del videojuego persiste en determinados momentos y contextos, incluso cuando se asocia a eventos negativos. Este estigma se refleja en afirmaciones como "seguro que juega a algo violento". El videojuego aún enfrenta cierta calificación negativa en entornos educativos, donde algunos profesores desconfían de su impacto pernicioso en los estudiantes. La resistencia se manifiesta con miradas desaprobatorias, pero es fundamental abogar por la sensatez y reconocer que el juego es una parte equilibrada de la vida. Al interactuar con estudiantes en institutos, a menudo se enfrenta al estigma del "mirar mal", con la necesidad de recordar la importancia de la moderación en todas las actividades. El miedo escénico se manifiesta en diversas ocasiones, como en un encuentro internacional en Nájera, donde un aficionado expresó preocupaciones sobre cómo los videojuegos podrían distorsionar la percepción de la historia. Esto destaca la necesidad de aclarar que los videojuegos no son la única forma de representación histórica y que su descalificación en comparación con otros medios es injusta, producida sobre todo por el desconocimiento de lo que es el medio.

Esta se hace evidente cuando se le atribuyen efectos negativos a la juventud, como la percepción errónea de la Edad Media. Aunque este estigma no se aplica a otros medios como la novela histórica, el cine o el cómic, el videojuego sigue siendo cuestionado. Al abordar estos prejuicios, es crucial abogar por la sensatez y reconocer la importancia de equilibrar diversas actividades en la vida cotidiana.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

Otra expresión de ese temor se hace visible cuando se fusionan temas de espiritismo y hechicería con los videojuegos. La resistencia se manifiesta en la negación de que los videojuegos puedan considerarse como un elemento positivo para entender el pasado. Sin embargo, la resistencia persiste, especialmente al abordar investigaciones sobre la frontera castellano-nazarí y la oligarquía en la baja Edad Media.

En realidad, es complejo definir un videojuego histórico y es necesario establecer las características específicas para su calificación como tal. En la actualidad, algunos videojuegos en *Steam* presentan desafíos en cuanto a la verificación de la edad, con controles de edad relativamente laxos. A pesar de que los jugadores declaran tener 18 años, las experiencias en estos juegos pueden variar ampliamente. Sin embargo, a pesar de estas circunstancias, se plantea la necesidad de que la información presentada en los videojuegos sea veraz y tenga un grado aceptable de veracidad.

Veracidad, verosimilitud e información

La veracidad se vuelve esencial al abordar juegos como *Kingdom Come: Deliverance*, donde se busca incorporar autenticidad, especialmente en simuladores históricos. Se destaca la posibilidad de utilizar videojuegos para representar yacimientos arqueológicos, como el caso de *Kingdom Come*, proporcionando una forma innovadora de compartir hallazgos arqueológicos con un público más amplio.

Un aspecto crucial en la evaluación de videojuegos históricos es la verosimilitud. En este contexto, cabe mencionar la serie de documentales *Apocalypse*, que influye en la información presentada en juegos como *Valiant Hearts: The Great War*. La verosimilitud se convierte en un concepto clave al abordar entornos históricos en videojuegos, donde se busca una representación creíble y contextualmente coherente. Otros ejemplos de veracidad y la verosimilitud en la información proporcionada por videojuegos son los simuladores de combate aéreo, como el caso de los diversos títulos que existen sobre las campañas en los cielos europeos y del Pacífico (los diferentes *IL-2 Sturmovik*, por ejemplo). La atención al detalle en la representación gráfica de estos juegos contribuye a la experiencia inmersiva y a la percepción de autenticidad histórica.

El tercer punto trata sobre la necesidad de que los videojuegos proporcionen información relevante. La información textual y visual en videojuegos históricos, como *Total War Pharaoh*, puede ser educativa y atractiva para los jugadores. Existen otros ejemplos de juegos que abordan eventos históricos específicos, como el DLC de la Guerra de Independencia en *Napoleon Total War* sobre las Cortes de Cádiz. La presencia de

información textual y visual en videojuegos proporciona la capacidad de estos juegos para enseñar historia de manera efectiva. Existen contenidos históricos, como en el juego *Kingdom Come: Deliverance*, que presentan conceptos como las finanzas municipales en la baja Edad Media de manera muy clara y concisa.

Son muchísimos los títulos con estas opciones de ofrecer y proporcionar información histórica, como el mencionado *Valiant Hearts*, los últimos de *Assassin's Creed*, la serie de *Total War...* la conocida en su momento *Civilopedia* para los *Civilization...* La inclusión de detalles históricos, documentales y visualizaciones contribuye a la riqueza informativa de estos juegos, proporcionando a los jugadores una experiencia educativa y atractiva. Ejemplos hay muchísimos, y merece la pena aludir a aquellos textos breves que aparecían en la pestaña *Historia de Age of Empires II* de 1999. La progresión tecnológica ha permitido incrementar esos contenidos, y vemos párrafos con información histórica nada despreciable como el referido al arte prerrománico en el DLC Carlomagno de *Total War: Attila*, la Lex Claudia de Senatoribus en *Total War Rome II*, o los pequeños vídeos cortos en *Age of Empires IV*.

En este punto es importante el concepto de aprendizaje tangencial a través de videojuegos históricos, destacando anécdotas de interacciones con jugadores jóvenes que han adquirido conocimientos históricos de manera informal. Es importante cómo se muestra la información visual en la transmisión de conocimientos para que los jugadores reconozcan lugares históricos y términos gracias a su experiencia en videojuegos.

Libertad para jugar y evolución

La responsabilidad de la precisión histórica en los videojuegos recae en los desarrolladores, quienes, a pesar de los posibles errores históricos, no debe ser su compromiso de inicio, a no ser que sea lo buscado, caso del aludido *KCD*. La libertad para jugar es un elemento fundamental de los videojuegos, ya que, a pesar de posibles discrepancias históricas, el objetivo principal es brindar a los jugadores la libertad de experimentar y disfrutar del juego.

A pesar de las críticas y la estigmatización de los videojuegos, hay que destacar la diversidad y la capacidad de estos para ofrecer experiencias únicas. La idea de que la Segunda Guerra Mundial la ganaron los japoneses ilustra que los videojuegos son una forma de entretenimiento y no necesariamente una representación precisa de la historia. Estas opciones contrafactuales no son invento del videojuego, y tienen tradición en la literatura, como *El hombre en el castillo*, de Ph. K. Dick. La libertad para jugar es esencial, y la diversidad de experiencias contribuye a la riqueza del medio.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

En contra de los desdoros y la resistencia inicial, los videojuegos han logrado subsistir y ganar aceptación. Al igual que los músicos del Titanic, las disciplinas históricas podrían enfrentar un destino similar si no se adaptan a las nuevas formas de comunicación y entretenimiento. Se necesita una investigación ortodoxa y la capacidad de los desarrolladores para acceder a diversos contenidos. La evolución de la sociedad y la tecnología es vista como la solución a la brecha entre las generaciones y la aceptación de los videojuegos. Hay que comprender la evolución tecnológica y cultural para superar la resistencia hacia los videojuegos. La adaptación y comprensión de las nuevas generaciones son clave para aprovechar las posibilidades de esta forma de entretenimiento. La solución que debe adoptarse es la evolución continua de la sociedad y la tecnología, con la esperanza de que las generaciones más jóvenes comprendan y utilicen las herramientas digitales de manera efectiva. La brecha digital no solo se refiere a los videojuegos, sino a la adaptación a las nuevas tecnologías en general. Existe una gran demanda de conocimiento en informática y la falta de profesores en ese campo, aunque los progresos en IA también alterarán esta situación, con la clara tendencia a generar motores de programación que faciliten esas tareas. El mundo cambia rápidamente y lo que era válido hace diez años puede volverse obsoleto en un instante.

La evolución de los videojuegos a lo largo del tiempo se evidencia a través de la evolución tecnológica y su impacto en la calidad gráfica de los mismos. Por ejemplo, un juego de 1991 puede ilustrar la diferencia en la tecnología de esa época, con sus limitaciones de pantalla y la tecnología disponible en ese momento. En los últimos años ha surgido una apreciación del fenómeno *retro*, pero la evolución tecnológica actual y las posibilidades de desarrollo han llevado a una mayor calidad visual y de audio en los videojuegos de 2023. Y lo que nos queda por ver...

Este desarrollo tecnológico y la adaptación a nuevas herramientas digitales en diferentes disciplinas requieren comprensión y habilidad para su uso efectivo. Por eso, es necesario que los estudiantes, los docentes y la sociedad en general se adapten a las herramientas digitales y las utilicen de manera efectiva. Esto implica un cambio de actitud, de mentalidad y de cultura. No se trata de rechazar o temer las nuevas tecnologías, sino de comprenderlas y aprovecharlas. La comparación con los electrodomésticos nos muestra que la adaptación y la comprensión de las herramientas digitales son fundamentales en la sociedad actual.

Me gustaría abordar también el tema del "apocalipsis" y la resistencia a los cambios. Algunas personas piensan que las nuevas tecnologías, en muchos aspectos el videojuego como síntoma o reflejo, son una "amenaza" para nuestra civilización y que nos conducen a un escenario catastrófico. Sin embargo, esta idea del apocalipsis no es nueva, sino que ha estado presente

durante mucho tiempo en la historia de la humanidad. Cada vez que surge una nueva tecnología o una nueva forma de expresión cultural, hay quienes la ven como un signo de decadencia y destrucción. Sin embargo, la evolución tecnológica y cultural es un fenómeno inevitable y necesario.

Las nuevas tecnologías y las nuevas expresiones de entretenimiento, como los videojuegos, no son el enemigo, sino el aliado. Los videojuegos, por ejemplo, pueden ser una fuente de aprendizaje, de creatividad, de diversión y de socialización. La adaptación a las nuevas formas de entretenimiento es una respuesta positiva hacia el cambio y la evolución, en lugar de mostrar una resistencia inútil en muchos casos, carente además de toda base de contenido real, sustentado en posturas de miedo hacia lo desconocido.

Los videojuegos, además se han adaptado y evolucionado dentro del contexto del fenómeno transmedia. Este se refiere a la creación de historias que se expanden a través de diferentes medios y plataformas, generando una experiencia narrativa integrada y participativa. Un ejemplo de esto es la colaboración entre el escritor Ken Follet y los desarrolladores de videojuegos para crear una adaptación de su novela Los pilares de la Tierra. Ya lo había hecho con el medio televisivo. Esta adaptación es un videojuego que fusiona diferentes formas de narrativa, como novelas, cómics y cinemáticas, creando una experiencia transmedia única. Los videojuegos son un medio transmedia por excelencia, ya que permiten ofrecer una diversidad de experiencias a los jugadores. También pueden combinar elementos de otros medios, como textos, imágenes, sonidos, música, animaciones, etc., y crear un mundo interactivo y envolvente. Los videojuegos también pueden conectar con otros medios, como películas, series, libros, cómics, etc., y ampliar el universo narrativo de una historia.

Por lo tanto, los videojuegos no solo son una forma de entretenimiento, sino también una forma de expresión artística y cultural. Los videojuegos pueden adaptarse y evolucionar con las nuevas tecnologías y las nuevas demandas de los usuarios.

¿Sólo es ocio?

En este punto, quiero reflexionar sobre los videojuegos como una forma de entretenimiento que ha evolucionado enormemente en las últimas décadas, convirtiéndose en una expresión cultural que abarca una gran variedad de temáticas, estilos y géneros. Sin embargo, los videojuegos no siempre han gozado del reconocimiento y la valoración que merecen como manifestación artística y comunicativa. En este sentido, quiero compartir con vosotros mi visión sobre la naturaleza ecléctica de los videojuegos y su potencial como herramienta educativa e histórica.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

En primer lugar, cuestiono la percepción simple de los videojuegos como un elemento “bastardo” que no pertenece a ninguna disciplina ni forma de arte. Por el contrario, el medio “videojuego” es más bien un canal de expresión ecléctico, es decir, que combina y fusiona elementos de diversas fuentes y medios, como la literatura, el cine, la música, la pintura, etc. Así, los videojuegos se convierten en una forma de expresión única y original, que puede transmitir mensajes, valores y emociones de manera innovadora y creativa.

Por otro lado, destaco el cambio de los videojuegos de simples formas de ocio a canales de comunicación y portadores de valores culturales. Para ilustrar este punto, os presento el ejemplo de un videojuego ambientado en la campaña polaca de 1939, donde el jugador asume el rol de un soldado polaco que debe enfrentarse a las tropas nazis. Me pregunto si un videojuego deja de ser simplemente ocio cuando aborda temas históricos y culturales. En este sentido, afirmo que los videojuegos pueden ser una forma de aprender y reflexionar sobre la historia, así como de generar empatía y conciencia sobre las realidades y los conflictos del pasado y del presente.

En tercer lugar, quisiera debatir la idea de que, al igual que otras formas culturales como canciones, libros o series de televisión, los videojuegos dejan de ser simplemente ocio cuando adquieren significación, proyección e impacto social. En este sentido, les menciono la importancia de reconocer a los videojuegos como canales de comunicación y expresiones culturales, que pueden influir en la forma de pensar, sentir y actuar de las personas. Asimismo, los videojuegos pueden ser objeto de estudio y análisis desde diversas disciplinas, como la historia, la lingüística, la sociología, la psicología, etc.

También quiero referirme a la serie de televisión *Juego de Tronos* como un ejemplo de adaptación de un juego de rol, resaltando la complejidad y diversidad de los videojuegos en la cultura contemporánea. Entonces, los videojuegos pueden inspirar y dar origen a otras formas de expresión cultural, que a su vez pueden retroalimentar y enriquecer el universo de los videojuegos. También me gustaría señalar la importancia de la expresión cultural a través de videojuegos, como en el caso del proyecto Europa en juego, que ofrece una oportunidad única para expresar la noción y el fundamento de la concepción de Europa en la actualidad.

Con relación a lo anterior: ¿qué es Europa? Pues bien, el concepto de Europa que hoy entendemos viene de la división histórica reflejada en el Tratado de Verdún y la Cruzada. El Tratado de Verdún, firmado en el año 843, fue el acuerdo que dividió el Imperio Carolingio entre los tres hijos de Ludovico Pío: Carlos el Calvo, Luis el Germánico y Lotario. Así, Europa se define por la tensión entre dos polos: el occidental y el oriental, el latino y el germánico, el católico y el protestante, el democrático y el autoritario.

Así, me gustaría haceros la pregunta provocadora que les planteo a mis alumnos sobre la percepción de la europeidad, incluyendo la cuestión de si Polonia o Rusia deberían considerarse parte de Europa. Les planteo que Europa no es una entidad fija ni homogénea, sino que es una construcción histórica, política y cultural que se ha ido modificando y ampliando a lo largo del tiempo. De esta forma, les sugiero que Europa es más bien una idea, un proyecto, un ideal, que puede ser interpretado y vivido de diferentes maneras.

Para finalizar mi intervención aquí, quisiera remarcar mi participación como profesor y mi interés en los videojuegos como una herramienta educativa e histórica. Os hablo de la universalización del juego y de la importancia de que los historiadores y lingüistas no demos la espalda a esta forma de entretenimiento, ya que los videojuegos están influyendo en diversas disciplinas, incluida la historia. Los videojuegos pueden ser una fuente de información, de inspiración y de crítica, que puede ayudarnos a comprender y cuestionar los procesos históricos y culturales que han configurado y configuran el mundo actual.

Quisiera compartir con vosotros una anécdota sobre la participación del profesorado en juegos, destacando la evolución del papel del profesor hacia el de guía y maestro en la era de la información en línea. Es importante proporcionar orientación y discernimiento a los estudiantes en un mundo saturado de información en Internet. Os relato cómo introduje a una persona que nunca había jugado a videojuegos al juego *Medieval Total War II*, un juego de estrategia que recrea batallas históricas de la Edad Media. Una vez que esta persona se sumergió en la experiencia del juego, comenzó a interactuar con la pantalla, gritándole a los personajes virtuales como si fueran reales. Esto ilustra el carácter inmersivo de los videojuegos y cómo los jugadores pueden llegar a involucrarse emocionalmente en la experiencia, incluso interactuando con elementos virtuales como si fueran tangibles.

El videojuego, y en concreto el que podemos denominar histórico por cuanto en mayor o menor medida encarna algún trasfondo del pasado, llegó para quedarse. Darle la espalda a esa realidad es negar lo evidente, y no cabe duda de que lo más complicado siempre es explicar lo obvio.



GENERALITAT VALENCIANA

Conselleria d'Innovació,
Universitats, Ciència
i Societat Digital

TERCERA FASE

ediciones