



Historia

VIDEOJUEGOS



VII CONGRESO INTERNACIONAL
HISTORIA Y VIDEOJUEGOS

8, 9 Y 10 DE MAYO DE 2024

Dossier

www.historiayvideojuegos.com



Listado de ponentes y ponencias

Por orden alfabético del primer apellido...

Rita Aloy Ricart (13)

La sociedad tribal del futuro: género, cultura y representación en el videojuego "Horizon Zero Dawn"

Jaime Barahona Martínez, Santiago Lascano Santa-Cruz, Juan Luis Posadas Sánchez y Guillermo Valera Martínez (15)

La Historia como Enriquecimiento de la Jugabilidad: Roma en "Civilization VI"

Sandra Barreiro González, Juan Luis Lorenzo-Otero y Guillermo Calviño-Santos (17)

La deconstrucción del héroe: el caso de Desmond Miles y Layla Hassan en "Assassin's Creed"

Pilar Bermúdez Martínez (19)

Rescatando el patrimonio a través de edificios olvidados: el Penal de Valdenoceda

Constanza A. Bustos Rivero (21)

Transmisión de vestimenta griega antigua a través de la representación visual en el videojuego "Civilization VI"

Ramiro Cabañes Martínez (22)

Bloque histórico, hegemonía y videojuegos

Javier Chimondeguy (24)

Representaciones de la Baja Edad Media en los Videojuegos.

El caso de "Manor Lords"

Xosé Ramón Cisneros Pérez (26)

"New Horizons": procesos de gamificación en el museo

Florencia Crespo (28)

Aproximación al mundo de los videojuegos y deportes electrónicos en Argentina durante la década 2000-2010

Florencia Crespo (32)

Interpretación de la idea de esclavismo y esclavitud antigua y medieval en el mundo de los videojuegos. Pensamiento pre-capitalista

Miguel Fernández Cárcar (35)

Dificultades y problemas del uso de videojuegos de historia como recursos educativos de aula

Iago Fernández Garrido, Manuel Lagos Rodríguez, M^a Carmen Miranda Duro, Patricia Concheiro Moscoso, Thais Pousada García y Ángel Gómez García (37)

Realidad virtual aplicada al ámbito de las personas con discapacidad y personas mayores

Miguel Alejandro Flórez Betancourt (39)

“Cold War Pop”, “Call of Duty Black Ops”: representaciones e imaginarios históricos desde los videojuegos y el cine, construcciones de la Guerra Fría en la cultura mediática

Santiago Fotí (42)

La conquista de América nuevamente a debate. Análisis de “Ecumene Aztec”

Ruth García Martín, Begoña Cadiñanos y Pablo Martín (44)

El retorno de los antipositivistas

David García Palacios (46)

Reconstrucción histórica a través de la recreación del espacio: el caso del Real Palacio de Tordesillas

Carlos García Paz (48)

Tumbas, templos y píxeles: la cultura maya en los videojuegos

Eva Gómez Fernández (50)

El totalitarismo en Arstotzka

Tatiana Grela Tubío (52)

Una ventana al mundo clásico: la iconografía de Hipno en el proyecto artístico del videojuego "Hades"

Maicool Herrera Mármol (53)

Cazar monstruos, proteger la naturaleza: ética de la caza y apropiación del discurso cinegético en "Monster Hunter: World" e "Iceborne"

Julio Iglesias Doval (55)

Cuando los manuscritos cobraron vida: la enseñanza del arte medieval a través de "Pentiment"

Pablo Inbuluzketa Urmeneta (57)

Historia y memoria en "Red Dead Redemption II"

Juan Francisco Jiménez Abad (59)

El camino menos transitado. Contextos poco usuales en videojuegos de tipo histórico

Maitane Junguitu Dronza e Itziar Zorrakin-Goikoetxea (61)

Motivaciones para localizar videojuegos al euskera

Ana S. Lara Martínez, Sol Ruíz y Laura Ruíz (63)

Ética en los videojuegos

Juan Cruz López Rasch y Nicolás Bocasso (65)

Aprendizaje significativo, videojuegos e historia social y económica medieval: experiencias educativas a partir de "Stronghold"

Nicolás Losilla (67)

Los caballeros que dicen "¡Ni!" a la Alta Cultura: acercando la Historia del Arte pictórica mediante el humor en "The Procession to Calvary"

Adrián Magaldi Fernández (69)

El videojuego como instrumento de aprendizaje. El caso de "Valiant Hearts" y la historia de la Primera Guerra Mundial

Simón G. Massa Silva (71)

El aula y los videojuegos: una propuesta de enseñanza en torno al
"Mount & Blade: Warband"

Ana Méndez López (73)

Los videojuegos como herramientas de difusión del patrimonio antiguo:
el caso de "Assassin's Creed Odyssey"

Adolfo Moreno Márquez, M^a Paz Román Díaz, M^a Juana López
Medina, Enrique Aragón Núñez, Manuela García Pardo, Francisco
José Díaz Marcilla y Eduardo Vijande Vila (75)

ANTIQUA 4.0: del papel al 3D

David Morenza Arias (77)

La saga "Fallout": construyendo un futuro desde el pasado

Raúl Muñoz Céspedes (78)

"Crusader Kings III. Fate of Iberia": la contienda ibérica como un
acercamiento al medievo peninsular

Vander Felipe Ortiz Dos Santos (80)

La creación de juegos como método en la enseñanza de historia en la educación especial (AHD). Teorías y aplicaciones (2019-2024)

Santiago Quintero Gutiérrez y Juan Sebastián Vargas Riascos (82)

Entre símbolos e imaginarios: la construcción de la identidad y el estereotipo en el videojuego "Grand Theft Auto-San Andreas"

Leonardo Ruíz Gómez (84)

Memoria histórica interactiva. Estrategias emergentes para estudiar y comprender la memoria histórica a través de los videojuegos

Nadchaphon Srísongkram (87)

El papel de "monjas", "monjes" y "sacerdotes" de diferentes culturas en los videojuegos desde la perspectiva de la traductología de la era de la inteligencia artificial

Dan Tarodo Cortes (88)

Textualidades ilegibles en el videojuego: aproximación a los alfabetos artificiales

José Tébar Gómez (89)

El presente en el pasado. Oscurantismo y orientalismo en "Assassin's Creed"

Frederic Torres Úbeda (91)

¿Qué me he perdido? Llegando tarde a la historia



Resúmenes



Rita Aloy Ricart

Universitat Jaume I. España

Correo electrónico: aloy@uji.es

La sociedad tribal del futuro: género, cultura y representación en el videojuego "Horizon Zero Dawn"

Horizon Zero Dawn (2017) es un videojuego RPG (Role Playing Game) de acción y aventuras cuyo escenario es La Tierra del siglo XXXI: un futuro distópico y post-postapocalíptico dominado por unas máquinas zoomorfas, mientras que la civilización ha regresado a un sistema social dividido en tribus cazadoras-recolectoras. Su narrativa, que mezcla elementos de ciencia ficción con aspectos mitológicos y de sociedades primitivas, sus visuales y gameplay, lo han convertido en uno de los videojuegos más exitosos de Play Station, ya que cuenta con más de 20 millones de copias vendidas hasta la fecha.

Horizon Zero Dawn está protagonizado por un personaje femenino, Aloy, una mujer fuerte y guerrera, no sexualizada y con una narrativa que no gira exclusivamente en torno a personajes masculinos. De este modo, es enormemente significativo que un videojuego de tal calibre presente a una protagonista que rompe con el canon de feminidad por el que siempre se ha regido la representación femenina en los mass media. Así pues, Aloy se ha convertido en un referente dentro del universo videolúdico. Con ello, la presente propuesta de comunicación tiene por objetivo analizar

Horizon Zero Dawn teniendo en cuenta los roles de género existentes de acuerdo a su protagonista y su división en sociedades tribales. Tómese como ejemplo las dos tribus más importantes del videojuego, la Nora y la Carja: la primera se caracteriza por ser matriarcal, con leyes restrictivas y una estructura jerárquica clara basada en la maternidad; la segunda es patriarcal, monoteísta, eminentemente guerrera y de las más desarrolladas y poderosas en el territorio.



Asimismo, tales tribus poseen una visualidad, cultura y creencias muy diferenciadas, por lo que la propuesta de comunicación también analizará estos aspectos: cada una de las tribus resulta en una amalgama de culturas reales que, desde la mirada occidental, ha resultado en un diseño estereotipado y, en algunos casos, orientalizante. Así pues, pudiéndose incluso relacionar con la imagen del “salvaje” convencionalizada por Theodor de Bry en sus series de grabados de viajes a América. Por tanto, teniendo en cuenta los enfoques de la Historia Cultural, la Historia del Arte, la Cultura Visual y los Game Studies, la presente propuesta observará que el videojuego *Horizon Zero Dawn* es disruptivo y estereotipado casi a partes iguales.



Jaime Barahona Martínez, Santiago Lascano
Santa-Cruz, Juan Luis Posadas Sánchez y
Guillermo Valera Martínez

Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad). España
Correos electrónicos: jaime.barahona@u-tad.com,
santiago.lascano@u-tad.com, juan.posadas@u-tad.com y
guillermo.valera@live.u-tad.com

La Historia como Enriquecimiento de la Jugabilidad: Roma en "Civilization VI"

El empleo de referentes históricos para la ambientación de un videojuego es algo que se ha utilizado de manera común en numerosos títulos de distinto género, como el caso de *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions, 2020) o *Assassin's Creed: Odyssey* (Ubisoft Montreal, 2018). Sin embargo, en muchos de ellos se sacrifica parte de la veracidad histórica para lograr una jugabilidad más atractiva para el jugador, en lugar de nutrirse de esta para aumentar la inmersión y la transmisión de conocimiento a sus jugadores. Este último escenario acostumbra a verse de manera más habitual en videojuegos de estrategia, donde realismo y ficción se cruzan de manera delicada, pero también se apoyan entre ellos.



Esta comunicación se estudia el caso de **Civilization VI** (Firaxis Games, 2016), un videojuego de estrategia 4X (exploración, expansión, explotación y exterminación) centrado en el desarrollo y evolución de civilizaciones controladas por las decisiones de los jugadores. Nos centraremos concretamente en la civilización de Roma, con sus dos posibles líderes Trajano y Julio Cesar, describiendo primero un contexto histórico general de la situación que vivieron estos dos personajes. Una vez realizado, se procederá a identificar en el videojuego los elementos propios de la civilización, tanto estéticos como relacionados con las mecánicas, vinculando la historia con su implementación dentro del título.

Listando el análisis realizado, podemos encontrar la habilidad de la civilización romana, con un enfoque de construcción de caminos y comercio centralizado en la capital, algo propio de la época de Trajano. De igual manera, el carácter expansionista de la civilización queda reflejado en las agendas propias de los personajes, como el conflicto con territorios cercanos de Julio César, además de en la inclusión de la Legión Romana como unidad militar propia. En relación con el período cultural vivido durante la época de Trajano, identificamos mecánicas que aumentan la producción de cultura y la disposición de servicios para esta civilización, así como estilos de juego que se alinean condiciones de victoria vinculadas a los momentos de esplendor de la civilización romana. Todo esto se suma a un gran detalle de los elementos estéticos, tanto en los colores empleados, como en los modelos de edificios y personajes, que logra una vinculación sólida y potenciada entre la ficción planteada por el videojuego y el contexto histórico que busca emular.

En conclusión, desde los comportamientos de los líderes o las estrategias de juego con la civilización, hasta la estética de construcciones y unidades militares que se pueden observar en el juego, se aprecia una clara influencia de la historia documentada en las decisiones implementadas en el diseño, mezclándose y potenciando las mecánicas en las que se fundamenta la jugabilidad y experiencia del jugador de **Civilization VI**.



Sandra Barreiro González, Juan Luis Lorenzo-Otero y Guillermo Calviño-Santos

Universidade de Santiago de Compostela, Universidade da Coruña y
Universidade de Santiago de Compostela. España

Correos electrónicos: sandra.barreiro@rai.usc.gal,
juan.lorenzo.otero@udc.es y guillermo.calvino@usc.es

La deconstrucción del héroe: el caso de Desmond Miles y Layla Hassan en "Assassin's Creed"

En la actualidad el videojuego se ha convertido en el medio cultural y preeminente de nuestra sociedad. Un objeto artístico de gran calado en un sector de la sociedad y que ha usado diferentes elementos de otras formas culturales para generar su propia narrativa, estética y simbología. Entre ellas destaca la narrativa del héroe, que se establece como una estructura formal idónea para situar a los jugadores en un entorno novedoso y que desconocen, con la finalidad de situarlos en un "círculo mágico" de variadas influencias. Dentro de la producción actual del videojuego destaca la saga *Assassin's Creed*, que, nutriéndose de la historia, la cultura, y la historia del arte, entre otros, genera un entorno de juego que construye un mundo de juego atractivo narrativa y visualmente hablando que se centra en un personaje que desarrolla su propio camino del héroe.



El objetivo de esta investigación es analizar a dos de sus protagonistas, Desmond Miles y Layla Hassan, deteniéndonos en cómo cada uno de ellos desarrolla su propia narrativa heroica, en el modelo establecido por Campbell y relacionándolo con los arquetipos del inconsciente colectivo presentados por Jung, pero a su vez, observando sus principales características y contrastándolas por sí en el desarrollo de las mismas estos personajes presentan una deconstrucción de ese modelo. Además, y debido a la naturaleza narrativa de estas obras, queremos detenernos en el concepto del metaverso y en su aplicación a los ejemplos en estos dos personajes que son protagonistas.



Pilar Bermúdez Martínez

Universidad de Burgos. España

Correo electrónico: mpmartinez813@gmail.com

Rescatando el patrimonio a través de edificios olvidados: el Penal de Valdenoceda

El Penal de Valdenoceda se encuentra 70 Km de la ciudad de Burgos en dirección norte. Actualmente, los edificios que quedan en el recinto están catalogados dentro de la Lista Roja del Patrimonio, con riesgo de derrumbe.

A través de una beca de colaboración con departamento universitario, surgió el proyecto: "Reconstrucción Virtual del Penal de Valdenoceda". La finalidad del proyecto es recrear una maqueta de lo que fue la prisión durante su funcionamiento. Para ello, se deben aprovechar las instalaciones que aún se mantienen en pie para reforzar la fidelidad de lo que fue la cárcel en su momento. Con el fin llevar a cabo la reconstrucción, se ha recurrido a un trabajo de documentación empleando fuentes históricas escritas y gráficas, consultadas en distintos archivos y fuentes oficiales como La Biblioteca Nacional de España o la Fototeca Digital. También se han tenido en cuenta testimonios locales y de los presos que pasaron por las instalaciones penales. Del mismo modo se ha recurrido a material audiovisual de autoría propia con el objetivo de servir de apoyo a la hora de realizar la reconstrucción.



Los objetivos principales del proyecto son encontrar y localizar suficiente información y documentación para establecer una recreación fiel, conservar la memoria histórica de nuestro pasado más reciente de forma digitalizada para que perdure en el tiempo, abaratar costes de reconstrucción, y demostrar que a través de la digitalización y las nuevas tecnologías se pueden restaurar escenarios o hechos para reconocer la historia a través de edificios abandonados.

Aunque ya en estado avanzado, el proyecto está en proceso, concretamente en la fase de modelado. A fin de lograr la maqueta precisa, las herramientas que se han utilizado y se están utilizando son; Google Earth, para la toma de medidas de las construcciones que quedan y las que ya no están; RPAS (dron) para el acceso a interiores del recinto y de las instalaciones, además de ser usado para fotogrametría e imágenes para el texturizado; y Blender para realizar el modelado completo.

Cuando se finalice el proyecto y se consiga recrear en modelado 3D una maqueta del penal, se intentarán reconstruir distintos espacios de interior para que puedan ser vistos a través de Realidad Virtual y puedan realizarse otros proyectos de difusión educativa. Esta visualización estará disponible para gafas VR y de forma online a través de plataformas como YouTube. De esta forma se conseguirá conservar el modelo digital para la prosperidad con el fin de crear un videojuego que trate nuestro pasado más reciente.



Constanza Andrea Bustos Rivero

Universidad Complutense de Madrid y Universidad de los Andes
(España y Chile)

Correo electrónico: cbustosrivero@gmail.com

Transmisión de vestimenta griega antigua a través de la representación visual en el videojuego "Civilization VI"

Civilization VI es un videojuego de estrategia por turno que ofrece a su público un acercamiento a cómo eran las vestimentas de distintas culturas en épocas específicas, sea esta por medio del diseño de los líderes que representan a tales sociedades dentro del juego, como también las piezas militares especiales de cada civilización. Estos ejemplos visuales invitan a los académicos a ver como el videojuego permite a sus jugadores tener un acercamiento a las sociedades antiguas, en especial si alguna de ellas posee varias representaciones, lo que brinda mayor variedad dentro de una cultura en particular.

Esta oportunidad la ofrecen los griegos de **Civilization VI**, con tres líderes (Pericles de Atenas, Gorgo de Esparta y Alejandro de Macedonia) y tres piezas militares (Hoplitas, Hipatistas y Hetairoi), los que en conjunto dan reflejo de los atuendos usados en la antigüedad griega. Por medio del análisis comparativo de representaciones iconográficas y objetos militares que han llegado a nuestros días, se propone la verificación de esta transmisión de los cánones de vestimenta griega antigua dentro del videojuego **Civilization VI**.



Ramiro Cabañes Martínez

Universidad Complutense de Madrid. España

Correo electrónico: ramirocm1988@gmail.com

Bloque histórico, hegemonía y videojuegos

En el ámbito académico contemporáneo, los videojuegos han emergido como una forma de expresión cultural y narrativa que merece un análisis profundo desde diversas perspectivas. Este estudio se adentra en la intersección entre los videojuegos y la teoría política y social, específicamente mediante el prisma de dos conceptos fundamentales: el "bloque histórico" y la "hegemonía" propuestos por el pensador italiano Antonio Gramsci.

El concepto de "bloque histórico" se refiere a la configuración de fuerzas sociales, políticas y culturales que definen una época particular. En el contexto de los videojuegos, este concepto nos permite examinar cómo las narrativas, los personajes y los temas presentes en los juegos reflejan y contribuyen a la construcción de ideologías dominantes y subalternas en la sociedad.

Por otro lado, la noción de "hegemonía" de Gramsci arroja luz sobre el proceso mediante el cual un grupo social ejerce su dominio no solo a través de la coerción, sino también mediante el consenso y la aceptación cultural. Aplicado a los videojuegos, este concepto nos ayuda a entender cómo ciertas representaciones y normas dentro de los juegos pueden naturalizar y perpetuar las relaciones de poder existentes en el mundo real.



Este estudio analizará ejemplos específicos de videojuegos para ilustrar cómo estos medios contribuyen a la formación y reproducción de bloques históricos y hegemonías, así como también explorará las posibilidades de resistencia y subversión dentro de la cultura de los videojuegos. Al hacerlo, se busca enriquecer nuestro entendimiento de los videojuegos no solo como formas de entretenimiento, sino también como espacios de significado y conflicto cultural en constante evolución.



Javier Chimondeguy

Universidad Nacional de Mar del Plata. Argentina

Correo electrónico: jchimondeguy@gmail.com

Representaciones de la Baja Edad Media en los Videojuegos. El caso de "Manor Lords"

La mayoría de los videojuegos medievales han incorporado a sus narrativas temas de la Edad Media como las cruzadas, las guerras, la peste y la inquisición. Existen títulos de temáticas muy variadas, pero en cualquier plataforma de videojuegos hemos de encontrar, principalmente, juegos que desarrollan alguno o varios de los temas antes mencionados.

Si bien la influencia y participación de los historiadores en los videojuegos es notoria, consideramos que algunas áreas de investigación que son usuales para los estudiantes y profesores de Historia no han hecho su desembarco en el mundo digital. **Manor Lords** incorpora un tema que resulta novedoso para el campo de los videojuegos: la gestión de un señorío. Se trata de una institución que los historiadores han estudiado en profundidad en las últimas décadas, pero estos estudios no se habían visto reflejados en los desarrollos de videojuegos medievales. El videojuego aborda cuestiones como el comercio y el desarrollo de las ciudades en el contexto de la Baja Edad Media, la relación de las aldeas y los señoríos, los conflictos entre señores, la lealtad de éstos hacia al rey y a la Iglesia, entre otros.



Quien juega a **Manor Lords**, puede construir un señorío desde sus inicios hasta convertirlo en un extenso dominio con ciudades y aldeas, dedicado a la explotación para el comercio, liderar batallas y negociaciones. Permite “jugar” distintos momentos de la vida cotidiana de la Edad Media y experimentar lo que implicaba vivir bajo un régimen señorial, realidad que atravesaron la mayoría de los habitantes de Europa hasta el siglo XVIII. En esta exposición reflexionamos sobre la innovación de **Manor Lords**, no sólo en sus mecánicas y en su “gameplay”, sino en los problemas históricos que intenta llevar a la narrativa del juego.



Xosé Ramón Cisneros Pérez

Universidade de Santiago de Compostela. España

Correo electrónico: xoseramon.cisneros.perez@usc.es

"New Horizons": procesos de gamificación en el museo

El uso de los videojuegos como práctica de mediación en el ámbito de la museología contemporánea cuenta con una amplia trayectoria desde la llegada de los medios y herramientas digitales al museo, pues su uso contribuye a la transmisión horizontal de saberes, uno de los pilares clave de la museología crítica.

La llegada de la pandemia por COVID-19 y sus consecuentes confinamientos acentuaría la necesidad de los museos de trabajar en su dimensión digital, siendo el videojuego uno de los medios donde se encontrarían soluciones de carácter educativo, pedagógico e incluso comunicativo. Con esto, se empezaría a desarrollar proyectos vinculados a distintos juegos y plataformas en una doble vía: por un lado, surgirían colaboraciones de grandes instituciones como el Museo Nacional del Prado o el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza con diversas empresas, destacando el videojuego de Nintendo **Animal Crossing: New Horizons**. Por otra parte, se continuaría trabajando en el desarrollo de videojuegos propiamente desde el museo, como por ejemplo **Universo Nubla** o **Animalario**, ambos desarrollados por el Museo Thyssen.



De este modo, la presente comunicación pretende, entre sus objetivos, profundizar en estos procesos de gamificación del museo como un elemento que confluye con tantos otros proyectos desarrollados en su dimensión digital, como por ejemplo el uso activo de las redes sociales en el museo, lo que hace que podamos entender los videojuegos y los mencionados procesos de gamificación como una herramienta de comunicación con una clara vocación lúdica. También se pretende hacer un acercamiento a las relaciones entre videojuegos y museología y las posibilidades que esta simbiosis puede ofrecer, Es importante, por lo tanto, pensar en la narración, el “storytelling” y las distintas estrategias adoptadas para la difusión de contenidos de carácter patrimonial, museístico, histórico y artístico a través de los videojuegos, así como el elemento transmedia, fundamental para comprender el desarrollo de estas estrategias de gamificación. A su vez, teniendo en cuenta el papel que los videojuegos pueden desarrollar en los ámbitos de la educación, la pedagogía, la didáctica y la mediación cultural, también resulta interesante profundizar en la psicología detrás de este tipo de videojuegos y proyectos, entre otras cuestiones que determinan su aptitud como elemento clave para el desarrollo de la comunicación desde el museo.



Florencia Crespo

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

Correo electrónico: fcrespo@deva.org.ar

Aproximación al mundo de los videojuegos y deportes electrónicos en Argentina durante la década 2000-2010

La década de los 2000 fue testigo de un notable crecimiento en la industria de los videojuegos y los Esports en Argentina. Aquí examinaremos el desarrollo y la evolución de este sector durante este período, destacando las oportunidades que surgieron y los desafíos que enfrentaron tanto los desarrolladores como los competidores en el ámbito de los esports.

1. Crecimiento de la Industria de los Videojuegos en Argentina:

Auge de la producción nacional: Aumento significativo en la producción de videojuegos en Argentina. Se comenzó a crear títulos originales y adaptaciones de juegos extranjeros para el mercado local.

Expansión de la comunidad de jugadores: La expansión de internet y la disponibilidad de tecnología de juego permitieron que la comunidad de jugadores en Argentina creciera considerablemente durante esta década.



2. Desarrollo de los Esports en Argentina:

Competencias y torneos locales: Durante los años 2000, surgieron numerosas competencias y torneos de esports en Argentina.

Profesionalización y reconocimiento: A medida que los torneos locales ganaban popularidad, los jugadores argentinos comenzaron a destacarse en competiciones internacionales.

3. Desafíos y Obstáculos:

Limitaciones de infraestructura: Argentina enfrentó desafíos en términos de infraestructura para los esports.

Falta de apoyo institucional: La falta de apoyo gubernamental y de patrocinio corporativo significativo también fue un obstáculo para el crecimiento sostenido de la industria de los videojuegos y los esports en Argentina.

4. Impacto Cultural y Económico:

Influencia en la cultura juvenil: Los videojuegos y los esports se convirtieron en una parte integral de la cultura juvenil en Argentina durante los años 2000. El aumento en la popularidad de los videojuegos y los esports influyó significativamente en el entretenimiento y la forma en que se relacionan los jóvenes con la tecnología. Fenómeno social de los "Cibers" y su impacto social, económico, cultural y deportivo.

Generación de empleo y oportunidades económicas: El crecimiento de la industria de los videojuegos y los esports también generó empleo y oportunidades económicas para desarrolladores, jugadores profesionales, organizadores de eventos y otros profesionales relacionados.



5. Impacto de la piratería de videojuegos:

Durante la década del 2000, la piratería tuvo un impacto significativo en la expansión del mundo de los videojuegos en Argentina. Aunque la piratería se considera ilegal y tiene consecuencias negativas para la industria de los videojuegos en términos de pérdida de ingresos y violación de derechos de autor, su prevalencia en Argentina tuvo ciertos efectos en el acceso y la difusión de los videojuegos en la población.

Acceso a juegos asequibles: La piratería permitió que los jugadores argentinos accedieran a una amplia variedad de juegos a precios más bajos que los originales.

Popularización de las consolas y PC gaming: La disponibilidad de juegos piratas contribuyó a la popularización de las consolas de videojuegos y las PC gaming en Argentina.

Crecimiento de la comunidad de jugadores: La piratería contribuyó al crecimiento de la comunidad de jugadores en Argentina al facilitar el acceso a juegos populares.

Desafíos para la industria y los desarrolladores: La piratería representó un desafío significativo para la industria de los videojuegos y los desarrolladores en Argentina.

Impacto del contexto político en el Mundo de los Videojuegos y los Esports en Argentina: La situación política y económica de Argentina durante la década del 2000 tuvo varios efectos en el mundo de los videojuegos y los esports:

Crecimiento de la Industria de los Videojuegos: A pesar de la crisis económica, la industria de los videojuegos experimentó un crecimiento constante durante la década del 2000 en Argentina.

Inversión en Tecnología y Educación Digital: El gobierno argentino implementó políticas para promover la innovación tecnológica y la educación digital durante este período.



Auge de los Esports: A medida que los videojuegos ganaban popularidad en Argentina, también lo hicieron los deportes electrónicos (esports). Se organizaron torneos locales y regionales, y se formaron equipos profesionales para competir en eventos nacionales e internacionales.

Desafíos Económicos para la Industria: A pesar del crecimiento, la industria de los videojuegos y los esports en Argentina enfrentó desafíos económicos, como la inflación, la inestabilidad cambiaria y las limitaciones en el acceso a tecnología de vanguardia.



Florencia Crespo

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

Correo electrónico: fcrespo@deva.org.ar

Interpretación de la idea de esclavismo y esclavitud antigua y medieval en el mundo de los videojuegos. Pensamiento pre-capitalista

Los videojuegos ambientados en el mundo antiguo y medieval han sido populares desde los primeros días de la industria del juego. Este proyecto se centra en la evolución de este subgénero y como tratan cuestiones como la esclavitud y el pensamiento pre-capitalista.

La forma en que se interpreta la esclavitud y el esclavismo en los videojuegos ambientados en el mundo antiguo y medieval puede variar significativamente según el enfoque del juego, su narrativa y su contexto histórico o de fantasía. Algunos puntos fundamentales

Representación histórica: Algunos juegos se esfuerzan por ser históricamente precisos en su representación de la esclavitud, basando sus escenarios y situaciones en la investigación histórica académica. Esto puede implicar la inclusión de detalles como las condiciones de vida de los esclavos, las prácticas de compra y venta de esclavos, y las implicaciones sociales y económicas de la esclavitud en la época y el lugar representados.



Narrativa y contexto: En otros juegos, la esclavitud puede formar parte de la trama o el contexto narrativo, aunque no siempre se representa de manera explícita.

Enfoque moral y ético: Algunos juegos ofrecen al jugador la oportunidad de interactuar con la esclavitud de manera más directa, presentando dilemas morales y éticos relacionados con la posesión y el trato de esclavos.

Fantasía y reinterpretación: En juegos de fantasía, la esclavitud puede ser reinterpretada o representada de manera diferente a la realidad histórica.

Es importante tener en cuenta que la representación de la esclavitud y el esclavismo en los videojuegos puede ser controvertida y debe manejarse con sensibilidad y cuidado. Los desarrolladores de juegos deben considerar cómo abordan estos temas para evitar la trivialización o la glorificación de la esclavitud.

La fidelidad de la representación de la esclavitud y el esclavismo en los videojuegos a lo que se conoce a través de la investigación histórica académica puede variar significativamente dependiendo del juego específico y del enfoque adoptado por los desarrolladores. Aquí hay algunas consideraciones sobre la fidelidad de estas representaciones:

Contextualización histórica: Otros juegos pueden presentar una representación más general o estilizada de la esclavitud, incorporándola dentro de un contexto histórico o de fantasía sin necesariamente reflejar con precisión las complejidades y realidades históricas.

Exploración de temas éticos: Algunos juegos pueden explorar temas éticos relacionados con la esclavitud de manera más profunda, presentando dilemas morales y éticos que reflejan los debates contemporáneos sobre la justicia y la igualdad. Si bien estos juegos pueden no ser históricamente precisos en todos los aspectos, pueden proporcionar una plataforma para la reflexión sobre cuestiones importantes relacionadas con la esclavitud y el esclavismo.



La representación del pensamiento pre-capitalista en los videojuegos ambientados en el mundo antiguo y medieval puede variar según el enfoque del juego, su contexto histórico o de fantasía, y la profundidad de la exploración de temas económicos y sociales. Aquí hay algunas formas en que este pensamiento puede ser representado:

Economía feudal: Muchos juegos ambientados en la Edad Media reflejan aspectos del sistema feudal, que se caracterizaba por la posesión de tierras y la relación de vasallaje entre señores y siervos.

Jerarquía social: Los juegos pueden representar la rigidez de la jerarquía social en la época pre-capitalista, donde la nobleza y el clero tenían privilegios y poder sobre los campesinos y trabajadores. Esto puede reflejarse en la estructura de las sociedades representadas en los juegos, así como en las interacciones entre diferentes clases sociales.

Mercantilismo y comercio: Aunque el capitalismo moderno aún no había surgido en la época pre-capitalista, el comercio y la actividad mercantil desempeñaban un papel importante en la economía medieval. Algunos juegos pueden representar estos aspectos a través de mecánicas de comercio, caravanas y rutas comerciales, aunque la escala y la complejidad pueden variar según el juego.

Relaciones de poder y autoridad: Los juegos pueden explorar las relaciones de poder y autoridad características de la época pre-capitalista, incluida la legitimidad del gobierno monárquico y el papel de la iglesia en la sociedad. Esto puede manifestarse a través de eventos políticos, conflictos entre facciones y misiones relacionadas con la política y la diplomacia.



Miguel Fernández Cárcar

Universidad Pública de Navarra. España

Correo electrónico: miguel.fernandez@unavarra.es

Dificultades y problemas del uso de videojuegos de historia como recursos educativos de aula

Los videojuegos cada vez tienen una presencia mayor en nuestro día a día y, aunque mayoritariamente se les considera como un elemento de ocio sin aplicación educativa, desde su aparición se han utilizado como herramientas educativas por docentes de distintas etapas educativas: infantil, primaria, secundaria, formación profesional, universidad, etc... Parece claro que el aprendizaje basado en videojuegos puede ser considerada como una metodología educativa con mucho potencial. Las principales investigaciones demuestran que, entre otros beneficios, el uso de videojuegos en las aulas ayuda a reforzar vínculos con amistades y/o familiares, contribuyen al control de las emociones, ayudan a mejorar la empatía, al desarrollo de habilidades intelectuales y cognitivas como la toma de decisiones, la memoria, la atención, la visión espacial, la coordinación, el pensamiento creativo y la capacidad de aportar ideas inteligentes y soluciones novedosas para resolver problemas. No obstante, dichos trabajos no hacen alusión a los problemas que puede encontrar cualquier docente a la hora de realizar un proyecto de aprendizaje basado en videojuegos. Estos no son pocos y todos ellos se pueden experimentar a la hora de realizar un proyecto que implique



la utilización de un videojuego en el aula: problemas con el tiempo, problemas técnicos, problemas económicos, etc... Es importante conocer dichos problemas para saber cómo lidiar con ellos y para poder hacerles frente porque, lo que es seguro, es que estos aparecerán a la hora de realizar un proyecto de estas características. Sin embargo, son problemas que se pueden superar y, con ello, se pueden obtener todos los beneficios que brinda el aprendizaje basado en videojuegos.



Iago Fernández Garrido, Manuel Lagos Rodríguez, M^a Carmen Miranda Duro, Patricia Concheiro Moscoso, Thais Pousada García y Ángel Gómez García

G.I. TALIONIS, G.I. LIA2, Universidade da Coruña y CITIC. España

Correos electrónicos: iago.fgarrido@udc.es, m.lagos@udc.es, carmen.miranda@udc.es, patricia.concheiro@udc.es, thais.pousada.garcia@udc.es y angel.gomez@udc.es

Realidad virtual aplicada al ámbito de las personas con discapacidad y personas mayores

La RV es un tipo de tecnología que permite generar entornos virtuales generando en la persona la sensación de estar presente en los mismos. Habitualmente, un equipo de RV está formado por cascos o gafas compuestos de una pantalla para visualizar entornos 3D y un conjunto de sensores capaces de captar el movimiento de la persona y trasladarlo al mundo virtual.

Al hablar de RV es común pensar en ocio, en concreto, en el mundo de los videojuegos. Sin embargo, el uso de esta tecnología en otros ámbitos como el educativo, turístico o el sanitario es objeto de estudio en múltiples trabajos de investigación, y está produciendo resultados muy prometedores.



En la misma línea, se propone la aplicación de RV en el contexto sociosanitario, aplicando entornos inmersivos para el trabajo con personas con discapacidad y personas mayores. El trabajo de habilidades físicas o cognitivas puede ser largo, monótono y poco motivador. Con frecuencia, los ejercicios son poco atractivos e implican movimientos mecánicos y repetitivos, lo cual puede repercutir negativamente en la adherencia al proceso rehabilitador.

En este ámbito, el grupo investigador está desarrollando los siguientes proyectos: **ATENDIS-VR**: consiste en una aplicación para la estimulación cognitiva mediante la realización de diferentes actividades en entornos controlados. Las actividades a realizar están diseñadas para trabajar diferentes habilidades, desde los reflejos y la coordinación hasta la creatividad y pensamiento lógico. A diferencia de los juegos comerciales, las actividades propuestas no buscan plantear un reto al usuario, sino que tienen por objetivo la realización de los diferentes ejercicios de una forma segura y cómoda. Para ello, es muy importante tener un amplio abanico de dificultades y posibilidades de personalización permitiendo adaptar cada actividad y sesión de juego a las necesidades del usuario.

VR Hand Force Trainer: se trata de una aplicación para el entrenamiento y monitorización de la fuerza de mano. Se ha desarrollado un dispositivo de medición de fuerza que, en combinación con la aplicación instalada en las gafas, permite la práctica y seguimiento de la fuerza de mano a través de la tecnología de RV. Como tarea a realizar se propone una actividad de la vida diaria como es el lavado de platos. La persona debe ir cogiendo platos sucios, fregarlos y colocarlos en un escurridor. El objetivo es que la persona entrene la fuerza de mano de un modo realista, seguro y motivador.

Estos proyectos suponen una oportunidad en el ámbito de las personas con discapacidad y personas mayores, permitiendo un alto grado de inmersión en entornos conocidos, evitando posibles peligros presentes en entornos reales, y fomentando la participación a través de la gamificación.



Miguel Alejandro Flórez Betancourt

Universidad de Antioquia. Colombia

Correo electrónico: miguel.florezb@udea.edu.co

“Cold War Pop”, “Call of Duty Black Ops: representaciones e imaginarios históricos desde los videojuegos y el cine.
Construcciones de la Guerra Fría en la cultura mediática

La era digital nos llama a la puerta, estamos ante un cambio de paradigma, el nuevo siglo llegó con un fuerte énfasis en la cultura de lo visual. La “pop culture” se apoderó de un sinnúmero de estructuras y son los encargados de crear las representaciones históricas en los individuos que nosotros dejamos olvidados por encerrarnos en nuestras cuevas, ocupados con nuestros debates internos. Los videojuegos, los memes, las plataformas de “streaming” y los creadores de contenido de videos digitales, son la base de la transmisión de información en la actualidad. Si no se desea continuar con una idea dogmática sobre una historia de cuestionables fundamentos, se vuelve un compromiso hacernos de estos recursos, para adentrarnos en la cultura mediática de masas, y así, influir en ese pasado como percepción estética que la nueva era utiliza de manera extendida.

La ponencia, explora la representación histórica en el videojuego *Call of Duty Black Ops* en relación con la Guerra Fría.



El enfoque teórico de la exposición busca demostrar cómo la cultura pop utiliza una suerte de "memoria mediática" para validar discursos históricos. En un primer momento, se muestra el potencial de los videojuegos como fuente de estudio y contenedor de información desde la perspectiva del "Homo Ludens" de Johan Huizinga y la Narratología. Luego se expone el peso que tiene la saga **Call of Duty** dentro de la industria del videojuego y por qué, a pesar de no ser un referente de verosimilitud, es necesario prestarle atención. Posteriormente se analizan tres capítulos específicos del juego: la invasión de Bahía Cochinos, el Gulag y la guerra de Vietnam, siendo este último de mayor peso debido a su historia y su importancia dentro de la industria cultural norteamericana.

Se realiza un recorrido no solo por el videojuego en cuestión, sino también por las fuentes de las que se nutre, evidenciando la memoria estética y las mediaciones maestras que se han repetido a lo largo del desarrollo de ciertos productos de la industria cultural. Se muestra cómo estos se retroalimentan entre sí y terminan generando un fenómeno transmediático, creando imaginarios e ilusiones de historicidad que simulan una hiperrealidad.

Todo esto partiendo de un análisis detallado de cómo el videojuego **Call of Duty Black Ops** representa la historia de la Guerra Fría, destacando su influencia cultural y su capacidad para generar narrativas hiperreales. Partiendo siempre desde un análisis con un enfoque crítico y reflexivo sobre la representación histórica en los videojuegos, enfatizando su importancia en la cultura contemporánea y su capacidad para transmitir mensajes comunicativos y artísticos.



En conclusión, La ponencia aborda el videojuego como un producto de representación de imaginarios históricos. Recorreremos la producción de *Call of Duty Black Ops* en consonancia con el cine bélico, las series de televisión o streaming, e incluso los memes, para evidenciar cómo la cultura pop utiliza una “memoria cultural mediática” para validar discursos históricos. Se exploran distintos episodios de la Guerra Fría, proponiendo como eje central la guerra de Vietnam, ya que esta significó un punto neurálgico para la cultura pop norteamericana.



Santiago Foti

Universidad Nacional de Mar del Plata. Argentina

Correo electrónico: santiagojfoti@gmail.com

La conquista de América nuevamente a debate. Análisis de "Ecumene Aztec"

El objetivo es analizar un videojuego que aún no ha sido publicado, se estima que estará disponible para PC en 2024-2025. El tema gravita sobre las representaciones en torno a la Conquista de América, que el juego ha disparado en la opinión pública desde la publicación de su tráiler oficial. Partiendo de la distinción conceptual entre memoria literal y ejemplar aludido por Venegas Ramos, se busca analizar las representaciones presentes en el videojuego y contrastarlas con algunas fuentes, históricas y bibliográficas, así como con otras representaciones provenientes del cine o las series. También se intenta recuperar, y problematizar, las nociones que subyacen en las críticas al juego (al tráiler oficial, ya que se trata de un producto en elaboración). El videojuego como disparador, vehicularía las interpretaciones sobre el pasado de distintos sectores de la sociedad: la comunidad gamer, el público en general, los medios de comunicación etc. En este sentido, se propone tensionar algunas recepciones de la prensa digital, diarios mexicanos y españoles que han recogido la noticia, así como los comentarios de usuarios en distintos portales y redes.



Estas manifestaciones hacen emerger interpretaciones disímiles sobre este proceso histórico, pero ancladas en un presente políticamente turbulento. Es en este presente donde posturas políticas opuestas, derechas e izquierdas, discuten unas resignificadas leyendas "negra" y "rosa" sobre la caída de Tenochtitlán. Anudado a estos debates aparece el tópico de la lucha de liberación nacional, siempre presente en el cine como un anacronismo recurrente.

Sumado al videojuego, el interés por estos hechos ha ido creciendo desde la salida al aire de la serie "Hernán, el nombre de la conquista". Aunque las imágenes evocadas en esta serie, de la ciudad azteca y su suerte posterior, difieren mucho de la del videojuego analizado, contribuyen a ensanchar el debate sobre la producción de conocimiento histórico que no proviene de cenáculos académicos. El eco de las teorías de Marc Ferró y Hyden White, resuena en un contexto posmoderno en el que el rol de la historia académica está en entredicho.



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

El retorno de los antipositivistas

Los años 2023 y el arranque de 2024 presentan una desconexión paradójica en la industria del videojuego. Por una parte, los meses recientes muestran datos abrumadores de despidos en la industria del videojuego (16% de la plantilla de Epic Games, 124 trabajadores de Ubisoft, 8% de la plantilla de Unity...) acompañados sin embargo con un crecimiento de beneficios respecto al año 2023 (según la ESA, se ha pasado de 56.6 miles de millones a 57.2 miles de millones de dólares en EE.UU.) que no parece detenerse. Cierres de estudios como el de Riot Games o Volition contrastan drásticamente con el éxito abrumador en beneficios y crítica de Larian o CDProjekt Red. El caso quizá más interesante de esta paradoja se encuentra en **Diablo IV**, un éxito de ventas absolutamente abrumador que ha dado paso a una pérdida igualmente abrumadora de jugadores e interés.

La crítica y análisis del mundo del videojuego no es ajena tampoco a esta paradoja, donde encontramos que por una parte el argumento de la falta de originalidad y la repetición es recurrente mientras que también se indica que en la recurrencia se aloja la innovación como es el caso de las críticas y análisis de **Baldur's Gate 3**.



¿Qué está sucediendo en la industria que pueda explicar esta aparente contradicción sistemática no sólo de datos sino también, perspectivas? Para explicar esta desconexión, recurriremos al concepto de "vibecession" de la economista Kayla Scanlon: la situación en la que la percepción de una recesión económica en todos los indicadores que contrasta con unas estadísticas que apuntan a todo lo contrario.

Joseph Politano atribuye a la inestabilidad devenida del COVID así como las guerras emergentes (Ucrania y Palestina) a la situación económica alterada que, a su vez, implica una ausencia de herramientas apropiadas para el análisis de esa misma anomalía. Politano apunta que, a pesar de una subida objetiva de salarios reales en los años posteriores a la pandemia, la sensación de los consumidores sobre la situación económica sigue siendo pesimista. La explicación que ofrece para este fenómeno es la de acumulación de problemas previos (principalmente desigualdad) que, pese a la existencia de la mejora objetiva en plazos medios, no se ve capaz de superar problemas de largo plazo. Esto se refleja en que mientras que las encuestas subjetivas arrojan una autopercepción buena mayorías amplias, cuando se pregunta por el estado general, esa percepción cambia a mala.

Aplicando estas ideas a la resolución de la paradoja sobre la percepción de estancamiento general de la industria del videojuego a la vez que de innovación se apunta a títulos como *Alan Wake 2*, *Baldur's Gate 3* o *Zelda: Tears of the Kingdom* (los más premiados de 2023) como ejemplos de esta doble naturaleza.

Entendemos que, para un correcto análisis de esta situación, las herramientas y teorías universalistas que apuntan a la búsqueda de leyes generales pueden dar buenas ideas, pero se ven torpes. Es por ello que entendemos que, en algunos elementos centrales al pensamiento de Georg Simmel pueden suponer un punto de partida interesante para el análisis actual. Nos interesa especialmente su noción metodológica de "geometría social" como forma de analizar los fenómenos de expansión y aislamiento dentro de la labor de crítica y análisis del videojuego.



David García Palacios

Universidad de Burgos. España

Correo electrónico: dgarcia2@ubu.es

Reconstrucción histórica a través de la recreación del espacio: el caso del Real Palacio de Tordesillas

Desde el Centro de Innovación y Tecnología en Videojuegos y Comunicación Audiovisual ÍTACA se ha impulsado la creación del videojuego “*Juana: la Puerta de la Reina*”. La iniciativa surge como un proyecto colaborativo entre alumnos de diferentes grados. Se trata de un videojuego histórico que pretende dar luz a la figura de Juana I de Castilla, comúnmente llamada como Juana la Loca, durante su estancia en el Real Palacio de la Villa de Tordesillas, en Valladolid en el siglo XV. Juana pasó 56 años de su vida recluida en este Palacio, por el cual pasearon personajes históricos de la talla de Carlos V o Felipe II, y fue testigo de acontecimientos históricos como la revuelta de los Comuneros de Castilla.

El objetivo principal es dignificar la figura de Juana a través de contar su historia mediante un videojuego. Para ello se ha llevado a cabo un proceso de recopilación de información histórica junto con un conjunto de tomas de decisiones técnicas para conformar las mecánicas.

El escenario del videojuego será el palacio de Tordesillas, y para su correcta reconstrucción y adaptación se han recopilado documentos históricos como facturas, libros de contabilidad, cartas.



También se han recabado documentos gráficos de la época como pintura o grabados artísticos. Se ha contado con la opinión de historiadores del ámbito universitario. Y se ha consultado bibliografía de autores expertos en la figura de Juana. El palacio ya fue derruido, pero aún quedan algunos partes de este que todavía perduran en la localidad y que pueden dar pistas sobre sus dimensiones, el material de que estaba elaborada y la disposición de sus estancias.

Otra fase de la documentación histórica sería la correcta ambientación del palacio, los inquilinos que habría entre sus paredes o las labores que se levaban a cabo. Una vez más recurriríamos a las fuentes anteriormente mencionadas.

Una vez recopilada toda la información se debe usar para conformar un escenario, que, si bien es históricamente correcto, también debe ser divertido e interactivo para que se considere un producto gamificado. Para ello se deberán tener en cuenta las mecánicas del videojuego o el papel del jugador dentro de la trama, que no se contrapongan con la verosimilitud o los hechos históricos.

El videojuego es un medio más con sus códigos y normas que lo diferencian del resto, y como tal puede servir para la divulgación. En este caso la divulgación del papel histórico que tuvo Juana en el devenir de los reinos de Castilla y Aragón, y de la historia de España en general.



Carlos García Paz

Universidad Autónoma de Yucatán. México

Correo electrónico: carlosgarciapaz87@gmail.com

Tumbas, templos y píxeles: la cultura maya en los videojuegos

Los videojuegos han trascendido su función lúdica, ya que ahora son también herramientas de divulgación y exploración cultural. En ese contexto, estudiar la representación de la cultura maya prehispánica en los videojuegos resulta relevante para comprender cómo estas manifestaciones digitales moldean nuestra percepción del pasado y del patrimonio arqueológico.

Este trabajo busca analizar la representación de la cultura maya en videojuegos, lo que permitirá observar si esta ha tenido algún cambio a lo largo del tiempo, apegada al desarrollo de la arqueología maya. También será de utilidad para saber qué aspectos del juego son de utilidad para la preservación y divulgación del patrimonio arqueológico y cuáles otros deben trabajarse.

Primero se realizó una lista de videojuegos que incluyeran referencias a la cultura maya mediante búsquedas en distintas plataformas. Considerando disponibilidad, accesibilidad y tiempo, se seleccionaron trece para la etapa de análisis. En este se evaluaron distintas dimensiones, ambientación, jugabilidad y mecánicas, y los resultados se organizaron en tablas para contrastar las distintas perspectivas.

Entre los resultados obtenidos es posible observar que hay muy pocos juegos realistas, la mayoría tiene una ambientación actual con un pasado fantástico; es decir, la civilización maya suele presentarse relacionada con algún tema fantástico, como la Atlántida o extraterrestres.



También hay una buena cantidad de ejemplos cuyo enfoque es simplemente fantástico y toman "lo maya" como una cuestión puramente estética que podría ser intercambiada por cualquier otra temática.

Es notorio que en muchos casos se basan en unos pocos elementos, arquitectura y nomenclatura, para la representación de la cultura maya y otros toman una aproximación poco precisa, aunque hay excepciones interesantes en los hay apariencia arqueológicamente precisa. El género del juego también impacta en qué elementos culturales se pueden presentar, algunos no pueden brindar un gran nivel de acercamiento de forma natural, mientras que otros sí podrían, pero no lo hacen o incluyen referencias erróneas.

Por último, la integración de la información arqueológica en las mecánicas es algo que no está presente en la mayoría de los juegos, salvo contadas excepciones donde el jugador recibe bonificaciones o penalizaciones dependiendo de ciertas características que simulan aspectos concretos de la civilización maya.

Los ejemplos analizados mostraron una gran variedad de aproximaciones y relaciones con el pasado, pero no representan de forma precisa a la civilización maya. Llama la atención que la relación de los videojuegos con la cultura maya ha cambiado relativamente poco en casi 30 años, aunque recientemente se nota un interés en representaciones más precisas. Es necesario integrar la opinión de jugadores, desarrolladores y arqueólogos para presentar opciones más éticas y precisas sobre la representación de la cultura maya prehispánica.



Eva Gómez Fernández

Universidad de Cantabria. España

Correo electrónico: evagomezfer22@gmail.com

El totalitarismo en Arstotzka

El desarrollador de videojuegos estadounidense Lucas Pope fue galardonado en 2014 con el premio BAFTA al «Mejor Juego de Simulación» con *Papers, Please*. El protagonista de dicho juego era un agente de aduanas cuyas acciones repercutían en el plano emocional y ético.

El juego —ambientado en 1982— plasma las consecuencias de una guerra que duró seis y como tras el conflicto se erigió un estado tiránico que se conoce como Arstotzka. Inspirado en el universo orwelliano y basándose en los totalitarismos —fundamentalmente el comunista— esta comunicación tiene por objeto mostrar el impacto que tuvieron en las dictaduras de esa índole los 11 Principios de la propaganda nacionalsocialista que transmitió el comunicólogo Joseph Goebbels. Se dejará constancia de como este tipo de regímenes monopolizaban el aparato mediático con la centralización del poder a través del cine, la radio, el teatro la literatura y la prensa. En tal sentido, esta exposición también establecerá un vínculo entre el videojuego—entendido como una herramienta pedagógica que puede servir como primer punto de contacto entre los usuarios y el totalitarismo— y entre la capacidad que tuvo el nacionalsocialismo para calar en el totalitarismo soviético.



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

Cuestión 1. ¿Cómo se ha abordado ese aspecto de la propaganda como adormecedor de conciencias?

Cuestión 2. ¿Se han trazado correctamente los 11 Principios?

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 **Papers, Please** a través de la exploración de sus niveles para conformar un relato que se sustente en la observación de los rasgos propagandísticos que nos interesan y pondría de manifiesto el experimento de la obediencia de Stanley Milgram que sopesaba hasta qué punto las personas están dispuestas a obedecer a las autoridades, aun cuando sus acciones puedan causar daño a otros.

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.



Tatiana Grela Tubio

Universidade de Santiago de Compostela. España

Correo electrónico: tatiana.grela.tubio@usc.es

Una ventana al mundo clásico: la iconografía de Hipno en el proyecto artístico del videojuego "Hades"

En septiembre de 2020, casi dos años después de lanzar el acceso anticipado, Supergiant Games sacaba al mercado **Hades**, un juego de rol de acción tipo mazmorra que fue diseñado por la directora artística Jen Zee y su equipo. La artista, ganadora del 2020 'BAFTA Games Award for Artistic Achievement', ha recibido un gran reconocimiento por el desarrollo del concepto artístico y estético de este juego que, desde su nombre, nos conduce a la Antigua Grecia. Tanto la directora como su equipo han declarado que su respeto por la historia del arte y por la cultura grecolatina los ha llevado a crear un universo estético que supone un homenaje y que explica numerosas cuestiones iconográficas que quedan perfectamente enlazadas a través de la narración, los personajes y los diálogos.

Del amplio elenco de personajes, hay una figura que destaca por la fuerte conexión que mantiene con la iconografía clásica: Hipno, el dios o personificación del sueño. A través de esta figura, Zee conduce al jugador a sus elementos más esenciales, configurados desde la Grecia arcaica en vasijas, relieves y esculturas.

Para la presente comunicación, se llevará a cabo un análisis iconográfico del personaje, estableciendo una vinculación entre esta reformulación contemporánea y las fuentes clásicas, tanto plásticas como literarias. Además, para clarificar la intencionalidad tras el diseño, se comparará con la primera adaptación de Hipno, descartada en la versión final del juego. Por ello, como objetivo principal proponemos una aproximación al diseño del dios como un nuevo planteamiento de su concepción clásica.



Maicool Andrés Herrera Mármol

UC Louvain. Bélgica

Correo electrónico: maicoolherrera@gmail.com

Cazar monstruos, proteger la naturaleza: ética de la caza y apropiación del discurso cinegético en "Monster Hunter: World" e "Iceborne"

Los primeros tráileres de la película de **Monster Hunter** desencadenaron las críticas en internet. Los jugadores se quejaban, entre otras cosas, de que la película no respetase el trasfondo ecológico que justifica la caza en el videojuego. En efecto, **Monster Hunter: World** presenta la caza como una estrategia de recolección de datos y de gestión de poblaciones para proteger la naturaleza.

Para comprender cómo **Monster Hunter: World** se sirve del discurso cinegético y cómo los jugadores movilizan y adaptan esta retórica, hemos realizado un trabajo de etnografía digital tanto en el videojuego como en dos grupos de Facebook dedicados a **Monster Hunter**. Así pues, hicimos un trabajo de campo de octubre del 2019 a mayo de 2020 que retomamos en abril de 2024 y concluiremos en diciembre de 2024. Para analizar la apropiación de la retórica de la caza, llevamos a cabo 16 entrevistas semidirigidas con los miembros de los grupos de Facebook. En este trabajo se analizarán tanto los discursos presentes en **Monster Hunter: World** y en su DLC: **Iceborne** como los discursos de los jugadores. Debido a la importancia que estos le daban a la representación de la caza en las películas, también hemos tenido en cuenta **Monster Hunter** de 2020 y **Monster Hunter: Leyendas del gremio** de 2021.

La retórica que da un sentido a la caza se denomina ética de la caza. Siguiendo a Ricoeur, la ética de la caza puede ser vista como un discurso ideológico que justifica la acción de los cazadores, disimula las relaciones de poder e integra los miembros del grupo.



En **Monster Hunter: World**, la caza se justifica en un proyecto de investigación científica para prevenir nuevas catástrofes. Si el poder pastoral sacrificará especímenes para salvar al ecosistema, el poder cinegético capturará y abatirá anomalías para recolectar datos. Con su expansión **Iceborne**, el asentamiento de Celiana funcionará como un puesto centinela que busca a enviar signos de alerta sobre los peligros potenciales. Este discurso científicista oculta también cómo la violencia se ejerce hacia las alteridades que pueblan el Nuevo Mundo de **Monster Hunter: World**. Identificando cada animal como una catástrofe potencial y erigiéndose como la única instancia de salvación, el Gremio establece su autoridad sobre los cazadores y los animales. Monopolizando la caza y exterminando las especies autóctonas, los cazadores toman el rol de colonizadores y hacen del Nuevo Mundo un parque de conservación sin las poblaciones autóctonas. Los jugadores contribuyen así al colonialismo verde. Finalmente, veremos cómo estos cuestionan y se apropian del discurso del juego. Toda crítica es momentánea y será corregida para resguardar la unión del grupo: así pues, la explicación del lore, la difamación de los neófitos y la ridiculización de la crítica preservará la cohesión del grupo.



Julio Iglesias Doval

Universidad de Santiago de Compostela. España

Correo electrónico: julio2004doval@gmail.com

Quando los manuscritos cobraron vida: la enseñanza del arte medieval a través de "Pentiment"

El mundo del videojuego es un terreno en constante evolución, donde los avances no se limitan únicamente a mejoras gráficas y de rendimiento, sino que también abarcan dimensiones artísticas y funcionales cada vez más complejas e innovadoras. En este contexto, "**Pentiment**" emerge como un ejemplo destacado de esta evolución, explorando nuevos temas y ofreciendo experiencias más ricas y diversas para los jugadores. Este juego no solo adopta, recrea y adapta influencias artísticas y estéticas del arte medieval, sino que también desafía las convenciones establecidas al presentar una narrativa gráfica envolvente que atrapa, divierte y emociona a los jugadores. Más allá de su valor como mera fuente de entretenimiento, "**Pentiment**" se posiciona como una herramienta educativa y divulgativa potencialmente poderosa, capaz de complementar otras disciplinas y ofrecer una perspectiva única sobre aspectos históricos y culturales. Es importante destacar que el arte en los videojuegos va más allá de lo meramente visual, creando mundos jugables que transmiten experiencias únicas y significativas. En el caso de "**Pentiment**", las influencias del arte medieval se transforman en elementos interactivos que permiten al jugador explorar y experimentar con este rico legado cultural de manera accesible y envolvente.



Este enfoque revela el potencial educativo y cultural inherente a los videojuegos. Al utilizar juegos como el que hoy presento como herramientas divulgativas; los jugadores no solo se sumergen en la historia y el arte medieval de manera interactiva, sino que también enriquecen su comprensión y aprecio por esta fascinante época histórica.

Proyectos como "**Pentiment**" demuestran cómo los videojuegos pueden trascender su papel tradicional como formas de entretenimiento, convirtiéndose en poderosas herramientas educativas y de divulgación cultural. Estos proyectos abren nuevas vías para la educación y la conciencia histórica, al tiempo que destacan el potencial transformador de la tecnología en este ámbito; y en este caso acerca de la cultura escrita medieval.



Pablo Inbuluzketa Urmeneta

Universidad Pública de Navarra. España

Correo electrónico: pablotxu37@gmail.com

Historia y memoria en "Red Dead Redemption II"

La ponencia ofrece una perspectiva sobre el videojuego *Red Dead Redemption II* (RDR II), desarrollado por Rockstar Games. Una famosa compañía conocida por su enfoque en la crítica social en sus juegos que se refleja claramente en el producto analizado. El análisis se sumerge en el contexto geográfico e histórico del juego, situado a fines del siglo XIX en Estados Unidos. Un período marcado por el fin del expansionismo continental y la llegada de la industrialización. La representación detallada de la época no solo sirve como fondo para la historia del juego, sino que también proporciona una plataforma para explorar una amplia gama de temas sociales y políticos.

La primera área explorada es la representación de la memoria de la guerra de Secesión a través de distintos personajes secundarios. Estos personajes muestran las secuelas físicas y emocionales de haber participado en el conflicto, lo que añade profundidad y realismo al juego. Este enfoque en la memoria histórica no solo enriquece la narrativa, sino que también ofrece al jugador una ventana a la comprensión de las consecuencias de los conflictos armados. Otro aspecto crucial del juego que se examina es la conflictividad social, que abarca desde el desplazamiento de tribus indígenas hasta la segregación social y la explotación laboral. RDR II presenta una amplia gama de personajes y situaciones que ilustran las injusticias sociales de la época, incluidos los intentos de resistencia y los movimientos de cambio social.



Al hacerlo, el juego invita a los jugadores a reflexionar sobre cuestiones como el racismo, la desigualdad económica y la lucha por los derechos civiles, temas que siguen siendo relevantes en la actualidad.

Finalmente, el análisis examina cómo **RDR II** utiliza la memoria para abordar estos temas de manera efectiva. A través de personajes, escenarios y situaciones cuidadosamente diseñados, el juego ofrece una crítica sutil pero impactante de la sociedad contemporánea. En resumen, la conferencia proporciona una visión completa de cómo **Red Dead Redemption II** aborda asuntos sociales complejos, utilizando el contexto del Oeste estadounidense como telón de fondo para generar reflexión y debate sobre problemas contemporáneos.



Juan Francisco Jiménez Abad

Universidad de Murcia. España

Correo electrónico: jfja98@gmail.com

El camino menos transitado. Contextos poco usuales en videojuegos de tipo histórico

Con esta comunicación, se pretende hacer una breve presentación sobre este concepto de experiencias "de nicho" de tipo histórico en videojuegos de carácter histórico. Los videojuegos son, al final del día, un producto comercial que se beneficia de llegar a una audiencia lo más amplia posible; por ello, no es de extrañar que, dentro de aquellos con una temática histórica, algunas épocas, eventos o personajes gocen de mayor presencia en el medio que otros. Por ejemplo, el frente europeo de la Segunda Guerra Mundial, la Roma tardorrepública de César o ya la imperial, la Edad Media europea occidental han sido algunos de los escenarios preferidos para buscar atraer al mayor número de jugadores debido a la popularidad de estos en la cultura popular. Sin embargo, distan de ser los únicos temas representados en el mundo del videojuego histórico. Aun así, incluso entre aquellos menos populares, destacan algunos que podríamos considerar "de nicho" por el simple motivo de la escasa atención que han recibido en este medio. Aunque quizás podría concretarse en mayor medida este concepto, la realidad es que, en última instancia, es difícil observar objetivamente qué es una experiencia "de nicho", puesto que dependerá del observador (o jugador, en este caso).



Al fin y al cabo, un alemán no reaccionará de la misma manera a un juego en el que se puede controlar al rey Rajendra del imperio chola que alguien de la India; igual que una persona particularmente experta en la historia antigua del Próximo Oriente verá con otros ojos un juego ambientado durante la Edad del Bronce en el Mediterráneo Oriental que alguien que no tiene tantos conocimientos de la época. Por ello, ante la carencia de representación de determinados períodos, personajes o eventos históricos, no debe sorprendernos que algunos usuarios hayan decidido tomar cartas en el asunto con la creación de mods que pueden permitir a otros jugadores ser partícipes de estas experiencias de nicho utilizando como base otros juegos más populares. No obstante, no hay que obviar tampoco que, ante la cada vez mayor facilidad para el desarrollo de videojuegos independientes, podemos ver cada vez más casos de estas experiencias de nicho histórico en videojuegos comerciales; aunque en estos casos no se trata de grandes títulos, sino de experiencias más humildes, comparativamente hablando.

La importancia de la representación de estos nichos históricos en videojuegos no es ya tanto el ofrecimiento a los jugadores de escenarios alternativos en los que desenvolverse, sino ofrecer una perspectiva más completa de la Historia a estos, ya sea dando una visión más detallada de aquello que conocen, en mayor o menor medida, o permitiéndoles acercarse de forma amena e interactiva a eventos, períodos o personajes de los cuales nunca habrían oído hablar de otra forma.



Maitane Junguitu Dronda e Itziar Zorrakin-Goikoetxea

Investigadora independiente y LinguaVox. España
Correos electrónicos: mjunguitu@gmail.com y
zogotranslations@gmail.com

Motivaciones para localizar videojuegos al euskera

En la presente ponencia se estudia la motivación de los desarrolladores para localizar sus videojuegos al euskera. Para ello, en primer lugar, identificamos los videojuegos que forman la muestra mediante el catálogo publicado por Game Erauntsia Elkartea. Se analizaron concretamente aquellos videojuegos publicados entre 2017 y 2022, que formaron una muestra de 36 obras. Luego, a través de una encuesta recogimos los datos sobre el idioma de la versión original del juego, información sobre la persona que lo localizó, la remuneración que recibió y la motivación de los desarrolladores para localizar al euskera.

Los resultados apuntan a que la mayoría de las empresas solo tienen localizado uno o dos videojuegos en euskera. Encontramos que el idioma original del videojuego es el inglés, seguido precisamente del euskera. Las razones principales para traducir el videojuego fueron fomentar el idioma y el hecho de vivir en el País Vasco, siendo la gratuidad de la localización la tercera razón.



Respecto al perfil del localizador, se imponen los trabajadores/as de la empresa, el hecho de que el euskera sea el idioma original o la participación de un aficionado/a. Dejando a un lado las empresas con trabajadores/as que tienen conocimientos del idioma, las respuestas cualitativas exponen una preocupación por los recursos económicos disponibles para localizar sus videojuegos a idiomas minoritarios o incluso al castellano frente al inglés.

Esta comunicación presenta la mitad de los resultados del análisis bifásico publicado en la revista "Fontes Linguae Vasconum" bajo el título "Estudio descriptivo de los videojuegos en euskera desde la localización" (texto publicado originalmente en euskera).

Parte de la investigación fue parte de la labor profesional de la asociación sin ánimo de lucro Game Erauntsia Elkarte, cuyo objetivo es fomentar el euskera en el ámbito de los videojuegos.



Ana Sofía Lara Martínez, Sol Ruiz y Laura Ruiz

Universidad EAN. Colombia

Correos electrónicos: anasofialaramartinez@gmail.com,
soljulianaruiz@gmail.com y laura15ruiz03@gmail.com

Ética en los videojuegos

¿Alguna vez has imaginado convertirte en algo de lo que has jugado? ¿Cuántas veces hemos participado en actividades ilegales en juegos como *Grand Theft Auto* o *Call of Duty*? Es común pasar por alto cualquier acto realizado en estos juegos, pero rara vez nos detenemos a considerar la moralidad en el contexto de los videojuegos y cómo puede afectarnos. ¿Por qué normalizamos acciones como matar en los videojuegos, pero rechazamos otras como la violación? En nuestra investigación, nos proponemos comprender el marco ético que se ha establecido en los juegos, así como la forma en que juzgamos estas acciones.

Los videojuegos han evolucionado rápidamente desde simples formas de entretenimiento hasta complejas narrativas interactivas que involucran a los jugadores en mundos virtuales. Sin embargo, esta inmersión en mundos ficticios plantea preguntas éticas importantes sobre cómo percibimos y respondemos a las acciones dentro de estos entornos simulados. ¿Deberíamos considerar la moralidad de nuestras acciones virtuales de la misma manera que lo hacemos en la vida real?

A lo largo de nuestra investigación, examinaremos las percepciones y actitudes hacia la ética en los videojuegos, centrándonos en cómo los jugadores interpretan y justifican ciertas acciones dentro de los juegos.



También exploraremos cómo los desarrolladores de juegos abordan la ética al diseñar sus títulos, considerando si existe una responsabilidad por parte de la industria para promover comportamientos éticos o si la libertad del jugador debe ser absoluta. Además, analizaremos el impacto potencial de la exposición prolongada a comportamientos inmorales en los videojuegos, investigando si existe alguna correlación entre la normalización de ciertas conductas en los juegos y su replicación en la vida real. ¿Pueden los videojuegos influir en nuestra percepción de la moralidad y en nuestras acciones fuera del mundo virtual? Al finalizar nuestra investigación, esperamos proporcionar una visión más profunda de cómo la ética se entrelaza con el mundo de los videojuegos y cómo esto puede impactar en la sociedad en general. Nuestro objetivo es fomentar un debate constructivo sobre este tema y contribuir a una mayor comprensión de la relación entre los videojuegos y la ética en la sociedad moderna.



Juan Cruz López Rasch y Nicolás Bocasso

Universidad Nacional de La Pampa. Argentina

Correos electrónicos: jclopezrasch@gmail.com y nbocasso@gmail.com

Aprendizaje significativo, videojuegos e historia social y económica medieval: experiencias educativas a partir de "Stronghold"

En este trabajo presentamos una experiencia realizada en el marco de una cátedra universitaria de grado, Historia Medieval, para estudiantes de tercer año que cursan el Profesorado en Historia (Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de La Pampa, República Argentina). Se explican acciones desarrolladas en relación al uso de un videojuego, la primera versión de **Stronghold** (Firefly Studio, 2001). Creado hace más de 20 años, el software puede ser ejecutado por cualquier computadora personal, detalle no menor si consideramos la situación económica argentina, con los consiguientes problemas de acceso a dispositivos de última generación por parte de las/os estudiantes y las propias instituciones educativas. **Stronghold**, además, dispone de una modalidad de gestión de recursos en la que se emula el funcionamiento de un feudo y en la que el/la jugador/a toma el papel de un señor cuyos dominios se encuentran al sur de Inglaterra en el año 1066. Para alcanzar el éxito, el/la usuario/a debe aumentar y diversificar las cargas sobre los aldeanos, intensificar las técnicas de labranza, construir edificios y maquinarias, emplear prerrogativas señoriales, etcétera. El videojuego permite entonces trabajar didáctica y amenamente contenidos complejos relativos a un tiempo y espacio muy alejado para las/os estudiantes.



Asimismo, **Stronghold** da cuenta de un tema de interés para los grupos áulicos que, en parangón con el panorama económico, estimulan el abordaje del modo en que las sociedades pueden organizarse para generar, asignar y distribuir recursos. Partimos de la convicción de que la expansión de las tecnologías digitales y de la comunicación en el campo del ocio implica la proliferación de subjetividades post-literarias que captan la atención de los educandos. A ello se añade que, en una era caracterizada por la hiperconectividad y el acceso permanente a la información, quienes se desempeñan como educadoras/es ya no cuentan con el monopolio del conocimiento, pero sí disponen de las herramientas para apropiarse de ese infinito cúmulo de datos y estímulos audiovisuales que atraviesan la cotidianeidad, y promover hábitos interpretativos que favorezcan su análisis crítico. Tengamos presente que los videojuegos no sólo permiten a sus usuarias/os presenciar una reconstrucción del pasado en particular, sino que también brindan la posibilidad de interactuar con él. En este sentido, el objetivo no es determinar la veracidad o certeza que transmite **Stronghold**, sino emplearlo como un disparador para pensar contenidos relativos a la historia social y económica medieval, y fomentar el desarrollo de capacidades cognitivas en las/os estudiantes: en otras palabras, profanar el uso corriente de actividades lúdicas de las que disfruta el estudiantado e integrarlas a los lenguajes y necesidades de la práctica educativa, a fin de dotar de sentido los contenidos que se pretenden enseñar y alcanzar, de ese modo, un aprendizaje significativo.



Nicolás Losilla

Universidad de Granada. España

Correo electrónico: nicolaslosilla@gmail.com

Los caballeros que dicen “¡Ni!” a la Alta Cultura: acercando la Historia del Arte pictórica mediante el humor en “The Procession to Calvary”

Joe Richardson desarrolla en 2020 “*The Procession to Calvary*”, secuela de “*Four Last Things*” (2017) y dentro del marco de la trilogía “*John el Inmortal*”. Una aventura gráfica de mecánica Point-and-click fuertemente inspirada en el humor ácido y absurdo del grupo de humoristas británicos Monty Python. A nivel narrativo seguiremos a una guerrera encargada de matar al emperador Heavenly Peter, para ello tendremos que resolver diferentes acertijos, pruebas y solicitudes de los NPCs aparecidos en nuestro viaje lineal. Lo más destacable de esta aventura gráfica es el apartado visual, donde mediante la técnica del Collage, se nos mostrarán composiciones realizadas por retazos de obras pictóricas tanto de la Edad Media como de la Moderna.

Bajo la mecánica del videojuego, donde deberemos de observar atentamente cada detalle de este con el fin de buscar interacciones en el (hablar con personajes, recoger objetos, aplicar opciones, etc.), el jugador —de forma paralela— estará horas observando cada detalle de los cuadros de Bernardo Belloto, Hans Memling, Lucas Cranach el viejo, entre otros treinta artistas.



Dando como resultado la adquisición de una memoria estética por parte del jugador como recompensa al avance.

En nuestra presentación trataremos de subrayar como el humor canalla del videojuego, con personajes descarados y vejatorios, además de la posibilidad de una vía narrativa violenta, rompe por completo las nociones sociales aplicadas al arte Renacentista y Barroco. La solemnidad, el elitismo, la intelectualidad, así como todos aquellos conceptos de superioridad atribuidos a la "Alta Cultura" son deconstruidos por el videojuego. Convirtiendo en un producto cultural ameno, divertido y accesible. Por ello, expondremos como el videojuego en general es una poderosa herramienta de exposición artística donde el jugador de forma autónoma puede absorber una gran cantidad de recursos visuales y hacer suyas —por medio de la referencia— obras que en un primer momento no conocía, contextualizaba o atribuía autor y estilo artístico. Siendo "**The Procession to Calvary**", una obra contemporánea que sirve, al mismo modo, como herramienta de divulgación artística de masas, mediante la deconstrucción de clichés elitistas.



Adrián Magaldi Fernández

Universidad Complutense de Madrid. España

Correo electrónico: adrian@magaldi.es

El videojuego como instrumento de aprendizaje. El caso de "Valiant Hearts" y la historia de la Primera Guerra Mundial

El valor de los videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje sigue siendo un elemento de intenso debate, especialmente en lo referido a la Edad Contemporánea, con un sobredimensionamiento de videojuegos de temática bélica que, se teme, banalicen la guerra y la muerte. Sin embargo, sería erróneo percibir todos desde esa dimensión, pues existen algunos alejados de esa óptica y que cuentan con un enorme valor para el aprendizaje de nuestro estudiantado. Entre estos cabe señalar el caso de **Valiant Hearts: The Great War**, un videojuego francés ambientado en la Primera Guerra Mundial y lanzado al mercado en 2014. Se encuentra disponible para Microsoft Windows, PlayStation y Xbox, aunque luego se extendió a Android y Switch. Se trata de un videojuego de lógica y aventuras que evita su carácter de juego de guerra en primera persona para basarse en rompecabezas y aventuras que representan las pruebas y tribulaciones que los soldados debieron padecer durante el conflicto. Pero ¿cómo se puede desarrollar un aprendizaje y una actividad de aprendizaje a partir del mismo? En los niveles más elementales, como 4º de la ESO o 1º de Bachillerato, puede suponer una actividad de gamificación que permita conocer el pasado y analizar el mismo a través de su utilización.



Los estudiantes pueden recurrir a la información histórica que se aporta para establecer un balance histórico, pues debe tenerse en cuenta que los jugadores pueden encontrar ocultos numerosos elementos "históricos" que incluyen objetos o cartas de soldados a sus familiares, inspirados en casos reales. Además, el desarrollo del juego puede ir acompañado de una explicación docente que permita contextualizar los diferentes episodios que ocurren en las misiones recogidas. También se pueden recoger los desarrollos de la industria o el papel de la mujer en la Gran Guerra.

Si su aplicación en estos ámbitos puede parecer útil, más complejo resulta en las reflexiones de su traslado al aula universitaria. Uno de los grandes valores didácticos que nos puede otorgar es su análisis como producto cultural, analizando su veracidad o intencionalidad. Igualmente, de valor sería la comparativa entre lo recogido en el videojuego y la realidad, pudiendo así adentrarse en las formas de ambientación del pasado. Y también de igual valía es abordar la intencionalidad del videojuego, pues lejos del carácter bélico de otros productos del mismo tipo, este se caracteriza por un tono antimilitarista, reflejando los padecimientos de los soldados.

En definitiva, en cualquiera de las etapas formativas, se nos evidencia el valor de los videojuegos como instrumento de aprendizaje de episodios de nuestro pasado, siendo el caso de **Valiant Hearts** un ejemplo evidente de su valor para un episodio traumático de nuestra historia contemporánea.



Simón Germán Massa Silva

Universidad Nacional de La Pampa. Argentina

Correo electrónico: simonmassa95@gmail.com

El aula y los videojuegos: una propuesta de enseñanza en torno al "Mount & Blade: Warband"

El presente trabajo tiene como objetivo mostrar algunas de las posibilidades que ofrecen los videojuegos como herramientas áulicas para la enseñanza de los procesos históricos. Si bien la propuesta del uso de videojuegos como recurso didáctico no es novedosa, sí sigue siendo una estrategia interesante y motivadora para la aprehensión de conocimientos, en particular los que tienen que ver con la disciplina histórica. Esto se debe, entre otros motivos, a la capacidad que tienen los videojuegos de generar una motivación intrínseca en el estudiantado. Nos parece pertinente aclarar que entendemos y tenemos presente las dificultades a las que todo docente puede llegar a enfrentarse al momento de llevar este tipo de propuestas al aula, como, por ejemplo, que las instituciones no estén equipadas con los dispositivos necesarios para utilizar ciertos juegos debido a sus requerimientos técnicos. Sin embargo, a través de su ingenio, el docente puede utilizar el juego para grabar videos que sirvan como proyección y soporte de su explicación y dar de este modo un nuevo uso a los videojuegos que confirmen, a los ojos de los estudiantes, que los elementos culturales que consumen y los entretienen pueden también servirles para aprender.



Específicamente, trabajaremos en esta presentación el caso del *Mount & Blade: Warband* en cuanto a la aprehensión de ciertos aspectos de la Edad Media, como la organización feudoburguesa, con énfasis en las relaciones feudovasalláticas (entre señor y vasallo) y las relaciones de “dominium” (entre señor y campesinos) y la situación de las mujeres en esta época. Se trata de un juego de modalidad libre, es decir que no sigue una historia lineal y el personaje-usuario puede unirse a una facción, mantenerse neutral o ser un mercenario. Está ambientado en un entorno medieval en las tierras en Calradia, una región ficticia, dividida en varios reinos. Así, mediante el ejemplo de este recurso, aspiramos a manifestar que es posible propiciar en el estudiantado la aprehensión del mundo medieval a través de la integración de contenidos conceptuales, metodológicos y actitudinales de la disciplina histórica y de la ludificación con resultados fructíferos en el plano cognitivo y también en el emocional.



Ana Méndez López

Universidad Complutense de Madrid. España

Correo electrónico: ana.mendez.lopez04@gmail.com

Los videojuegos como herramientas de difusión del patrimonio antiguo: el caso de "Assassin's Creed Odyssey"

La industria del videojuego es actualmente una de las principales opciones de ocio para gran parte de la sociedad, especialmente dentro de las generaciones más jóvenes, permitiendo acceder a horas de entretenimiento sobre temas muy variados. Desde su creación, el género de base histórica ha sido uno de los más populares, permitiendo a los jugadores asistir a acontecimientos cardinales o participando activamente en ellos, conociendo en primera persona civilizaciones borradas por el tiempo, accediendo a ciudades de tiempos remotos reconstruidas disfrutando de su arquitectura. El jugador consigue con ellos meterse dentro de la historia y separarse virtualmente de su siglo. En los últimos años muchas empresas han decidido apostar por el rigor científico, acudiendo a profesionales de la Arqueología, la Historia o la Historia del Arte para crear este tipo de juegos, combinando así la acción esperada por los consumidores y la veracidad histórica. Se crea entonces una nueva tipología que, pese a estar focalizada en el factor lúdico, sirve como recurso para acercar a las nuevas generaciones a los estudios humanísticos y recrear virtualmente épocas pasadas, preservando el patrimonio y haciéndolo más accesible.

El objetivo de esta ponencia es plantear el papel de los videojuegos como herramientas útiles y fiables para la difusión del patrimonio.



Se trata de materiales que, a través de la realidad virtual combinada con la investigación académica, consiguen reconstruir, contextualizar y difundir el patrimonio histórico artístico de una manera accesible a gran escala. Para ello, en la introducción de esta investigación se analizará brevemente la industria del videojuego en la actualidad y los factores que han impulsado su popularidad y la del género histórico concretamente. A continuación, se ahondará en el paradigma de esta tipología de videojuego, la saga *Assassin's Creed*, cuyas recreaciones arquitectónicas y la fidelidad a los periodos en los que se basa han sido elogiadas desde su primer lanzamiento, destacando la labor de sus equipos de producción, formados por personal especializado en las Humanidades en todas sus entregas. Para el caso concreto de este estudio, se ha escogido el videojuego *Assassin's Creed Odyssey*, inspirado en la Antigüedad clásica griega, centrando la atención en la crítica histórica, arquitectónica, artística y lingüística de parte del patrimonio material e inmaterial mostrado de la Grecia antigua, comparándolo con la realidad visual y gráfica disponible, acudiendo a las fuentes antiguas y a los restos materiales arqueológicos. Para concluir, se recopilarán las consideraciones de los videojuegos como herramientas de enseñanza válidas y la postura de *Assassin's Creed* como un modelo a seguir en este sentido.



Adolfo Moreno Márquez, M^a Paz Román Díaz, M^a
Juana López Medina, Enrique Aragón Núñez,
Manuela García Pardo, Francisco José Díaz
Marcilla y Eduardo Vijande Vila

Universidad de Almería y Universidad de Cádiz. España
Correos electrónicos: amorenom@ual.es, mproman@ual.es,
jlmedina@ual.es, enrique.aragon@ual.es, mpardo@ual.es,
fjdiazm@ual.es y eduardo.vijande@uca.es

ANTIQVA 4.0: del papel al 3D

La siguiente propuesta, pretende presentar el proyecto de innovación docente: "ANTIQVA 4.0: del papel al 3D". La finalidad principal del mismo es la de acercar a los/as estudiantes a todo el proceso que hay detrás del estudio de diferentes materiales arqueológicos, desde el análisis y contextualización histórica (económica, social, etc.) a su dibujo, digitalización, fotografía y virtualización, siendo este último el más complejo. Dichas prácticas se llevarán a cabo sobre diferentes materiales (reproducciones) como industria lítica, cerámica y/o metales. A su vez, pretendemos que el estudiantado tenga un primer acercamiento al campo de la investigación. Este tipo de prácticas se lleva a cabo en asignaturas del primer y segundo curso del Grado en Historia: Arqueología, Epigrafía y Numismática e Historia Medieval de España.



Durante todo este proceso, el estudiantado será guiado por los/as docentes, pero se pretende que sea una formación activa entre ambas figuras (retroalimentación), con el fin sobre todo de conseguir una mayor participación del alumnado, fomentando la participación en el aula.

Finalmente, se pretende que este tipo de proyectos sea a su vez un incentivo para que los/as estudiantes puedan optar por este tipo de investigaciones para sus Trabajos de Fin de Grado y/o Trabajos de Fin de Máster o incluso nuevas líneas de investigación y/laboral.



David Morenza Arias

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

La saga "Fallout": construyendo un futuro desde el pasado

En esta ponencia se hablará de la creación de un futuro distópico en la saga **Fallout** y cómo plantea un escenario que el jugador debe explorar para recomponer una historia que le resulta desconocida con el fin de comprender la narrativa del juego.

Se analizará la relación que establece el jugador con la Historia, siendo el relato histórico el vehículo imprescindible para explicar la situación del mundo y se analizarán las herramientas de las que el jugador dispone para reconstruir el espacio temporal entre el presente y el futuro en que se ambienta la saga.

También se analizará la figura del protagonista en los distintos juegos y qué papel juega en la sociedad del Yermo, comparándolo con ejemplos extraídos de otros videojuegos.



Raúl Muñoz Céspedes

Universidad de Granada. España

Correo electrónico: raulluar97@gmail.com

“Crusader Kings III. Fate of Iberia”: la contienda ibérica como un acercamiento al medievo peninsular

Crusader Kings III es la tercera entrega de la saga homónima desarrollada por Paradox Interactive Studios lanzada el 20 de setiembre de 2020. Aprovechando la fama y el éxito que cosechó a lo largo de diez años la segunda entrega y la accesibilidad de su jugabilidad se ha convertido en un videojuego aclamado con las críticas donde incluso ha recibido una versión de consola.

Bajo la premisa de ser la experiencia de rol y sandbox medieval más compleja y definitiva que podemos encontrar en los videojuegos, los desarrolladores y su equipo no dudan en profundizar cada vez más con el objetivo de ofrecer la experiencia más “medieval” posible donde el enfoque bélico solo es un actor más en el amplio plantel de opciones y procedimientos de su gameplay.

Si bien el planteamiento inicial parte de una base histórica, debido a su concepción de libertad absoluta, esta realidad base se altera rápidamente a favor de una nueva Edad Media moldeada por el jugador y sus decisiones. No obstante, la compañía a medida que desarrolla el juego va sacando al mercado expansiones que modifican la base del juego y generan un espacio más cohesionado y conciliador con el pasado.



Esto se consigue mediante los "flavor packs", expansiones de pago donde la saga dedica su atención a espacios y regiones dotándolas de mecánicas que se alejan del arquetípico modelo de vasallaje feudal, transformando la complejidad y variedad de su gameplay.

Fate of Iberia fue el segundo "flavor pack" que salió al mercado, el cual nos presentaba una nueva mecánica reservada para la Península Ibérica bajo el nombre de "Contienda Ibérica" donde según el comportamiento de los actores implicados la situación derivaría progresivamente entre la violencia y el entendimiento, todo esto de manera cíclica, hasta que se presentase uno de los tres finales disponibles basados en: la concordia, un "status quo" o una dominación total de la península.

Si bien a ojos críticos este modelo de contienda no deja de tener sus carencias, se convierte en un buen acercamiento a la realidad que se desarrolla a lo largo del periodo medieval en la península, mostrándonos un espacio donde la confesión y los vínculos de amistad o matrimonio pesan mucho más que el vasallaje o el estado al que le debes tributo. Por eso en esta ponencia queremos mostrar y reseñar desde un enfoque más especializado este tipo de propuestas e iniciativas que en primera instancia parecen nacidas desde el mimo, la preocupación y la responsabilidad de ofrecer a los jugadores un juego ambientado en la Edad Media que muestre la diversidad del periodo más allá de los tópicos arquetípicos del feudalismo, sus reyes y sus caballeros.



Vander Felipe Ortiz Dos Santos

Universidade Estadual de Londrina. Brasil

Correo electrónico: vanderf.o.santos@uel.br

La creación de juegos como método en la enseñanza de historia en la educación especial (AH/D). Teorías y aplicaciones (2019-2024)

La siguiente investigación tiene como objetivo el análisis de experiencias y metodologías adquiridas al aplicar talleres de enseñanza de Historia a través de la creación de juegos, principalmente en medios analógicos, en aulas de recursos para estudiantes de educación especial brasileños con Altas Habilidades/Superdotación.

La enseñanza de Historia, según lo definido por Marcelo Paniz Giacomoni y Nilton Mullet Pereira (2013), es un constante movimiento, a través de una convergencia entre nuevos paradigmas y los conceptos preconcebidos del alumno, construyendo así un nuevo conocimiento y alterando su realidad presente mediante esta nueva construcción. De esta manera, vemos que el aprender Historia, siendo un fenómeno de construcción y deconstrucción de las experiencias y la realidad del alumno, puede ser profundamente impactado por el uso de metodologías activas de enseñanza, caracterizadas por la inclusión directa del alumno en su proceso educativo, convirtiéndose en un sujeto activo en la construcción del conocimiento escolar (LIMA, MERCANTI, NEVES, 2019).

Dentro de las metodologías activas de enseñanza de Historia, muchos profesores se proponen utilizar juegos como herramienta de construcción de conocimiento en el aula, como se ve en las disertaciones presentadas al programa de maestría PROFHISTÓRIA de Fernando Nascimento Rocha do Amaral (2019) y Juliana de Almeida Freitas (2016), por ejemplo.



El juego, como lo define Johan Huizinga (2019), es también un movimiento, un desprendimiento de su realidad y una inmersión en el mundo del pensamiento lúdico, que nos permite un nuevo abanico de producciones y desarrollos con las temáticas tratadas.

Teniendo esto en cuenta, se puede percibir que el juego puede ser una herramienta de gran valor en la enseñanza de Historia, específicamente en este caso en las aulas de recursos de Altas Habilidades/Superdotación (AH/SD). Centradas en brindar una atención especializada a los estudiantes con AH/SD en los contra-turnos de la enseñanza regular, las aulas de recursos se especializan en el perfeccionamiento y en brindar ayuda a los estudiantes, trabajando con sus intereses y desarrollando proyectos a través de clases-talleres y atención en grupos pequeños (CIANCA, COSTA, LIRA, MARQUEZINE, LEONESSA, 2011).

En resumen, vemos que, a través de la combinación de la enseñanza de Historia, la creación de juegos como método y la educación a través de metodologías activas, surgen un gran número de posibilidades de aprendizaje. A partir de esto, hemos desarrollado desde 2019, en diversas clases y lugares, el Taller de creación de juegos y enseñanza de Historia, un proyecto que actualmente se está desarrollando como investigación a nivel de maestría en la ciudad de Londrina, en el sur de Brasil.



Santiago Quintero Gutiérrez y Juan Sebastián Vargas Riascos

Universidad del Valle. Colombia

Correos electrónicos:

Santiago.quintero.gutierrez@correounivalle.edu.co y
juan.vargas.riascos@correounivalle.edu.co

Entre símbolos e imaginarios: la construcción de la identidad y el estereotipo en el videojuego "Grand Theft Auto-San Andreas"

La ponencia tiene como objetivo analizar las formas de construcción en torno a la identidad y el estereotipo de los grupos socioeconómicos por medio de las representaciones estéticas que el videojuego *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar Games, 2004) compone en torno a las lógicas de interacción social, política, económica y cultural de los espectros poblacionales de la ciudad ficticia de Los Santos, una parodia crítica a la ciudad de Los Ángeles (California, EE.UU) de principios de la década de 1990. Así pues, se abordan los estilos genéricos de representación que se configuran desde el videojuego para cada sector poblacional inscrito en el marco social de Los Santos, aproximándonos sistemáticamente a sus modos de proyección y operación social como una dimensión constitutiva de su construcción identitaria.



Para ejecutar este planteamiento, diseñamos un marco contextual en el cual explicamos el contenido y el relato del videojuego **Grand Theft Auto: San Andreas** y a su vez unas aproximaciones históricas a la ciudad de Los Ángeles en los inicios de la década de los 90', con el fin, primero, de acercarnos a los enfoques que permitieron identificar sus lógicas narrativas con categorías de análisis etnográficas digitales y, segundo, encontrar rasgos similares en la cultura popular de la época y el espectro social estigmatizado. En este sentido, a través de la categoría analítica de etnografía digital, la cual está orientada al estudio de fenómenos ciberculturales, se definió un marco teórico y metodológico en relación a la comprensión del tipo de signos y símbolos que emergen de los entornos virtuales (en este caso **GTA: San Andreas**). A partir de este ejercicio, identificamos y sustentamos los conceptos de identidad y estereotipo por medio de los npc's de los Santos en torno a sus elementos constitutivos socio-típicos y estéticos relacionados en el ambiente de la ciudad, todo ello mediante la inmersión digital con el videojuego.

A partir del desarrollo y consolidación de las dimensiones estructuradas para el análisis, identificamos una marcada brecha social entre los espectros poblacionales de Los Santos, determinada primordialmente por elementos de infraestructura, códigos de vestimenta, acceso a distintas propiedades y bienes de capital y el tipo de relación que manifestaban los habitantes entre sí. Así pues, es preciso afirmar que **San Andreas** instala una metáfora muy próxima a la configuración de las sociedades posmodernas, las cuales se rigen a partir de una pirámide sociocultural que levanta barreras entre los individuos y crea marcadas distancias entre los modos de vida de unos y otros. De ahí que, el videojuego necesite valerse de los estereotipos o arquetipos conocidos por la cultura popular para así establecer márgenes de operatividad para cada elemento que constituye su entorno virtual.



Leonardo Ruiz Gómez

Universidad de Sevilla. España

Correo electrónico: leoruigom@alum.us.es

Memoria histórica interactiva. Estrategias emergentes para estudiar y comprender la memoria histórica a través de los videojuegos

El estudio de la memoria colectiva ha sido una preocupación constante en el ámbito académico y cultural, especialmente en el contexto de los eventos traumáticos del siglo XX. En este sentido, la emergencia de los videojuegos como medio de expresión cultural y narrativa ha planteado nuevos interrogantes sobre cómo se pueden transmitir y representar estas memorias en el universo lúdico.

Autores como Enzo Traverso y Pierre Nora han abordado la relación entre memoria e historia, destacando las diferencias entre ambos conceptos y su relevancia en la construcción de identidades individuales y colectivas. Mientras que la historia busca una comprensión objetiva del pasado, la memoria se caracteriza por su naturaleza subjetiva y emotiva. Esta distinción es crucial para entender cómo los videojuegos pueden convertirse en medios para la transmisión de la memoria colectiva.

La investigación propuesta tiene como objetivo identificar videojuegos que transmitan memorias pasadas relacionadas con eventos traumáticos y distinguirlos de aquellos que adoptan una perspectiva histórica más objetiva. Se busca establecer una línea de investigación dentro de los "Historical Games Studies" para profundizar en el análisis de estos títulos centrados en la memoria. Además, se pretende analizar los elementos ludonarrativos presentes en estos videojuegos para comprender como contribuyen a la representación de la memoria colectiva.



Se presentarán varios ejemplos de videojuegos que abordan temas relacionados con la memoria colectiva de eventos históricos traumáticos:

- 1- **The Light in the Darkness**: Desarrollado por Luc Bernard, narra la experiencia de una familia judía durante la ocupación nazi en Francia. A través de documentos oficiales y fotografías, el juego busca transmitir la crueldad y la deshumanización sufrida por los judíos durante este periodo.
- 2- **Museo del Holocausto en Fortnite**: Desarrollado por Epic Games en colaboración con Luc Bernard, propone la creación de un museo virtual dentro del popular videojuego **Fortnite**.
- 3- **Gerda: A Flame in Winter**: Desarrollado por el estudio independiente danés Bird Island, narra la historia de la resistencia en Dinamarca durante la Segunda Guerra Mundial. A través de decisiones del jugador, ofrece una experiencia multifacética que permite explorar diferentes facetas del conflicto.
- 4- **This War of Mine**: Desarrollado por 11bit Studio, se centra en la experiencia de los civiles durante el asedio de Sarajevo en la guerra de los Balcanes. A través de decisiones morales, el título invita al jugador a reflexionar sobre las consecuencias de la guerra.
- 5- **Attentat 1942**: Aborda la ocupación nazi y ofrece una perspectiva única al relatar la historia de aquellos que experimentaron dicha ocupación en primera persona.
- 6- **13 Rosas**: Desarrollado por Casilda de Zulueta, abarca el evento traumático de las 13 Rosas en la Guerra Civil Española y busca fomentar el debate sobre la memoria histórica en España.



A su vez, y para concluir se debatir sobre la creación de memorias interactivas ludoficcionales en mundos de ficción creados por los desarrolladores. Estas memorias ficticias creadas a partir de paratextos, lugares, diálogos tienen relación directa con eventos de nuestra historia.

Esta ponencia será la antesala de un proyecto de investigación más amplio donde se recogerán y se clasificarán todos los videojuegos existentes que aborden temas de memoria colectiva e histórica diferenciándolos de los que ofrecen una perspectiva más objetiva.



Nadchaphon Srisongkram

Universidad de Valladolid. España

Correo electrónico: nadsm.trad@gmail.com

El papel de “monjas”, “monjes” y “sacerdotes” de diferentes culturas en los videojuegos desde la perspectiva de la traductología de la era de la inteligencia artificial

En los videojuegos con referencias religiosas, el papel de 'monjas', 'monjes' y 'sacerdotes' en cada cultura suele interpretarse de manera más diferente que en la realidad. A veces, el contenido de aquellos videojuegos se usa para transmitir mensajes de Dios al público. Otras veces, el contenido de los mismos tiene objetivo como diversión solamente. En este estudio, se analiza el papel de 'monjas', 'monjes' y 'sacerdotes' en los países asiáticos como China, Japón, Corea del Sur, Tailandia, Indonesia, Malasia, Filipinas, Singapur, Tailandia, Brunéi Darussalam, Vietnam, Laos, Myanmar y Camboya en comparación con el de los países europeos como Bélgica, Francia, España, Irlanda y Reino Unido junto con el de los países norteamericanos como Canadá y Estados Unidos. Desde el punto de vista de la investigación, la inteligencia artificial también podría ser útil para la labor traductora en el momento de llevar a cabo la localización de videojuegos con referencias religiosas de la lengua fuente a la lengua meta. Para ello, en la fase final del estudio, también se pone en relieve y se propone una serie de herramientas existentes de la inteligencia artificial para mejorar la productividad en el proceso de traducción.



Dan Tarodo Cortes

Universidad de San Jorge. España

Correo electrónico: dtarodo@usj.es

Textualidades ilegibles en el videojuego: aproximación a los alfabetos artificiales

En el ámbito de los videojuegos, la narrativa se ha convertido en un elemento crucial para la inmersión y el disfrute de los jugadores. En este contexto, las textualidades ilegibles, entendidas como aquellos textos que presentan alfabetos inventados o sistemas de escritura desconocidos para el jugador, adquieren un rol significativo en la construcción de mundos ficticios y la transmisión de información.

El presente estudio tiene como objetivo realizar una aproximación conceptual a las textualidades ilegibles en el videojuego, explorando sus múltiples usos y funciones tanto lúdicas como narrativas. Para ello, se analizará un corpus de videojuegos de Nintendo, identificando y categorizando los diferentes tipos de alfabetos artificiales presentes en estos títulos. La metodología empleada se basa en el análisis del discurso, permitiendo desentrañar el significado y la función de los textos ilegibles en el contexto ludonarrativo del videojuego.

Las conclusiones de este estudio preliminar apuntan a la relevancia de las textualidades ilegibles como elemento ludonarrativo en los videojuegos. Su presencia contribuye a la creación de universos ficticios complejos y verosímiles, al tiempo que ofrece al jugador la oportunidad de descifrar códigos y resolver enigmas, enriqueciendo la experiencia de juego.



José Tébar Gómez

Universidad de Valencia. España

Correo electrónico: jotego@alumni.uv.es

El presente en el pasado. Oscurantismo y orientalismo en "Assassin's Creed"

En la actualidad, el videojuego se ha convertido en un producto de masas consumido por un gran porcentaje de la población mundial sin distinción de edad. En concreto, aquellos videojuegos cuyo argumento transcurre en un pasado histórico más o menos verosímil son los que atraen más la atención del gran público, reflejando en el proceso una serie de ideas y concepciones acerca del período representado más cercanas al presente que al propio momento histórico. Son numerosos los videojuegos que, influidos por coyunturas actuales de conflictividad entre religiones o culturas, o por las visiones preconcebidas que desde Occidente u otras regiones se tienen del otro o de los rivales ideológicos, condicionan la construcción del conocimiento histórico que tiene al alcance el jugador. En la presente comunicación me propongo analizar dos elementos que se entrelazan en la ambientación histórica de *Assassin's Creed* (Ubisoft Montréal, 2007), la primera entrega de la celebérrima saga de videojuegos ambientados en distintos períodos históricos. En este caso, la acción transcurre en 1191, al calor de la Tercera Cruzada, guerra en la que se aprecia el choque entre cristianos y musulmanes por el control de Tierra Santa. El argumento ficticio es emplazado, sin embargo, en un contexto histórico que, si bien no es una representación fiel del pasado, sí que es verosímil, cosa que dota de mayor credibilidad y atractivo a la trama a ojos del usuario.



Cómo se representa ese pasado medieval es la pregunta de la que partimos a la hora de analizar una serie de rasgos, tanto de los personajes como de la propia reconstrucción de ciudades y otros espacios, que podrían ser considerados como "oscurantistas" (tomamos este término para designar aquellas concepciones estereotipadas de la Edad Media como un período oscuro o tenebroso). Además, en relación con "el otro", tomando estudios previos como la magna obra de Edward Said sobre el orientalismo, es también de mi interés ver cómo se caracteriza a los musulmanes y qué visión puede apreciar el jugador del mundo musulmán.

Para acometer esta tarea, dispongo de tres fuentes: en primer lugar, el propio videojuego, que ofrece la posibilidad de analizar el paisaje, diálogos entre personajes, atuendos y un largo etcétera; en segundo lugar, el "libro de arte" del videojuego, que contiene una colección de los bocetos y primeros diseños que el equipo creativo realizó, los cuales permiten ver qué ideas tienen en mente que luego van a trasladar al entorno digital; y, por último, las entrevistas que se realizaron a los miembros del equipo creativo para conocer sus opiniones y las intenciones que tenían a la hora de ofrecer una u otra representación del pasado.



Frederic Torres Úbeda

Universidad de Valencia. España

Correo electrónico: frederic.torres98@gmail.com

¿Qué me he perdido? Llegando tarde a la historia

En la estética del videojuego siempre han surgido roces entre la trama que el guion pretende desarrollar y la necesidad de crear una jugabilidad divertida, sobre todo en los videojuegos denominados de mundo abierto. El archiconocido *Demon's Souls* en 2009, para evitar estos conflictos, planteó la solución de introducir al jugador en un mundo en decadencia en el que los eventos principales que lo han llevado a la ruina ya se han dado lugar y nuestro papel es el de descubrir qué ha ocurrido, más como arqueólogos que como participantes activos de esta historia.

Estas narrativas han ganado mucha popularidad desde 2009, hasta tal punto que uno de los videojuegos que ahora se consideran de referencia para el desarrollo de videojuegos de mundo abierto como son *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* y/o, más recientemente, *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* adoptan esta misma estructura. Una tendencia que relega al jugador a un segundo plano como mero espectador de una trama que ya ha ocurrido hace cientos de años y en la que nosotros intervenimos tan solo en los últimos momentos.

Otra de las grandes excusas argumentales que se emplean en este tipo de desarrollos narrativos suele ser la existencia de antiguas civilizaciones ya extintas con conocimientos superiores y, por tanto, todas las respuestas para salir airoso del conflicto que plantea el videojuego en cuestión.



En videojuegos como *Outer Wilds* o *Sable* el jugador sigue relegado a un segundo plano en el cual su único papel es el de juntar las piezas de un gigantesco rompecabezas que han dejado atrás otras civilizaciones que ya han determinado el destino de estos mundos y galaxias.

Estos mecanismos, según muchos desarrolladores, son la manera más cómoda de darle libertad al jugador sin que el desarrollo argumental de la trama limite sus acciones. Por sí mismos, no tienen por qué ser videojuegos estéticamente deficientes, no obstante, si tenemos en cuenta que los videojuegos son uno de los artefactos estéticos más consumidos capaces de configurar nuestra forma de entender el mundo y nuestro paso por él, ¿qué mensajes se están lanzando a las nuevas generaciones que acogen disfrutan con pasión este medio? ¿Cuál es el subtexto de estas dinámicas? ¿La historia ya está escrita y no podemos hacer nada por cambiarla más que seguir los designios que se nos han prescrito? ¿Qué comentario hacen estos videojuegos sobre el papel de nuestra agencia como personas en la historia que estamos creando en el aquí y el ahora?





Historia
VIDEOJUEGOS
歴史とビデオゲーム

www.historiayvideojuegos.com