



Historia

VIDEOJUEGOS



VIII CONGRESO INTERNACIONAL
HISTORIA Y VIDEOJUEGOS
14, 15 Y 16 DE MAYO DE 2025

Online

Dossier

www.historiayvideojuegos.com



VIII CONGRESO INTERNACIONAL
HISTORIA Y VIDEOJUEGOS
14, 15 Y 16 DE MAYO DE 2025

Listado de ponentes y ponencias

Por orden alfabético del primer apellido...

Adrián Ávila Pérez (12)

“Metaphor: Re Fantazio” (2024) y el papel de los relatos en la construcción de la identidad histórica

Andoni Caballero Calderón (14)

Agencia y metanarrativa: interpretar el mundo a través de Paradox Interactive

Alicia Caballero González (17)

Narrativas trasladadas: la literatura en el videojuego

Ramiro Cabañes Martínez (19)

La “Oleada Humana” u “Oleada de Carne” en los videojuegos: imperialismo, supremacismo y rusofobia a través de un mito táctico

Alba Calo Blanco (21)

Ocio... ¿y educación? Nuevas fórmulas de enseñanza-aprendizaje en la era post-digital

Daniel Castilla Rodríguez, Íñigo Gómez Zapata y Mario Alaguero (23)
“Juana I: la puerta de la reina”

Mario Cerezo Pizarro y Javier García Álvarez (25)
“Never Alone” como paradigma de videojuego histórico-cultural

Jorge Cortés Tenorio (27)
La independencia virtual: un acercamiento a la independencia mexicana desde los videojuegos

Florencia L. Crespo (29)
Aproximación al desarrollo del mundo de los videojuegos y los Esports en Argentina entre 2010-2019

Florencia L. Crespo (31)
De la espada a la pantalla: una comparación entre la cosmovisión medieval europea y su representación en los videojuegos modernos

Miguel Fernández Cárcar (34)

Proyecto de Innovación Docente: "Aprendizaje-Servicio lúdico: elaboración de juegos para la transformación social"

Santiago Foti (36)

La arquitectura en el Valle del Nilo. Análisis de "Builders of Egypt"

Eva Gómez Fernández (38)

El fascismo clerical en "Bioshock Infinite"

Íñigo Gómez Zapata, Daniel Castilla Rodríguez y Pilar Bermúdez Martínez (40)

Desarrollo de un videojuego de carreras como herramienta de divulgación histórica y práctica formativa: "Fastastic Roads"

Ángel Alexis González Rodríguez (41)

Historización gamificada: la adaptación del mundo hispánico medieval al "gameplay" y el aula

Maicool Herrera Mármol (43)

Volver la muerte tolerable: ética de la caza y apropiación de los animales en "Wild Hearts"

Julio Iglesias Doval (45)

Guerra sin memoria: la violencia digital y su impacto en la construcción del pasado. El camino hacia la deshumanización

Maitane Junguitu Drona (47)

Más allá del laberinto cinematográfico: los videojuegos como extensiones transmedia de "Labyrinth" (1986, Jim Henson)

Juan Luis Lorenzo Otero y Guillermo Calviño Santos (49)

La representación de la imagen cruel en el videojuego: el caso de "Manhunt"

Adrián Magaldí Fernández (51)

¿Aprender historia jugando? El videojuego "Plus Ultra": entre el nacionalismo banal y el populismo historiográfico

Javier Morales Campoy (53)

Narrativas voluntarias: cuando la historia no se cuenta, sino que se construye

Raúl Muñoz Céspedes y Nicolás Losilla (55)

Más allá del videojuego: "Kingdom Come: Deliverance 2", la construcción de una identidad medieval y su consumo en redes

Sara Maí Ortiz de Manuel (56)

La sobrehumanización de los cuerpos gordos en los seleccionadores de personaje

Abdenour Padillo-Saoud (58)

La representación de al-Andalus en los videojuegos históricos: discursos y comunidades digitales

Romano Ponce Díaz e Iván Ávila González (60)

"Try again". "Fail again". "Fail better". "Dark Souls" y el proceso hermenéutico de aprendizaje en la literatura ergódica

Santiago Quintero Gutiérrez y Juan Sebastián Vargas Riascos (61)
"Cris Tales": entre una experiencia patrimonial y una forma de divulgación

Lorena Valeria Rodríguez (62)
La evolución de la música electrónica en videojuegos y su influencia en nuestra percepción del futuro

Juan Manuel Román Domene (65)
El enigma de los bastetanos

Carlos Suárez Cortés (67)
Imágenes espectaculares y violencias ignoradas. El asedio de Cartago en "Total War: Rome II"

Dan Tarodo Cortes (69)
Semántica narrativa de la paradoja temporal en la saga "Pokémon": la reconstrucción intertextual del pasado en la región de Paldea

Maider Véliz Ramas (71)

El arte ukiyo-e en el imaginario colectivo: el videojuego
"GetsuFumaDen: Undying Moon" (2022) como caso de estudio

Proyectos (72)

ARCamp (73)

Universe Motion Studio (75)

"Zamora 901": reviviendo el Día de Zamora a través del Arte del
Videojuego



RESÚMENES



Adrián Ávila Pérez ()

Correo electrónico: gamopetala@gmail.com

“Metaphor: Re Fantazio” (2024) y el papel de los relatos en la construcción de la identidad histórica

Los videojuegos se han convertido en un medio con la capacidad de desarrollar narrativas que abordan temas complejos en torno a la experiencia humana y cuestiones metafísicas. Por esta razón, considero necesario el análisis de ciertos videojuegos desde una perspectiva crítica en torno a las ideas que proponen y los recursos que utilizan para hacerlo. El caso que interesa en esta ponencia es **Metaphor: Re Fantazio** (2024), ya que el título de Atlus no sólo plantea un relato sobre el viaje de un príncipe que busca recuperar su reino, sino que utiliza diferentes recursos narrativos para reflexionar en torno a cómo hemos construido nuestra historia e identidad a partir de los relatos que nos rodean. Por esta razón, el objetivo de esta ponencia es explicar cuáles son los recursos narrativos que se utilizan en **Metaphor: Re Fantazio** para desarrollar dicha reflexión y por qué es importante que algunos videojuegos, como éste, utilicen el medio para este fin casi ensayístico.

Para explicar los fundamentos que se proponen en esta ponencia, se utilizará la teoría de Luz Aurora Pimentel en relación a los conceptos de mundo narrado, metaficción e iconización.



Además, se utilizarán teorías en torno al mundo de los videojuegos para explicar el fenómeno desde el terreno del medio. Se retomará **How Game Move Us** de Katherine Isbister, para explicar la capacidad de generar emociones a través de los sistemas de juego; **Works of Game** de John Sharp para explicar el carácter reflexivo en **Metaphor**; y **Mundos en común** de Florencia Garramuño para ligar los recursos literarios con el mundo de los videojuegos.

Debido a la extensión del videojuego, el análisis se concentrará en una escena específica: Cuando el héroe se hace consciente de que forma parte de un relato y se le da la elección de escoger entre el mundo de fantasía o el real. Esto porque es un momento en el que se abren reflexiones en torno a la fantasía, la realidad, el papel del individuo en la construcción de los relatos y cómo éstos ayudan a la conformación de nuestra cultura e historia. Además, desde un inicio, durante el prólogo, el juego plantea dos preguntas, “¿Está la fantasía limitada a los confines de la imaginación?, ¿La calificarían como una recreación inútil?”, las cuales, si bien se responden progresivamente durante todo el videojuego, considero que es en la escena descrita donde se lleva a cabo la mayor reflexión en torno a las mismas.



Andoni Caballero Calderón

Correo electrónico: andoni.caballero@opendeusto.es

Agencia y metanarrativa: interpretar el mundo a través de Paradox Interactive

Más allá de su creciente e incuestionable relevancia en términos de entretenimiento y disfrute, el videojuego como artefacto cultural viene complejizándose y madurando en sus formas y contenidos, con unas implicaciones sociológicas que no pocos han tardado en señalar. Ya sea como mecanismo de persuasión (1) o reproducción y naturalización de valores y actitudes, su operatividad comunicativa destaca por encima de otros medios por la particularidad que lo define: el **jugador (player)**.

Esta dinámica donde lo que está siendo observado y el que observa se funden en un solo espacio ha sido explorada bajo conceptos como círculo mágico (2), dramaturgia (3) o supresión de la incredulidad. Todos ellos refiriendo a un proceso bidireccional en el que jugador realiza un ejercicio de inmersión en la obra, adoptando roles, interpretando papeles y persiguiendo objetivos que él mismo selecciona y define, dotándoles de sentido y significado en el proceso

Es en este ejercicio de mimesis ricoeuriano y de simulacro de agencia que pueden ser inoculadas subjetividades y valores gracias a una ficción de libertad en la que el jugador queda constreñido por las reglas que inconscientemente ha asumido. Por tanto, el potencial simbólico-narrativo del juego viene acompañado del último estadio de la experiencia lúdica, curiosamente, la omisión del jugador de estar jugando.



Sin duda, el debate entre ludólogos y narratólogos queda superado ante este paradigma, donde el cómo se narra es tan o más importante que el qué se está narrando, ahí donde la frontera entre emoción y aprendizaje es porosa y a veces indistinguible.

Esta reflexión nos lleva a concretizar aún más en las expresiones del videojuego, tratar de responder al cómo un juego trasmite su mensaje. Si el caso de la forma-novela fue la palabra escrita y de la forma-cine su innovación audiovisual, la forma-videojuego incorpora un canal comunicativo que le es propio: las **mecánicas** (**game mechanics**). A través de ellas se transmiten las más sutiles (y por tanto eficientes) narrativas y mensajes. Precisamente, el qué se le permite hacer (o no) al jugador, cómo se inserta su agencia en la narrativa global y la tensión que en ésta genera, o los objetivos predeterminados del juego, edifican una metanarrativa (**worldbuilding**) que orienta la acción del jugador y naturaliza su conducta en ese mundo, arrojando una interpretación e imaginario que a menudo abandona la pantalla y se "cuela" en el diagnóstico del mundo real o refuerzan los prejuicios o esquemas de sentido ya existentes.

Si ese juego o género pretende además recrear ya no un mundo ficcional sino una época histórica concreta, como ocurre con el género **Grand Strategy**, las implicaciones y riesgos o ventajas son aún mayores. Asumiendo estas limitaciones, Paradox Interactive publicó (4) en 2024 una guía para educadores y docentes en el uso de su juego **Europa Universalis IV** (**EUIV**), en la cual se reconoce la (a veces) poca idoneidad para expresar, transmitir y representar a nivel de mecánicas los procesos históricos complejos. Y por desgracia, sin reflexión crítica interiorizamos estas mecánicas y los marcos de interpretación que esconden. Por ejemplo y no por casualidad, todos los agentes jugables en EUIV y otros tantos juegos de Paradox son actores territorialmente definidos y delimitados, dando a entender la preeminencia de este modelo social (Estado Territorial) que incluso se aplica a entidades y agentes que nunca lo incorporaron.



Por tanto, esta propuesta de comunicación pretende profundizar en el videojuego como artefacto cultural a través de dos de sus varios elementos: el jugador (**player**) y las mecánicas (**game mechanics**). Ambos son trascendentales en el proceso de trasmisión y naturalización de los imaginarios e interpretaciones fuera y dentro de los videojuegos. Será en el género **Grand Strategy** que podemos apreciar muchos de estos ejemplos y especialmente en la compañía Paradox Interactive, donde encontramos patrones a señalar desde el marco teórico de la geografía política y la geopolítica popular (5).

- (1) Sequeiros, C. Puente, H. Fernández, M. (2021). "Persuasión en los videojuegos: la construcción de identidades". *Teknokultura*, 19(1), 33-41.
- (2) Huizinga, J, (1954). *Homo Ludens*. Alianza.
- (3) Puente, H. & Sequeiros, C (2019). "Goffman y los videojuegos: Una aproximación sociológica desde la perspectiva dramatúrgica a los dispositivos videolúdicos". *Revista Española de Sociología*, 28(2), 289-304.
- (4) McCall, J. (2024). *Europa Universalis IV Educator's Guide*. Paradox Interactive AB.
- (5) Agnew, J. (2015). "Revisiting the territorial trap". *Nordia Geographical Publications*, 44(4), 43-48, y Agnew, J. (2002). *Making Political Geography*. Oxford University Press.



SLITHERINE



Alicia Caballero González

Correo electrónico: alicia.caballerog@um.es; acg958@gmail.com

Narrativas trasladadas: la literatura en el videojuego

A pesar de los prejuicios que puedan existir sobre los videojuegos, poco a poco se están constituyendo como un objeto de estudio al que prestar atención en el mundo académico. Entre las muchas posibilidades que ofrece una producción lúdica para ser estudiada, está su narrativa. Un videojuego cuenta con unos elementos únicos que lo caracterizan y que emplea para narrar, son los elementos ludonarrativos o **espacios narrativos** según Navarro-Remensal (2016): cinemática, ambiente, música, diálogos, personajes, etc. Un videojuego puede emplear dichos espacios narrativos relatar en mayor o menor medida y, en el caso de contar una historia, puede inspirarse o incluso adaptar una obra literaria directamente. Obviamente cualquier adaptación de un medio a otro va a requerir cambios para adecuarse al formato de destino. Sin embargo, existen otras variaciones enfocadas en la narrativa que pueden usarse como referente para clasificar las adaptaciones. En este punto, acudimos a la división tripartita que propuso Geoffrey Wagner (1975) para las obras cinematográficas basadas en libros:

- **Transposición.** Es el equivalente a una representación fiel ya que representa en la pantalla aquello que narra la novela sin apenas interferencia.
- **Comentario.** Aquí se introducen ciertas variantes en la película con intención de modificar algún aspecto de la obra original.
- **Analogía.** Se produce un desvío considerable con respecto a la novela, tanto que la idea es contar una historia distinta, pero con base en la original.



Los términos de Wagner serán extrapolados en nuestra investigación al ámbito de los videojuegos, haciendo que nos planteamos el siguiente objetivo: analizar los tipos de adaptaciones que hacen los videojuegos de una obra literaria.

Resumidamente, podemos adelantar que existen videojuegos que realizan los distintos tipos de adaptaciones, llegando incluso a tratarse una misma saga literaria de las tres formas. Es el caso de las obras de Tolkien: **El Hobbit** (2003, Inevitable Entertainment) es una transposición de la novela homónima; del tipo comentario tenemos **La Batalla por la Tierra Media** (2004, EA Los Angeles) y su secuela; por último, **Sombras de Mordor** (2014, Monolith Productions) constituye una analogía al contar una historia novedosa, no canónica, pero basada en el universo de Tolkien. A lo largo del análisis, se han mostrado las diferencias que justifican la tipología de un videojuego.

Por tanto, podemos decir que los videojuegos son un interesante objeto de estudio que pueden llegar a adaptar una obra literaria de una forma más adecuada que la tradicional película y ello se debe, en parte, a las particularidades que lo caracterizan.



Ramiro Cabañes Martínez

Correo electrónico: ramirocm1988@gmail.com

La "Oleada Humana" u "Oleada de Carne" en los videojuegos: imperialismo, supremacismo y rusofobia a través de un mito táctico

El concepto de "oleada humana" como táctica militar ha sido un recurso propagandístico recurrente en los conflictos del siglo XX y XXI, encontrando en los videojuegos un medio particularmente efectivo para su perpetuación. Esta narrativa, que presenta a ciertos ejércitos (principalmente soviéticos/rusos y asiáticos) como masas desorganizadas que atacan mediante asaltos frontales sin consideración por las bajas, cumple dos funciones esenciales en la construcción del imaginario geopolítico:

1. Justificación de derrotas: La supuesta superioridad numérica del enemigo sirve para explicar reveses militares sin cuestionar la narrativa sobre la superioridad occidental.

2. Autoafirmación moral: Se establece un contraste entre la "barbarie" del adversario y el pretendido humanismo occidental.

En el ámbito lúdico, esta propaganda adquiere una dimensión interactiva particularmente poderosa. Juegos como la saga *Call of Duty* (especialmente los títulos ambientados en la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría) presentan secuencias donde el jugador encarna a soldados soviéticos lanzados al combate sin armas o en condiciones absurdamente desventajosas.



Company of Heroes 2 refuerza este estereotipo mediante mecánicas que penalizan al jugador cuando controla fuerzas soviéticas, obligándole a adoptar tácticas de "oleadas", además de hacerte partícipe de numerosos crímenes de guerra. *Hearts of Iron IV* asigna desventajas intrínsecas a las naciones comunistas, forzando al jugador a compensarlas con superioridad numérica.

Lo innovador de los videojuegos como vehículo propagandístico radica en su capacidad para transformar estos estereotipos en mecánicas de juego. Donde el cine o la literatura simplemente mostraban, los videojuegos obligan al jugador a experimentar y participar activamente en estas narrativas. Esta gamificación de la propaganda resulta particularmente efectiva en su objetivo de naturalizar visiones geopolíticas sesgadas, presentándolas como simples "reglas del juego" en lugar de construcciones ideológicas.

La persistencia de estos clichés en títulos contemporáneos demuestra la vigencia de esta narrativa propagandística, ahora adaptada a nuevos contextos geopolíticos y formatos digitales, manteniendo su capacidad para influir en la percepción de los conflictos internacionales.



Alba Calo Blanco

Correo electrónico: albacaloblanco@gmail.com

Ocio... ¿y educación? Nuevas fórmulas de enseñanza-aprendizaje en la era post-digital

Con esta ponencia que hemos titulado “Ocio... ¿y educación? Nuevas fórmulas de enseñanza-aprendizaje en la era post-digital”, queremos presentar algunos de los avances a los que hemos llegado mediante las investigaciones que han tenido lugar al amparo de un proyecto más amplio, financiado por la Diputación Provincial de A Coruña, “Juventud y realidad virtual: conocimiento y potencialidad de este nuevo medio en la provincia de A Coruña”.

Así, en primer lugar, trataremos de radiografiar un brevísimo análisis sobre la evolución de los medios de entretenimiento en la era post-digital, desde la literatura hasta la realidad virtual, pasando por el cine y el videojuego. Este estudio se lleva a cabo desde la perspectiva de los **Comparative Media Studies** y de disciplinas concretas dentro de la Semiótica, aunque también se hace uso de distintos aparatos críticos y teóricos procedentes de áreas como la Literatura Comparada, los Estudios Intermediales, los **Game Studies** o la Ecología de los Medios, y más específicamente, desde luego, de los medios virtuales.

En segundo lugar, presentaremos algunos de los resultados de las primeras intervenciones con alumnado universitario de la provincia de A Coruña, ya que dentro de este mismo proyecto realizamos experiencias teórico-didácticas con alumnado de la Universidad de Santiago de Compostela en las que les invitamos a



probar dos equipos de realidad virtual (unas HTC Vive y unas Meta Quest 2) y distintas experiencias para recoger sus sensaciones a través de un cuestionario orientado a respuestas sobre qué conocimiento y familiaridad tenían con la realidad virtual antes de llegar, qué relaciones establecen entre esta y otros medios que ya conocen una vez han experimentado con ella, el posible potencial que le encuentran en el ámbito educativo, etc.



Daniel Castilla Rodríguez, Íñigo Gómez Zapata y Mario Alaguero

Correos electrónicos: dcr1010@alu.ubu.es; igomez4zapata@gmail.com y malaguero@ubu.es

“Juana I: la puerta de la reina”

«**Juana I: La puerta de la reina**» es un videojuego experimental nacido en el ámbito académico con una doble finalidad —por un lado, explorar las posibilidades narrativas y estéticas del medio digital; por otro, abrir una vía crítica sobre la representación histórica y de género en el contexto hispánico—. Desarrollado en el marco del centro ITACA (Centro de Innovación y Tecnología en Videojuegos y Comunicación Audiovisual), el proyecto tiene un carácter formativo, involucrando a estudiantes de diferentes titulaciones en un entorno colaborativo y multidisciplinar que integra historia, diseño, programación, modelado 3D, ilustración y guion.

La figura histórica de Juana I de Castilla —comúnmente conocida como «la Loca»— ha sido tradicionalmente objeto de representaciones distorsionadas y reduccionistas. Este proyecto propone una relectura más rigurosa y empática de su figura, utilizando el videojuego como espacio simbólico para cuestionar relatos hegemónicos.



La historia se sitúa en el Palacio de Tordesillas, donde Juana I estuvo encerrada 47 años, y se narra a través de Aldonza, una doncella de su séquito que actúa como hilo conductor.

Desde la metodología, el desarrollo del videojuego conjuga investigación histórica y práctica creativa, permitiendo a los y las estudiantes adaptar sus contribuciones a sus propios itinerarios formativos. Es, en este sentido, un videojuego en proceso, que crece con la experiencia del alumnado y cuyo principal valor reside en su capacidad para fomentar una reflexión crítica sobre la memoria, la locura como constructo social, y el papel del medio digital en la creación de nuevas narrativas históricas.

Además de su dimensión narrativa y crítica, «Juana I: La puerta de la reina» es también un laboratorio de experimentación donde el videojuego se concibe como proceso más que como producto cerrado. Su desarrollo evoluciona en función de los recursos disponibles y la incorporación de nuevos participantes, lo que permite una metodología abierta, adaptable y cooperativa. Esta flexibilidad favorece una aproximación pedagógica al diseño de videojuegos, en la que se prioriza el aprendizaje, la reflexión histórica y la exploración creativa por encima de los estándares de la industria comercial.

ITACA: <https://itacaubu.es>



Mario Cerezo Pizarro y Javier García Álvarez

Correos electrónicos: mariocp@unex.es y jgarciaqp@alumnos.unex.es

“Never Alone” como paradigma de videojuego histórico-cultural

La instauración del videojuego como una herramienta de transmisión cultural implica la necesidad de que cada vez más estudios profundicen en las relaciones entre videojuegos y cultura (Gee, 2004; Muriel, 2018; Oliveira y Mendes, 2022). En los últimos 20 años, el número de investigadores y desarrolladores de juego que se han interesado en la relación entre aprendizaje histórico-cultural y videojuegos ha crecido de forma exponencial, convirtiendo a los videojuegos no solo en un objeto de culto, socialización y entretenimiento, sino en verdaderas herramientas de aprendizaje y recreación cultural, que han encontrado su espacio en los salones y museos de todo el mundo. ¿Pero qué es realmente un videojuego cultural? ¿Cómo se relaciona con la cultura que busca representar? ¿Existen buenos ejemplos de esta interrelación?

Esta investigación toma como punto de partida la exposición de las principales dimensiones de aproximación cultural que existen entre el videojuego y la cultura humana (Cerezo-Pizarro et al., 2023), para exponer **Never Alone** como paradigma de videojuego histórico-cultural.

Para ello, analiza cómo las mecánicas de juego y el proceso de diseño del videojuego conectan con la exposición de la forma de vida del pueblo Iñupiaq, no representándola de manera superficial o decorativa, sino integrándola profundamente tanto en la narrativa como en las mecánicas de juego.



Constituyendo un verdadero ejercicio de preservación y difusión del patrimonio inmaterial a través del lenguaje videolúdico en el que la experiencia del jugador se convierte en un viaje de aprendizaje emocional e interactivo, donde el conocimiento cultural no se impone didácticamente, sino que se construye a través de la exploración, la narrativa compartida y la resolución de retos propios del entorno ártico. El videojuego **Never Alone** demuestra cómo este medio puede ser no solo un artefacto de entretenimiento, sino también un espacio de diálogo intercultural, de preservación de memorias comunitarias y de resignificación identitaria en el contexto contemporáneo. Su éxito abre una vía de reflexión fundamental sobre el potencial de los videojuegos como herramientas de transmisión cultural, no solo desde una perspectiva antropológica o histórica, sino también educativa, artística y antropológica.



Jorge Cortés Tenorio

Correo electrónico: jcortes@historia.ucsc.cl

La independencia virtual: un acercamiento a la independencia mexicana desde los Videojuegos

Los videojuegos se han consolidado en un mercado centrado en la entretenición. Los jugadores han podido saciar sus necesidades de ocio por medio de la jugabilidad que estos ofrecen. Sin embargo, la idea de la diversión que estos han brindado ha podido trascender con el pasar de los años, provocando la aparición de los "videojuegos históricos". Estos permiten la representación de hechos, la inclusión de personajes relevantes, generar debates historiográficos, entre otros puntos. De esta manera, los videojuegos históricos no solo han brindado la diversión de un juego tradicional, sino que también permitieron mensajes mediante su narrativa y sus mecánicas, provocado por el asesoramiento y el uso de fuentes clásicas para la reconstrucción de hechos del pasado.

De este modo, podemos observar el caso de los videojuegos *Total War: Empire* (2009), en el que el jugador podrá interactuar con múltiples civilizaciones de acuerdo al siglo XVIII. Por otro lado, *Age of Empires III: Definitive Edition* (2020), que zambulle al jugador entre los siglos XVI-XIX, permitiendo relacionarse con los viajes que se realizaron a América hasta la época industrial.



Estas entregas se han fortalecido por su perspectiva histórica, contabilizando asesores que permitieron una mejor representación de estos espacios y el manejo de fuentes históricas, logrando así, una reconstrucción de los acontecimientos que estos videojuegos han tratado como es el caso de la Independencia de México (1808-1821).

La Independencia de México ha sido poco tratada dentro del ámbito del videojuego, pero lo producido por estos dos títulos por medio de su visión evidencian de diversa manera lo ocurrido a inicios del siglo XIX en la colonia de la Nueva España. Esto ha provocado la mención a los antecedentes del proceso de independencia, nombrando personajes relevantes a este hecho, referencias a debates historiográficos que perduraron con el tiempo e incluso un posterior desarrollo del levantamiento vivido en el año 1810, refiriéndonos al Grito de Dolores realizado por Miguel Hidalgo y sus seguidores.

Estos videojuegos no solo les entregan a los jugadores apreciar de forma divertida los periodos tratados por estas sagas, sino que les invitan a indagar los distintos debates que se han generado en la historiografía de México, evidenciando los avances que se han logrado con el pasar del tiempo.

En la presente ponencia, evidenciamos nuestros resultados que hemos logrado de acuerdo a nuestro análisis a los videojuegos **Total War: Empire**, siendo de este modo que hemos utilizado el modo campaña que ofrece el juego y el DLC del juego **Age of Empires III: Definitive Edition, Mexico Civilization** (2021), que permitió la inclusión de una nueva civilización, la cual es México y que se incorporó con una Batalla Histórica del Grito de Dolores (1810).



Florencia Crespo

Correo electrónico: fcrespo@deva.org.ar

Aproximación al desarrollo del mundo de los videojuegos y los Esports en Argentina entre 2010-2019

Se analizará el desarrollo de la industria de videojuegos y los esports en Argentina entre 2010 y 2019. A nivel global, la década de 2010 presenció un auge en los videojuegos y esports, con el crecimiento de los juegos móviles y plataformas como Twitch y YouTube Gaming.

En Argentina, el período 2010-2019 estuvo marcado por transformaciones políticas (gobiernos de Cristina Fernández de Kirchner, Mauricio Macri y Alberto Fernández), polarización política, inestabilidad económica (inflación, deuda), movilizaciones sociales y avances en derechos civiles. El programa Conectar Igualdad, iniciado en 2010, proveyó computadoras a estudiantes y docentes, lo que impulsó el acceso a la tecnología y el desarrollo de videojuegos. La industria de videojuegos en Argentina experimentó un crecimiento significativo, con la expansión del **gaming** móvil (que representó más del 70% del acceso a videojuegos hacia el final de la década) y el mantenimiento de una base sólida de jugadores de consolas y PC. Los esports aumentaron su visibilidad gracias a plataformas como Twitch y YouTube, el surgimiento de **streamers** locales y el acceso a contenido global.



Estudios argentinos como Etermax (creadores de "Preguntados"), Sandscape, Naranja Games y OKAM Studio lograron reconocimiento, aunque enfrentaron desafíos como la inestabilidad económica, la competencia global y la fuga de cerebros. La Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina (ADVA) y programas educativos impulsaron el desarrollo de la industria.

Los esports crecieron en participación y visibilidad, con eventos como Argentina Game Show y la Liga Master Flow. Jugadores como Thiago "K1ng" Lapp y Nicolás "nicolas99fc" Villalba obtuvieron logros internacionales.

El mercado de videojuegos y esports en Argentina experimentó un crecimiento constante, con aumento de la facturación, generación de empleo e inversión de marcas. Universidades y programas de financiamiento estatal, como el Programa Potenciar Industria de Videojuegos, apoyaron el desarrollo del sector. DEVA, la asociación de deportes electrónicos, jugó un papel clave en la promoción y profesionalización de los esports en Argentina.

En conclusión, la industria de videojuegos y esports en Argentina creció significativamente entre 2010 y 2019, a pesar de los desafíos económicos y políticos, consolidándose como un sector con potencial.



Florencia Crespo

Correo electrónico: fcrespo@deva.org.ar

De la espada a la pantalla: una comparación entre la cosmovisión medieval europea y su representación en los videojuegos modernos

Este proyecto de investigación examina cómo la cosmovisión del período medieval europeo se representa en los videojuegos contemporáneos. Se comparan las representaciones del mundo medieval en videojuegos populares con fuentes históricas y literarias de la época, analizando elementos narrativos, visuales y mecánicos.

La vida medieval se centraba en la fe cristiana, con la Iglesia Católica ejerciendo gran poder. La Biblia era la principal fuente de conocimiento, y la vida terrenal se veía como preparación para la vida eterna. Lo divino era parte del día a día, con rituales y supersticiones buscando protección divina. La iconografía medieval reflejaba temas religiosos, transmitiendo enseñanzas a través de vidrieras y pinturas murales.

Documentos históricos como crónicas, registros parroquiales y documentos legales proporcionan información sobre la vida cotidiana, la estructura social y la influencia de la Iglesia.

Textos religiosos como la Biblia, la Summa Theologica de Santo Tomás de Aquino y las Confesiones de San Agustín influyeron en la cosmovisión medieval. Crónicas y relatos históricos como la Crónica de San Albino, "Historia Ecclesiastica Gentis Anglorum" de Beda el Venerable y "El Cantar de Roldán"



ofrecían interpretaciones de eventos políticos y militares, enfatizando la cristiandad, la legitimidad real y una visión del mundo mezclada con leyendas. La sociedad medieval se organizaba jerárquicamente bajo un orden divino, con roles específicos para el rey, la nobleza, el clero y los campesinos. Documentos feudales como "El Libro de los Feudos de Lombardía", la "Carta de Enfeudación de Guillermo IX de Aquitania a Geoffroy de Lusignan", la "Magna Carta" y el "Cartulario de Valpuesta" reflejan la cosmovisión del feudo, la concesión de tierra, los derechos y deberes, y la importancia de la Iglesia. Registros de gremios y corporaciones, como "El Libro de los Oficios de Étienne Boileau", los registros de la Hansa Teutónica, los registros de los gremios de Florencia y las actas del gremio de los canteros de York, muestran la regulación del trabajo, la jerarquía profesional, la identidad gremial y la importancia de la tradición. La escolástica dominaba la educación universitaria, combinando razón y fe. Textos científicos y filosóficos como las obras de Ptolomeo, los tratados de Galeno y las obras de Aristóteles influyeron en la astronomía, la medicina y el pensamiento escolástico. Documentos como actos de homenaje, contratos de enfeudación y registros de transacciones de tierras reflejan las relaciones feudales y la importancia de la tierra. Los gremios regulaban la producción y el comercio, como se ve en sus estatutos, libros de contabilidad, listas de miembros y actas de reuniones.

Documentos de la Inquisición muestran la persecución de la herejía a través de registros de interrogatorios, confesiones y sentencias. Cartas y documentos feudales, como el "Libro de los Privilegios de Burgos" y "El Proceso de los Templarios", reflejan la autonomía de las ciudades y la represión de la herejía.



Textos literarios como "La Divina Comedia" de Dante, "Los cuentos de Canterbury" de Chaucer y "Roman de la Rose" de Lorrís y Meun ofrecen visiones de la cosmología, la moralidad, la sociedad y el amor.

La vida cotidiana medieval se centraba en la comunidad, con mentalidad colectiva y miedo a lo desconocido. Documentos legales y sociales como "Las Siete Partidas" de Alfonso X y registros parroquiales muestran la jerarquía social, la centralidad de la fe y la influencia de la Iglesia en la vida individual. El arte y la iconografía, presentes en miniaturas de libros iluminados, esculturas y vidrieras de catedrales, subrayaban la fe cristiana, la cosmología geocéntrica, la jerarquía y la moralidad. La literatura popular y el folclore, incluyendo canciones de gesta, romances, cuentos y leyendas, idealizaban héroes, exploraban el amor y reflejaban miedos y creencias populares. La movilidad social era limitada, pero posible a través de la Iglesia, el servicio militar, el comercio y el matrimonio.

Videojuegos como "Kingdom Come: Deliverance", la saga "The Elder Scrolls", la saga "Dark Souls", la saga "Mount & Blade", la saga "Crusader Kings" y "A Plague Tale: Innocence" y "A Plague Tale: Requiem" representan diversos aspectos de la cosmovisión medieval, desde la estructura social jerárquica y el conocimiento limitado hasta la vida cotidiana, la religión y el folclore.



Miguel Fernández Cárcar

Correo electrónico: miguel.fernandez@unavarra.es

Proyecto de Innovación Docente: "Aprendizaje-Servicio lúdico: elaboración de juegos para la transformación social"

El proyecto "Aprendizaje-Servicio Lúdico: Elaboración de Juegos para la Transformación Social" se presenta como una propuesta de innovación docente interuniversitaria que se inscribe en la línea de actuación "Docencia y sociedad". A través de la integración combinada del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y el Aprendizaje-Servicio (ApSS), el proyecto tiene como objetivo fomentar la conciencia social, la empatía y el compromiso cívico entre los estudiantes mediante el diseño y la donación de juegos y recursos lúdicos que aborden problemáticas sociales actuales. Además busca desarrollar habilidades transversales como el trabajo en equipo y la resolución de problemas. La propuesta involucra a estudiantes de distintas titulaciones de seis universidades, y establece colaboraciones con entidades no lucrativas y centros educativos, enriqueciendo así la experiencia educativa y maximizando el impacto social del proyecto. Esta innovadora aproximación pedagógica trata de promover un aprendizaje interactivo y significativo, que pueda contribuir directamente a la mejora de la comunidad educativa y social.

Concretamente, en este congreso se presenta una de las experiencias llevadas a cabo en el marco de este Proyecto de Innovación Docente.



La propuesta presentada es la realizada por la Universidad Pública de Navarra, cuyo trabajo perseguía dar solución al problema presentado por un centro educativo de Navarra que se había quedado sin sala de ordenadores porque todo el alumnado había pasado a trabajar con Chromebook. Esto impedía que el profesorado pudiese realizar un proyecto (que venía haciendo desde hace tiempo) en el que trabajaba temas de Historia en la ESO con videojuegos instalados en dichos ordenadores. Para solucionar el problema, el alumnado del Master del Profesorado de Educación Secundaria (especialidad Geografía e Historia) se encargó de realizar diferentes propuestas didácticas y cuadernillos de actividades para trabajar el Feudalismo con el videojuego **Tribal Wars 2** (videojuego que puede utilizarse en Chromebook). Con este proyecto, el alumnado universitario aprendía a programar actividades educativas con una metodología innovadora (ABJ), mientras ayudaba a que en el centro pudiesen seguir realizando un proyecto de Historia y videojuegos. Los resultados mostraron unos niveles de satisfacción muy altos tanto en el alumnado universitario como en el alumnado de secundaria.



Santiago Foti

Correo electrónico: santiagojfoti@gmail.com

La arquitectura en el Valle del Nilo. Análisis de "Builders of Egypt"

Builders of Egypt ha sido lanzado a comienzos del año 2025, luego de varios años de espera (anteriormente se habían anticipado algunas de sus características). Es un videojuego para pc del tipo "city builder". El modo campaña comienza con la unificación del Valle y el Delta del Nilo, Alto y Bajo Egipto, atribuida a Narmer. La misión consiste en erigir la capital Menfis. Siguiendo el curso del Nilo, el jugador construye pequeñas casas de arcilla cercanas a los polos de producción (granjas, minas, puertos). A medida que se aleja de la ribera, y avanza en la obtención de recursos como piedra y madera, se van emplazando los edificios administrativos y ceremoniales. La culminación es alguna construcción monumental, como el Faro o la Gran Pirámide. También se permite jugar en escenarios especiales y en modo **sandbox**, en un espacio temporal que va desde Narmer hasta Cleopatra.

Desde el punto de vista teórico podemos enfocar el análisis en el llamado **town problem** debido a J. A. Wilson y W. Helck, quienes comenzaron la discusión en torno a la ciudad-estado (comparando el caso mesopotámico) y los "estados territoriales" centralmente administrados con autoridades locales dispersas. Esta centralización se fragmenta en los períodos intermedios. "La ciudad es, ante todo, un centro que regula la vida económica, administrativa y política del área que la circunda" (Espinel, 2002). El "giro espacial" aporta herramientas para pensar la generación de identidades en el espacio (Senovilla, 2021).



Los gráficos son muy detallados acercándonos a la geografía del antiguo Egipto. Se simulan las crecidas nilóticas, por lo que el jugador debe planificar la cosecha y el almacenamiento del grano. También debe decidir qué recursos extraer, cuáles exportar e importar y que edificios construir. La disponibilidad de fuerza de trabajo es crucial para que funcionen los asentamientos y los salarios se pagan en especie, dejando de lado la caracterización de la mano de obra esclava como la responsable de las construcciones urbanas.

Entre sus puntos fuertes, el videojuego invita a enfatizar el rol de las ciudades en el Estado egipcio por su importancia social, económica, administrativa y ceremonial. También permite pensar aspectos complejos de las relaciones comerciales como los intercambios en especie, la ausencia de moneda, la relevancia de la fuerza de trabajo y la planificación de la producción.

Entre sus puntos débiles, el juego no sigue una cronología exacta. En caso de utilizarlo como recurso didáctico debemos abordarlo desde la problematización relegando la periodización, toda vez que el modo campaña comienza con la construcción de una aldea desde sus orígenes a pesar de estar ambientada en el período dinástico (en el que ya existían pequeños centros urbanos, sobre todo en la zona del Delta).



Eva Gómez Fernández

Correo electrónico: evagomezfer22@gmail.com

El fascismo clerical en "BioShock Infinite"

BioShock Infinite de 2013 es la tercera entrega de la saga **BioShock**. A diferencia de sus predecesores, su trama se sitúa en 1912, antes de los eventos de los juegos anteriores, y transcurre en la ciudad flotante de Columbia. El videojuego presenta una ucronía en la que se establece un régimen dictatorial de carácter teocrático cuyas principales características se alinean con los sistemas asociados al fascismo clerical. Entre estos rasgos destacan un nacionalismo misticista, un militarismo exacerbado, una estructura antidemocrática, el culto al líder y el uso sistemático de la violencia.

Al estar ambientado en Estados Unidos, **BioShock Infinite** incorpora elementos que entran en consonancia con la ultraderecha de dicho país. Entre los más destacados se encuentra el racismo endémico profundamente arraigado en las leyes de segregación racial de Jim Crow. Se refleja, también, una defensa extrema de la Segunda Enmienda, que garantiza el derecho de los ciudadanos blancos a portar armas de fuego. Por último, la figura del antagonista, el Padre Comstock, encarna los principios del israelismo británico, una corriente integrista del cristianismo que defiende que los estadounidenses son el pueblo elegido de Dios y no los judíos.

Aunque **BioShock Infinite** presenta una realidad alternativa cuenta con una sólida asesoría histórica al incorporar episodios nacionales que otorgan realismo a su narrativa.



El objetivo de esta comunicación es abordar los siguientes interrogantes:

1. ¿Qué es el fascismo clerical y cómo encarna el líder de esa dictadura los elementos de dicha vertiente del fascismo?
2. ¿Qué papel desempeña la mitologización de ciertos sucesos nacionales en la construcción de un relato político e identitario que entronca con la extrema derecha?
3. ¿Cuáles son las tácticas de opresión utilizadas por el dictador, cuyo régimen se asocia con la figura del líder carismático según la cosmovisión weberiana?
4. ¿Es posible que este videojuego logre representar con precisión y ofrecer una enseñanza sobre un fenómeno tan complejo y poliédrico como lo es la ultraderecha?

Una vez respondidas estas cuestiones, se afirmará que **BioShock Infinite** es una obra cultural pedagógica bien fundamentada que ofrece una reflexión profunda sobre la historia de Estados Unidos y los peligros de la ultraderecha. Al integrar elementos históricos reales con una ucronía que presenta un régimen teocrático y fascista clerical, el juego permite explorar la manipulación de la Historia y los símbolos nacionales por parte de movimientos autoritarios. Sirve, además, como una poderosa herramienta pedagógica para abordar temas como la represión, el racismo y la lucha contra el autoritarismo.



Íñigo Gómez Zapata, Daniel Castilla Rodríguez y Pilar Bermúdez Martínez

Correos electrónicos: igomez4zapata@gmail.com, dcr1010@alu.ubu.es y mpmartinez813@gmail.com

Desarrollo de un videojuego de carreras como herramienta de divulgación histórica y práctica formativa: "Fastastic Roads"

Actualmente, los videojuegos se han consolidado como herramientas legítimas para la representación y divulgación del pasado, especialmente en contextos educativos y patrimoniales. Aunque la mayoría de propuestas se centran en géneros como la aventura narrativa, la estrategia o la simulación, existe un creciente interés por explorar formatos lúdicos alternativos que puedan transmitir contenidos históricos de forma accesible. Este enfoque se alinea con perspectivas que valoran la dimensión emocional, simbólica y participativa de los entornos digitales, incluso cuando adoptan formas estilizadas o alejadas del rigor documental.

En este contexto, la presente comunicación analiza el proceso de desarrollo de *Fastastic Roads*, un proyecto de creación colectiva que busca integrar referentes históricos del ámbito del transporte en un entorno interactivo de tipo arcade. El trabajo se ha estructurado como un laboratorio formativo, con equipos multidisciplinares de estudiantes implicados en todas las fases del desarrollo: desde la investigación y selección de contenidos hasta el diseño narrativo, visual y técnico. A nivel temático, se ha optado por representar figuras femeninas clave en la historia de la movilidad, incorporándolas como protagonistas de un videojuego que combina divulgación histórica y experimentación pedagógica.

A través de este proyecto se exploran las posibilidades que ofrecen los videojuegos como medio no tradicional para la comunicación del pasado, así como el valor educativo de metodologías colaborativas.



Ángel Alexis González Rodríguez

Correo electrónico: agonzrod@ull.edu.es

Historización gamificada: la adaptación del mundo hispánico medieval al gameplay y el aula

En esta aportación se expone el modelo metodológico de adaptación histórica orientada al diseño de videojuegos que hemos formulado en el marco de nuestra investigación: el diseño y desarrollo de videojuegos compatibles con la educación reglada desde la universidad. Inspirándonos en simuladores como *Stardew Valley*, *RimWorld*, *Crusader Kings III* y *Dwarf Fortress*, concretamos una respuesta para hacer frente tanto a la comunicación del pasado histórico a través del juego como a las representaciones tradicionales que privilegian el hiperrealismo visual, la ficcionalización descontextualizada del pasado o el uso de la estética anglofrancesa como referente.

Nuestro proceso conceptualizado para la traducción de estructuras sociales, políticas, económicas y culturales busca, a través de una historización gamificada aplicada en videojuegos, construir un sistema de juego emergente y dinámico fiel a la historia pero creativamente abierto. Es decir, el objetivo es construir mundos históricos jugables que sean coherentes tanto con la lógica interna de la época como con las características y necesidades de la industria del sector.

La propuesta parte de un análisis estricto y formado de fuentes medievales (documentación, iconografía y evidencias arqueológicas), centradas en el ámbito castellano andaluz de los siglos XIII y XIV, con especial atención a las dinámicas de frontera,



repoblación, señoríos y características socioculturales. Estas estructuras se reinterpretan como marcos de acción y decisión alrededor del jugador y su rol en el escenario, facilitando la emergencia de narrativas históricas alternativas en función de las decisiones tomadas dentro del juego.

Con esta arquitectura, definimos una experiencia de juego en formato RPG donde se combina la gestión territorial, toma de decisiones políticas y desarrollo social en una villa fronteriza medieval en 1369 tras la guerra civil castellana. El periodo de paz y recuperación tras el conflicto, más la ubicación de frontera, permite que el devenir histórico de la villa varíe de forma significativa según las acciones del jugador, reflejando la tensión constante entre consolidación interna, expansión territorial y coexistencia económica y cultural.

En cuanto al desarrollo, actualmente estamos con el cierre del proceso de elaboración teórica y comenzando los primeros conceptos artísticos y las pruebas técnicas para evaluar la viabilidad de motores como RPG Maker, Unity y Unreal Engine para nuestras necesidades: escalabilidad, complejidad y adaptabilidad multiplataforma (desde ordenadores de mesa a Android y dispositivos de diferentes potencias). Con ello, pese al trabajo extra que supone, la pretensión es definir la herramienta que permita, dentro de una tesis doctoral y un equipo limitado, el diseño de videojuegos donde se pueda dar una traducción histórica a mecánicas jugables tanto compatibles con el aula como con el consumo comercial.



Maicool Andrés Herrera Mármol

Correo electrónico: maicoolherrera@gmail.com

Volver la muerte tolerable: ética de la caza y apropiación de los animales en "Wild Hearts"

Los videojuegos como **Wild Hearts**, cuya mecánica principal es la caza, hacen frente a un problema: ¿cómo hacer tolerable la muerte del animal? Para responder a esta pregunta, el videojuego moviliza una retórica ecológica y catastrofista. Proponemos comprender esta retórica como un discurso ideológico y analizarla desde una perspectiva biopolítica. La caza no solo es una forma de depredación sino también una manera de gestionar poblaciones: la supervivencia del entorno requiere el sacrificio de ciertos kemonos o monstruos. En **Wild Hearts**, la caza permite así eliminar las anomalías que ponen en riesgo el ecosistema. Los kemono tienden a invadir otros territorios desplazando así a las poblaciones autóctonas y provocando heladas o inundaciones. Su eliminación restablece la norma en la naturaleza.

Cierto, **Wild Hearts** se diferencia de **Monster Hunter** por la diversidad de relaciones que se pueden establecer con los animales: estos pueden ser acariciados, domesticados, y homenajeados. Fabricar armaduras con sus componentes es una forma de homenajearlos: los cazadores europeos, por ejemplo, consideraban que el trofeo es una forma de transcendencia del animal cazado. Otra forma de homenaje es el rito funerario: tras la muerte de una gran kemono, la ciudad de Minato realizará un rito para liberar su energía y permitirle transcender. Pero esta retórica no solo legitima la caza sino que oculta relaciones de poder. Del mismo modo que las poblaciones animistas buscan asegurar el acceso a la carne mientras evitan las represalias de los espíritus, los cazadores intentan asegurar el acceso al loot y a la hebra celestial, una fuerza que recorre toda la naturaleza.



En efecto, si en **Wild Hearts** el cazador pide perdón, homenajea al animal muerto y adopta a los animales pequeños, esto se usa para aplacar los remordimientos y justificar el acceso tanto a los recursos del animal como a la energía del entorno. Por otro lado, el ataque de los kemonos es identificado a una catástrofe. La misión final, por ejemplo, propone matar a un dragón elemental que ha provocado una lluvia infinita que amenaza el mundo entero. La retórica catastrofista identifica el modo de vida del cazador al mundo que hay que salvar del cataclismo, excluyendo así el modo de vida de los otros. Así pues, **Wild Hearts** intenta cuidar la naturaleza de sus habitantes del mismo modo que los colonos europeos crearon los parques de conservación para proteger el Edén de los nativos irresponsables que lo habitaban.



Julio Iglesias Doval

Correo electrónico: Julio.iglesias.doval@rai.usc.es

Guerra sin memoria: la violencia digital y su impacto en la construcción del pasado. El camino hacia la deshumanización

Las nuevas tecnologías han revolucionado los hábitos y costumbres de la sociedad actual en menos de dos décadas. La industria del videojuego, cada día más amplia, se expande en títulos de diferentes géneros, pero “los juegos de naturaleza militarista y de violencia” (1) se presentan como los más consumidos. De una forma igual que el cine, los videojuegos han presentado títulos que han pivotado desde el ensalzamiento de la guerra a la denuncia de la misma (2). A pesar de esto, la industria del videojuego con su gran número de títulos conocidos como **shooters**, parece promover una “involución de valores humanos y una creciente violencia extrema para llamar la atención de un público que bascula entre el nihilismo y la respuesta al exceso de estímulos que reclaman atención” (3).

Este medio se articula como una herramienta clave para la socialización y divulgación, sin embargo, la representación de la violencia armada ha perdido su deber ético y ahora se asocia con la satisfacción personal del jugador. Se ha deshumanizado a las víctimas y se ha banalizado el conflicto distorsionando la percepción de la guerra, transformándola en un espectáculo consumible, y la violencia en una fuente rápida de dopamina, desvinculada de cualquier consideración moral o ética.

Esto influye en el campo de la historia. La presencia de juegos bélicos situados en momentos como las guerras mundiales convierten escenarios como el desembarco de Normandía en nuestro patio de recreo personal.



Se ha recreado acontecimientos históricos negando el valor didáctico o crítico que se debería buscar; y asentando el foco en el entretenimiento, adecuando todo suceso a estas características. Para ello se vacía de contexto el momento escogido y se concentran los esfuerzos en una representación hiperrealista de la cultura material con especial atención a armas y equipamiento militar junto a la posición dominante de espacios, personajes y monumentos icónicos que realcen la identificación del tiempo pasado seleccionado (4). La normalización del conflicto de la mano de la despersonalización del soldado provoca que, a largo plazo, se termine por entender estos sucesos bajo una memoria distorsionada del conflicto heroico desvinculado del dolor y las víctimas. Recordado como la historia de una película donde los actores no mueren de verdad.

¿En qué momento hemos llegado a aceptar como algo cotidiano el jugar a ser un soldado norteamericano en Normandía o un francés en Verdún? No se trata solo de disfrutar del rol de un soldado, sino de la estrecha relación que se ha tejido entre guerra y videojuegos. Como sociedad, y especialmente como historiadores, debemos reflexionar sobre cómo influir en este medio. Es nuestra responsabilidad asegurar que se preserve la memoria histórica y evitar su distorsión. Debemos mostrar la realidad del conflicto y, si alguien desea conocerla, que no lo haga como un entretenimiento, sino con la seriedad y el respeto que el tema merece.

(1) Acevedo, Eduardo Salvador, "Neuroeducación y videojuegos bélicos", CCCBLAB: Investigación e innovación en cultura, 2016. (consulta 18 de marzo de 2025).

<https://lab.cccb.org/es/neuroeducacion-y-videojuegos-belicos/>.

(2) Bruna, Costán Sequieras, "La imagen de la guerra en los videojuegos." *Tribulaciones de la Clase Ociosa: Sociología para entender el mundo en el que vivimos*, 2020. (Consultado: 18 marzo 2025).

<https://tribulaciones.es/la-imagen-de-la-guerra-en-los-videojuegos/>.

(3) Acevedo, Eduardo Salvador, "Neuroeducación y videojuegos bélicos".

(4) Venegas Ramos, Alberto. "Emergencia y formación de subjetividades históricas en los videojuegos de acción contemporáneos. El caso del desembarco de Normandía." *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, vol. 1, no. 31, 2019, p. 128.



Maitane Junguitu Dronda

Correos electrónicos: mjunguitu@gmail.com

Más allá del laberinto cinematográfico: los videojuegos como extensiones transmedia de "Labyrinth" (1986, Jim Henson)

Este trabajo explora el recorrido transmedia de conocida película de fantasía **Labyrinth** (estrenada en España con el nombre **Dentro del laberinto**) dirigida por Jim Henson y estrenada en 1986. El largometraje se ha consolidado como una película de culto dentro del género fantástico de los años 80, representada por su estética única en la que destaca la participación de David Bowie como actor e intérprete de varias de las canciones de la banda sonora.

Más allá de la película, la historia narrada en **Labyrinth** se expandió siguiendo las teorías de la transmedia a diversas plataformas, entre las que destacan el cómic, la novela que profundiza en la historia del film, la secuela en forma de manga, libros con ilustraciones originales del proceso creativo, merchandising variado y, por supuesto, videojuegos.

Nos centraremos específicamente en los dos videojuegos basados en el filme y examinaremos sus características de producción, la adaptación que hacen de la historia de la película y los elementos narrativos presentes en las versiones interactivas.

Concretamente estudiamos el caso de **Labyrinth: The Computer Game** (1986, Lucasfilm Games), lanzado para Apple II, Commodore 64/128, MSX2 y PC-88.



Este videojuego es una aventura gráfica en la que el o la protagonista debe avanzar dentro del laberinto eligiendo las acciones por medio de la selección de verbos y objetos.

El segundo videojuego es *Labyrinth: Maō no Meikyū* (1987, Atlus), título traducido al español como *Labyrinth: el laberinto del Rey Goblin*. Fue publicado exclusivamente en Japón para la consola Famicom, MSX y PC-88. Este videojuego es un RPG que presenta unas mecánicas de juego diferentes al ejemplo anterior. Relacionado con este juego, se resaltarán la importancia de la traducción de videojuegos por parte de los fans, un claro ejemplo de transmedia, que sirvió para difundir el juego a través de Internet más allá del mercado nipón.

Este estudio busca contribuir a la comprensión de las estrategias de adaptación transmedia de un producto lanzado en la década de los 80.



Juan Luis Lorenzo Otero y Guillermo Calviño Santos

Correo electrónico: juan.lorenzo.otero@udc.es y guillermo.calvino@udc.es

La representación de la imagen cruel en el videojuego: el caso de "Manhunt"

Partiendo del concepto de imagen cruel, presentado por Román Gubern, esta investigación busca analizar dicho concepto en relación con la saga **Manhunt** de Rockstar Games. Este trabajo nace con el objetivo de detenernos en los vínculos intermediales de los que se ha nutrido la compañía americana para crear narrativa, visual y simbólicamente esta franquicia, sobre todo en lo relacionado con el uso virtual de la violencia y lo grotesco dentro de la cultura contemporánea. En este sentido, proponemos realizar un análisis intermedial para examinar las distintas conexiones entre los soportes y medios artísticos y comunicativos con la gramática estético-visual del videojuego. Nuestra voluntad es comprender los ejes temáticos que se usan conceptos propios de las ideas estéticas como lo siniestro o la fealdad que han sido analizadas por teóricos como Hal Foster, Román Gubern o Umberto Eco. Fruto de todo esto, se presenta un análisis de los videojuegos desde una perspectiva que bebe de los estudios visuales y la historia del arte, pero también con la finalidad de extraer la comprensión de estos videojuegos como herramienta pedagógica, especialmente como un espacio de reflexión que obligue al alumnado a reinterpretar



la presencia de la violencia en las manifestaciones artísticas, medios de comunicación y en el patrimonio cultural. En esta línea, hemos observado cómo la saga analizada utiliza la imagen cruel como esa misma reflexión sobre la violencia y la sociedad en la que se inscribe, el concepto de la muerte y su explotación mediática, como una fórmula de crítica de la explotación mediática de la violencia, y como la misma se puede utilizar como una metáfora de los medios sociales y permitiéndonos explorar el tema de la deshumanización de la sociedad. Los videojuegos que analizamos muestran como la violencia y lo grotesco se integran en la cultura popular, ofreciendo una reflexión crítica sobre su consumo y representación.



Adrián Magaldi Fernández

Correo electrónico: adrian@magaldi.es

¿Aprender historia jugando? El videojuego “Plus Ultra: Legado”: entre el nacionalismo banal y el populismo historiográfico

Durante los últimos años, hemos observado la aparición de un creciente número de videojuegos que tienen como escenario el proceso de conquista de América y la formación del Imperio Español. Tales serían los casos de *Civilization IV: Colonization, Expeditions: Conquistador* (publicado en España por FX Interactive como *Conquistadores del Nuevo Mundo*) o *Ecumene Aztec*. Este último, lanzado al mercado en 2023, generó una amplia polémica entre sectores de la derecha española y parte de las izquierdas de Latinoamérica, al tratarse de un videojuego que, por primera vez, parecía situar el protagonismo en los pueblos indígenas, permitiendo al jugador participar en su lucha contra los “invasores españoles”. Las reacciones que este videojuego generó entre las protestas de círculos de la derecha española y la defensa de ámbitos de la izquierda mediática latinoamericana se reflejaron a través de medios, redes sociales o campañas de boicot contra la empresa responsable del videojuego. Sin embargo, más recientemente ha parecido tener una respuesta a través del mismo instrumento.

En 2024 se anunció el videojuego *Plus Ultra: Legado*, generado por la compañía Póntica para ordenador y Nintendo Switch. La realización del videojuego generó una importante difusión, al ser financiado a través de una campaña de micromecenazgo que recibió especial publicidad desde *youtubers* como Santiago Armesilla y Pax Hispánica, o mediante



la campaña iniciada por el diario "El Debate" y la Universidad CEU-San Pablo bajo el título "Construyendo la Hispanidad del Siglo XXI". Ambientado en el siglo XVI durante la llegada de Hernán Cortés a América, el videojuego pretende plantear el período como un proceso de encuentro entre dos mundos que basó la posterior identidad de la Hispanidad, especialmente dirigido a alcanzar labores divulgadoras y pedagógicas combatiendo la llamada "Leyenda Negra". El objetivo de esta ponencia es analizar el pasado construido a través del videojuego y la forma en que este se sustentaría en dos conceptos de creciente aceptación en el ámbito académico: el nacionalismo banal y el populismo historiográfico, aplicándolos en este caso al relato del pasado difundido a través de un videojuego como *Plus Ultra: Legado*.



Javier Morales Campoy

Correo electrónico: jmc893@inlumine.ual.es

Narrativas voluntarias: cuando la historia no se cuenta, sino que se construye

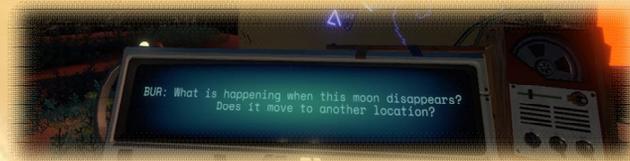
En algunos videojuegos, la narrativa no se impone al jugador, sino que se oculta entre las ruinas del escenario o en la descripción de un objeto. Esta propuesta explora el concepto de narrativa voluntaria, entendida esta como la historia que requiere de la cooperación activa del jugador para poder ser construida. Este tipo de narrativa se apoya en determinados pretextos y métodos narrativos para construir un modelo deductivo. De este modo, se establece una relación entre la agencia del jugador y el desarrollo del relato: a mayor necesidad de interpretación, mayor es el peso que asume la interacción como vehículo narrativo. Aunque pueden existir alicientes que motiven esta exploración —como recompensas mecánicas o logros—, el acceso a la dimensión narrativa de la obra permanece como una decisión que el jugador puede o no tomar. Este modelo contrasta con los narrativos lineales. Los pretextos más comunes suelen ser escenarios apocalípticos o extraños y episodios amnésicos, generalmente enmarcados en mundos distópicos o fantásticos para evitar que el jugador pueda importar sus conocimientos del mundo real al ficticio. Los métodos narrativos suelen ser pasivos y opcionales de cara a la compleción del juego, resaltando así la agencia del jugador. Los más frecuentes son descripciones de objetos, opciones de diálogos no obligatorias y un entorno lleno de detalles del que se puede recabar información.



Contemplaremos títulos como *Dark Souls*, *Outer Wilds*, *Disco Elysium* o *Super Mario Bros*. Evaluando el papel que desempeña el jugador en la construcción del relato, podremos situar estas obras en distintos puntos del eje de interactividad. *Super Mario Bros*, como obra con narrativa lineal que no hace uso de métodos narrativos interactivos, se posiciona en un extremo del eje; mientras que los otros títulos, al hacer uso de los métodos narrativos previamente descritos, son —en mayor o menor medida— dependientes de la interactividad.

Otro parámetro que medir sería la independencia entre relato y jugabilidad. Esto se hace evidente al comparar *Dark Souls*, donde la falta de interacción narrativa no impide la compleción de la obra, con *Outer Wilds*, donde explorar la narrativa es la mecánica de progreso, dando lugar a una fusión de lo mecánico y lo narrativo.

Para sustentar este análisis, se recurrirá a los marcos teóricos de Henry Jenkins acerca de la narrativa ambiental; de Espen Aarseth y su noción de texto ergódico; a la terminología de Hocking en relación con la disonancia ludonarrativa; y a la distinción entre elementos diegéticos y extradiegéticos de Marie-Laure Ryan. El objetivo es proponer el concepto de narrativa voluntaria como una herramienta desde la cual analizar modelos narrativos que dependen de la interacción del jugador.



Raúl Muñoz Céspedes y Nicolás Losilla

Correos electrónicos: Raul.Munoz@uab.cat y losilla@ugr.es

Más allá del videojuego: “Kingdom Come: Deliverance 2”, la construcción de una identidad medieval y su consumo en redes

El videojuego *Kingdom Come: Deliverance 2* ha generado un gran impacto en la comunidad de jugadores debido a su calidad gráfica, su narrativa inmersiva y sus amplias posibilidades de juego. No obstante, siguiendo la estela de su predecesor, diferentes medios han señalado que esta saga presenta sesgos discriminatorios tanto de género como de etnia. Más allá del videojuego como objeto cultural, en el presente trabajo evaluaremos el impacto de esta saga en las diferentes comunidades online hispanohablante, atendiendo a los foros de Steam y Reddit, tratando de ver cómo la compañía Warhorse Studios ha fomentado una campaña de propaganda utilizando a creadores de contenido tanto de videojuegos como de historia para hacer ver su videojuego como el gran producto de este año (a nivel de jugabilidad y gráficos) así como un producto que la compañía ha calificado como "históricamente veraz". Por consiguiente, evaluaremos la recepción de este juego por las comunidades mencionadas. En conclusión, trataremos de ver como un producto cultural de alto impacto como es un videojuego de gran presupuesto, emplea la Edad Media como espacio donde crear una narrativa y experiencia estética que es absorbida por el jugador e interpretada como lo históricamente correcto (neomedievalismo) sin evaluar su discurso o veracidad la cual —aunque se tenga en cuenta— no es la prioridad de una productora de videojuegos, sino sus ventas.



Sara Mai Ortiz de Manuel

Correo electrónico: saramaiortizdemmanuel@gmail.com

La sobrehumanización de los cuerpos gordos en los seleccionados de personaje

Los cuerpos gordos sufren una “sobrehumanización”, es decir, se les trata con una serie de reglas de juego que difieren en gran medida de cómo se trata al resto de personajes que poseen en su lugar otras características físicas, centrado en específico cómo los personajes gordos deben presentar lo que Todd Harper en su artículo de 2023

Fighting/Fat: Fighting Game Characters and the Emptiness of Video Game Fatness, llama “gordura mecánica”, por la que los personajes gordos deben tener un motivo para estarlo relacionado con su jugabilidad, ya sea tener más puntos de vida, o un gag recurrente sobre su tamaño y amor por la comida. El objetivo de este video-ensayo será explorar las diferencias en el tratamiento y representación de los cuerpos gordos a lo largo de la historia de los videojuegos, cómo a éstos se le exige una justificación al contrario que el resto de posibles personajes, relacionadas además la mayoría con estereotipos dañinos de la vida real. En definitiva, se realizará una exploración, a través de la historia de personajes gordos en videojuegos, de cómo puede llegar a aceptarse que un personaje lance rayos por los ojos, pero que, en su lugar, no se acepte que un personaje gordo pueda ser ágil sin tener una faceta cómica. También se hará una pequeña exploración de las diferencias en el trato de lo que la industria de los videojuegos denomina “mujeres gordas”, en comparación con los personajes masculinos gordos.



Para concretar los personajes seleccionados, el análisis se realizará sólo teniendo en cuenta aquellos que se encuentran en videojuegos en los que se presenta un 'roster' de personajes, y puedes elegir con cuál jugar, apartando así los NPCs, personajes personalizables, o protagonistas fijos con el objetivo de realizar una mejor observación en la comparación entre tratamiento por el mismo juego a diferentes tipos de cuerpo. Con el fin de realizar un análisis que abarque los cambios en diferentes épocas de la historia de los videojuegos, se delimitará el mismo a cuatro en concreto, eligiendo un personaje de cada uno.

Los cuatro videojuegos seleccionados serán:

Fatal Fury: King of Fighters, un videojuego de lucha lanzado en 1991. El personaje seleccionado será Raiden, un luchador de lucha libre.

Tekken 6, un título de 2007 también del género de luca que presenta al personaje de Robert "Bob" Richards, conocido como "Slim Bob".

Overwatch, lanzado en 2016, un juego multijugador online que presenta al personaje de Roadhog, pero también al de Mei, que será tomando para introducir el tema de la representación femenina.

Genshin Impact, juego de rol online lanzado en 2020, donde puede encontrarse al personaje de Varesa, una luchadora y comedora competitiva introducida al juego en 2025, con el objetivo de observar la representación más actual.



Abdenour Padillo-Saoud

Correo electrónico: a.padillosaoud@qmul.ac.uk

La representación de al-Andalus en los videojuegos históricos: discursos y comunidades digitales

Al-Andalus, el pasado islámico de la península ibérica, ha sido objeto de representaciones múltiples y, a menudo, contradictorias fuera del ámbito académico. En contextos occidentales, su imagen reaparece de manera recurrente con distintos fines, que van desde el exotismo estético hasta los debates sobre identidad y convivencia, mientras que en el mundo árabe este periodo ha suscitado una fascinación persistente desde prácticamente el momento de su desaparición.

De este modo, al-Andalus ha sido representado de formas diversas en las manifestaciones culturales contemporáneas, especialmente en el ámbito de la cultura visual y mediática. Este periodo ha sido interpretado tanto como un paréntesis ajeno a la “verdadera” historia de España (una anomalía que la denominada “Reconquista” habría corregido), como idealizado en el mundo árabe, donde se configura como un paraíso perdido, cargado de memoria, nostalgia y posibilidades históricas truncadas. Dentro de este amplio espectro de producciones culturales, el videojuego tampoco ha permanecido ajeno a este periodo. Aunque al-Andalus carece del carisma mediático de otros episodios históricos, está presente en numerosos títulos de estrategia y simulación.

Mi contribución a este congreso tiene como objetivo dar a conocer el proyecto en el que actualmente estoy trabajando, centrado en el estudio de las representaciones de al-Andalus



en los videojuegos históricos de estrategia, así como en el análisis de cómo los jugadores interpretan y reproducen estos discursos dentro de las comunidades digitales que se articulan en torno a ellos, generando nuevos sentidos y resignificaciones a partir de la experiencia lúdica. Además de examinar las comunidades más populares, el proyecto presta especial atención a la recepción de este periodo histórico entre usuarios del mundo árabe. La investigación se apoya en marcos teóricos clave del estudio de los videojuegos (Galloway, 2006; Bogost, 2007; Chapman, 2016) y en casos previamente analizados (Sisler, 2006, 2014; Venegas Ramos, 2021; Jiménez Alcázar, 2014, entre otros), y se plantea preguntas como:

- ✓ ¿Cómo se representa al-Andalus en las diferentes capas narrativas de estos videojuegos?
- ✓ ¿Qué discursos se promueven o refuerzan a través del juego (invasión, (re)conquista, decadencia, exotismo, nostalgia, entre otros)?
- ✓ ¿Qué relatos y posicionamientos en torno a este periodo emergen en las comunidades de jugadores?
- ✓ ¿Qué emociones, ideologías o visiones del pasado se manifiestan en estos espacios colaborativos?
- ✓ ¿De qué manera estas prácticas lúdicas contribuyen a la reconfiguración contemporánea de la memoria histórica?
- ✓ ¿Cómo se articulan las diferencias entre la producción global de estos videojuegos y su consumo o reinterpretación en contextos árabes?

Con mi intervención espero presentar los avances del proyecto y abrir un espacio de diálogo con quienes investigan en la intersección entre historia, cultura visual y medios digitales.



Romano Ponce Díaz e Iván Ávila González

Correos electrónicos: romano.ponce@umich.mx e ivan.avila@umich.mx

Try again. Fail again. Fail better. "Dark Souls" y el proceso hermenéutico de aprendizaje en la literatura ergódica

En la presente exposición abordaremos desde la perspectiva de los Estudios Visuales a los videojuegos como una forma texto (González-Vidal & Ávila-González, 2019), específicamente como una narrativa ergódica. En la presente, aspiramos a abordar a la mecánica de la muerte y el reinicio narrativo en el videojuego **Dark Souls**; se propone que estas mecánicas se pueden interpretar como un proceso hermenéutico en el que los jugadores navegan las partes y el todo del videojuego, generando un ciclo de comprensión, en el que cada recorrido es un pre-texto, cada fracaso es una comprensión del texto, el reinicio es un pretexto comprendido y el reinicio es una comprensión más amplia del texto, y así sucesivamente. De tal forma, cada "muerte" en el juego representa una oportunidad para una nueva comprensión, una profundización en el "ser" (Heidegger, 1996) del jugador, quien debe enfrentar y reinterpretar continuamente sus errores para progresar en la narrativa ergódica. Cada fracaso proporciona una comprensión cada vez más profunda del texto, es decir, del espacio digital navegable y, por lo tanto, de la narrativa. Asimismo, se ahondará en el concepto de esfuerzo no-trivial propuesto por Espen J. Aarseth, (1997) con la perspectiva de que la participación directa de los jugadores dentro del espacio navegable de **Dark Souls** (Miyazaki, 2011) es un proceso hermenéutico de generación de sentido. La presente ponencia tiene el doble propósito de proponer el valor didáctico de los videojuegos para la didáctica de la filosofía, y la relevancia de la participación para la generación de sentido, la comprensión del ser y estar dentro de los videojuegos.



Santiago Quintero Gutiérrez y Juan Sebastián Vargas Riascos

Correos electrónicos: Santiago.quintero.gutierrez@coreounivalle.edu.co y juan.vargas.riascos@correounivalle.edu.co

"CrisTales": entre una experiencia patrimonial y una forma de divulgación

Esta investigación tiene el propósito de resaltar el valor patrimonial de los videojuegos como herramientas culturales, en este caso en particular analizamos la ambientación que tiene el videojuego "**CrisTales**" para representar y trascender en el medio digital el patrimonio nacional colombiano, utilizando no solo ubicaciones emblemáticas e históricas de nuestro país, si no también representando conceptualizaciones propias de nuestro ethos. En este mismo sentido, el video fue realizado pensando en la historia pública y su intención de divulgar el conocimiento científico a un ámbito más amplio, por lo que no intentamos ahondar en tecnicismos complejos y le dimos un poco de "informalidad" o "generalidad".



Lorena Valeria Rodríguez

Correo electrónico: lorenavaleriarodriguez@gmail.com

La evolución de la música electrónica en videojuegos y su influencia en nuestra percepción del futuro

La música electrónica ha sido un pilar fundamental en la historia de los videojuegos, moldeando no solo la atmósfera, sino también nuestra percepción del futuro y nuestra relación emocional con el juego. Desde los años 80, géneros como **synthwave**, **house**, **techno** y **hardtechno** marcaron títulos emblemáticos: **Hotline Miami**, **Wipeout**, **Furi**, **Need for Speed Underground** y, en ejemplos inesperados como **Barbie Super Sport**, demostraron que la electrónica no es solo futurista, sino transversal a géneros, públicos y estéticas.

En los últimos años, géneros emergentes como el **phonk**, Nacido del **Memphis rap underground**, comenzaron a filtrarse en juegos indie (**Drift Phonk 666**, **Rhythm Racer: Phonk Drift 3D**), fusionando nostalgia digital con minimalismo visual. Así, la música electrónica ha pasado de ser un mero fondo a convertirse en un recurso central para construir narrativa, mecánica y atmósfera, para definir incluso la identidad de los jugadores.

El impacto de la música electrónica va mucho más allá del entretenimiento. Estudios recientes, como los de Miguel Sicart en **Beyond Choices**, exploran cómo la música y el sonido pueden provocar disonancia ética en el jugador, generando incomodidad y obligándolos a reflexionar sobre nuestras decisiones. Juegos como **Silent Hill 2** o **Spec Ops: The Line** usan lo sonoro para quebrar la fantasía de poder y generar incomodidad emocional.



Además, investigaciones como las de Karen Collins (*Game Sound*) y Kiri Miller (*Playing Along*) examinan cómo los sonidos repetitivos y los paisajes sonoros no solo crean atmósferas, sino que influyen en la concentración, el estado de ánimo y hasta en la toma de decisiones del jugador, abriendo un debate ético: ¿la música nos acompaña o nos condiciona?

Además, para conectar esta investigación con la práctica, se entrevistó a dos jugadores profesionales argentinos: D@RK_LEONA (*The King of Fighters*) y LifesBad (*Teamfight Tactics*).

D@RK_LEONA comentó que suele escuchar géneros como *dubstep*, *chill out*, electrónica, pop y *new age* durante las partidas, pero en competencias intensas prefiere quitar la música para concentrarse. LifesBad, por su parte, evita la música desde el inicio en juegos estratégicos como TFT porque considera que interfiere con su proceso mental. Estas experiencias reflejan cómo la música puede ser aliada o distracción según el contexto y el jugador.

A pesar de que la industria de los videojuegos en Latinoamérica no tuvo el mismo nivel de desarrollo que en otras regiones durante los 90, su escena musical sí dejó huellas. Argentina y otros países latinoamericanos han aportado influencias sonoras que se reflejan en bandas y el género

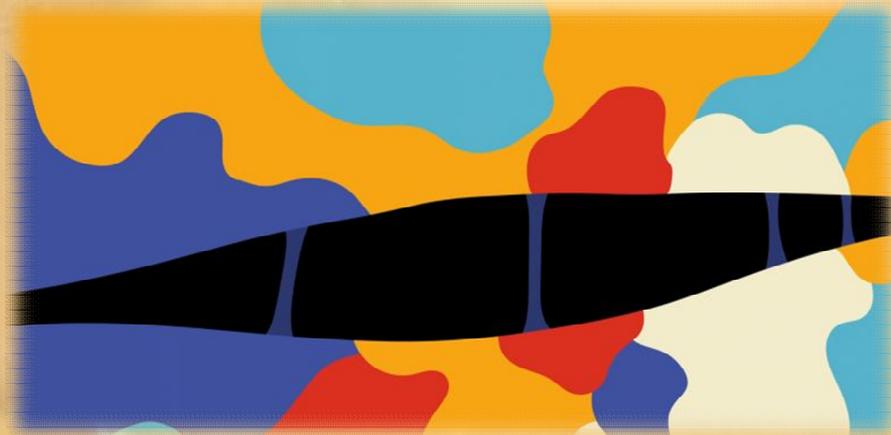
A nivel regional, México, aunque es parte de América del Norte, comparte dinámicas culturales y creativas con Latinoamérica. Desde allí llega *Pato Box*, que combina estética noir y sonidos electrónicos experimentales. En Brasil, *Horizon Chase* deslumbra como homenaje a los arcades de los 90, con la banda sonora del reconocido compositor Barry Leitch, mezclando electrónica retro y moderna. En Argentina, artistas como Matías Schmied, Tomás Batista y Mariano Guerino (*Juanito Arcade Mayhem*, *Evan's Remains*) muestran cómo la electrónica y el *chiptune* han sido adoptados localmente, mientras



comunidades como Cibercirujas resignifican tecnologías obsoletas, proponiendo un ciberfuturo alternativo y mestizo, no tan alejado del cliché tecnofuturista importado. Finalmente, esta investigación no busca una crítica moralista, sino abrir una conversación crítica y cultural: ¿qué lugar le damos a la música en la experiencia de juego? ¿Hasta qué punto elegimos lo que escuchamos y sentimos, y hasta qué punto somos guiados por las decisiones de diseño?

Tal vez es hora de pensarnos no solo como consumidores, sino como sujetos capaces de habitar el videojuego, la música y el futuro con más conciencia

Si bien los juegos no tienen por qué tener un mensaje moral, el mensaje es lo importante y el medio, actualmente, son los videojuegos.



Juan Manuel Román Domene

Correo electrónico: xurrillas10.baza@gmail.com

El enigma de los bastetanos

El jugador asume el papel de un joven historiador que, guiado por un sabio arqueólogo, debe resolver misterios y acertijos mientras explora diferentes escenarios del territorio bastetano, como **oppida** (ciudades fortificadas), talleres de cerámica y lugares de culto. Todo esto mientras evita a saqueadores y desentraña secretos perdidos de esta civilización.

La mecánica se basa en la exploración y descubrimiento, el jugador recorre mapas interactivos basados en sitios históricos, como Basti (actual Baza). Contará con minijuegos educativos para resolver acertijos basados en datos históricos, como traducción de inscripciones íberas, reconstrucción de cerámicas o simulaciones de batallas defensivas. También la narración, historias animadas que enseñan aspectos clave sobre la cultura, economía y religión de los bastetanos. Y el sistema de progreso se basa en cada descubrimiento aumenta el nivel de conocimiento, desbloqueando herramientas y acceso a lugares más complejos.

Los objetivos educativos a tratar: transmitir los valores culturales y sociales de los bastetanos; enseñar al jugador sobre las interacciones entre íberos, cartagineses y romanos en la región; y promover la curiosidad por la arqueología y la historia antigua. Los jugadores podrían resolver puzzles que simulan reconstrucciones arqueológicas, como ensamblar fragmentos de cerámica, interpretar mapas antiguos o descifrar inscripciones íberas. Estas actividades podrían desbloquear información adicional sobre la cultura bastetana.



Diseñar un sistema de combate donde el jugador defienda un oppidum frente a invasores. Las decisiones estratégicas se podrían basar en conocimientos históricos, como la organización militar y la construcción de fortificaciones. Incluir misiones donde el jugador tome decisiones que afectan la historia, guiado por personajes que representan figuras históricas bastetanas. Esto fomentaría el aprendizaje sobre su sociedad y cultura.

Se pueden otorgar puntos por completar actividades, acertar en las decisiones o resolver puzzles. Además, podrían desbloquearse logros específicos como "experto en inscripciones íberas" o "comerciante maestro", incentivando el aprendizaje continuo.

Tras completar un nivel, se le podría presentar al jugador un breve cuestionario interactivo que evalúe lo aprendido durante ese segmento. Estos pueden ser tipo test, preguntas abiertas o incluso minijuegos relacionados. Al llegar al final del juego, se podría incluir un desafío o misión especial donde el jugador demuestre todo lo aprendido, como reconstruir una narrativa histórica o resolver un gran misterio bastetano.



Carlos Suárez Cortés

Correo electrónico: csuarez@unizar.es

Imágenes espectaculares y violencias ignoradas. El asedio de Cartago en "Total War: Rome II"

Total War: Rome II (2013) sigue siendo hoy en día el videojuego sobre la antigua Roma con más jugadores en Steam. El análisis de una de las batallas histórica presentes en él nos permitirá reflexionar acerca de cómo los videojuegos representan la guerra en el mundo antiguo. Dicha batalla es el asedio de Cartago, el cual conformó la llamada Tercera Guerra Púnica (149-146 a. C.) y cuya representación en **Total War: Rome II** difiere bastante de la información que nos transmiten las fuentes. Por un lado, los desarrolladores han apostado por elementos que ofrecen espectacularidad antes que por aquellos que pudiesen invitar a la reflexión histórica. Un ejemplo de esto sería como los desarrolladores inventaron un desembarco de tropas romanas en las playas de Cartago, inexistente en las fuentes, con el fin de imitar las imágenes del desembarco de Normandía en la película **Salvar al soldado Ryan**. De este modo se emplea un referente mediático de la guerra en el siglo XX como modelo para representar una batalla antigua. Del mismo modo, la aparición en el videojuego de elefantes de guerra en el bando cartaginés refleja esa búsqueda de espectacularidad antes que elementos de reflexión histórica, pues sabemos que los cartagineses en ese momento no poseían elefantes debido a que Roma se lo había prohibido durante varias décadas tras su victoria en la Segunda Guerra Púnica.



Esa imposición podría haber servido para reflexionar sobre el imperialismo romano y el carácter justo o no de la declaración de esta guerra, pero esa posibilidad se desvanece cuando deciden incluirse los elefantes en la representación de la batalla.

Hay otro aspecto en el que **Total War: Rome II** también difiere de las fuentes, pero este se debe, más que a una búsqueda de espectacularidad, a la incomodidad que nos puede producir en el presente. Ese aspecto es la inexistente representación de la destrucción de la ciudad de Cartago, acto con el que finalizó el asedio, y de la violencia que esta conllevó contra su población, algo en lo que insiste el autor antiguo Apiano de Alejandría. La violencia contra la población civil era un elemento habitual en la guerra antigua, pero **Total War: Rome II** rehúye cualquier mención explícita a la misma. Ignorar dicha violencia supone invisibilizarla, pasando a una visión de la guerra antigua idealizada y perdiendo esa oportunidad de reflexionar acerca del pasado. Además, el hecho de reducir la guerra antigua al combate entre ejércitos regulares nos conduce a una visión muy androcéntrica del mundo antiguo. Así pues, como podemos observar los videojuegos pueden llegar a transmitir una visión imprecisa del pasado y, concretamente, de la guerra antigua. Sin embargo, estas imprecisiones no significan que haya renunciar a ellos como recurso educativo en las aulas, pues siempre podrán ser empleados por el profesor para trabajar con sus alumnos el pensamiento crítico.

TOTAL WAR
ROME II



Dan Tarodo Cortes

Correo electrónico: dtarodo@usj.es

Semántica narrativa de la paradoja temporal en la saga "Pokémon": la reconstrucción intertextual del pasado en la región de Paldea

El tratamiento del tiempo en las narrativas de ficción interactiva ofrece nuevas posibilidades para la exploración de la memoria, la historia y la identidad cultural. La saga **Pokémon**, tradicionalmente orientada hacia la aventura y el descubrimiento, ha introducido en **Pokémon Escarlata** y **Pokémon Púrpura** (2022) un giro temático significativo mediante el uso explícito de paradojas temporales. Este fenómeno permite analizar cómo el videojuego no solo representa el paso del tiempo, sino cómo reconfigura activamente el pasado desde una perspectiva semántica narrativa. En este estudio, se propone examinar la función de la paradoja temporal como mecanismo de reconstrucción intertextual del pasado en la región de Paldea, abordando su significación narrativa y su inserción en la tradición cultural de la saga.

Inspirada en la geografía y herencia cultural de la península ibérica, la región de Paldea introduce un nuevo modelo narrativo en la serie: la coexistencia de temporalidades divergentes materializadas a través de los denominados Pokémon Paradoja. Estas criaturas, provenientes de eras pretéritas o de futuros distantes, irrumpen en el presente por medio de fenómenos anómalos en el Área Cero, una localización central tanto a nivel lúdico como simbólico. Desde un enfoque intertextual, estas formas representan la cita y transformación de discursos históricos y científicos sobre la evolución, el progreso y la regresión.



La coexistencia de versiones alternativas de Pokémon conocidos plantea así interrogantes sobre la naturaleza del tiempo y la preservación de la memoria cultural en el universo del juego.

La paradoja temporal en **Pokémon Escarlata** y **Púrpura** opera como un dispositivo narrativo que subvierte la linealidad clásica de la historia de Paldea, ofreciendo en su lugar una multiplicidad de pasados (y futuros) posibles. A través del concepto de semántica narrativa, se observa cómo los **Pokémon Paradoja** resemantizan las especies originales, atribuyéndoles nuevos significados vinculados a arquetipos de lo primitivo, lo tecnológico y lo mítico. La intertextualidad se manifiesta en la constante referencia a narrativas de exploración científica, teorías evolutivas alternativas y discursos utópicos o distópicos, conformando una red de sentidos que transforma la región de Paldea en un archivo vivo de relatos históricos divergentes. De este modo, el jugador, al interactuar con estas criaturas y desentrañar sus orígenes, participa en un proceso activo de interpretación y reconstrucción histórica dentro del marco lúdico.

La introducción de la paradoja temporal en Paldea supone un avance en la sofisticación narrativa de la saga **Pokémon**, integrando elementos propios de la literatura posmoderna, como la fragmentación temporal y la reescritura del pasado. Desde una perspectiva de semántica narrativa, las paradojas temporales permiten repensar el papel del jugador como historiador activo de un universo en constante reconfiguración. Además, la dimensión intertextual de estos fenómenos enriquece la experiencia de juego, conectando el mundo de Paldea con discursos más amplios sobre la memoria, la identidad y la construcción cultural de la historia. En definitiva, **Pokémon Escarlata** y **Púrpura** no solo representan un punto de inflexión en la evolución lúdica de la franquicia, sino también un caso paradigmático de cómo el videojuego puede operar como una plataforma compleja de reflexión histórica y narrativa.



Maider Véliz Ramas

Correo electrónico: maider.veliz.ramas@gmail.com

El arte ukiyo-e en el imaginario colectivo: el videojuego “GetsuFumaDen: Undying Moon (2022) como caso de estudio

El arte ukiyo-e, que podría traducirse como “imágenes del mundo flotante”, es una forma de arte popular que surgió en Japón en el siglo XVII, y que alcanzó su mayor esplendor en el siglo XVIII. Este arte, que se concibió por y para la ciudadanía, reflejaba los espacios de ocio y los placeres de la vida urbana, a pesar de sus constantes restricciones impuestos por la rigidez del gobierno. El carácter accesible, crítico y adaptable de este arte, permitió ajustarse con cierta facilidad a todo tipo de cambios ideológicos y estéticos a lo largo del tiempo. Gracias a esta flexibilidad, ha conservado su continuidad simbólica y estética hasta llegar a los medios contemporáneos como el manga, el anime y, más recientemente, los videojuegos.

El objetivo de esta conferencia es mostrar cómo el arte ukiyo-e, a través de la reinterpretación y continuidad en el tiempo, sigue presente y vigente en el imaginario cultural actual. Lejos de ser una práctica del pasado, sigue vivo como símbolo identitario de la cultura nipona. Todo ello se abordará a través del análisis contextual del videojuego **GetsuFumaDen: Undying Moon** (2022), con el fin de evidenciar una apropiación consciente de este arte, tanto a nivel formal como desde lo conceptual.



Proyectos



ARCamp

Daniel Benítez y Aleix Riba

Correos electrónicos: dbenitez@uoc.edu y aleixriba33@gmail.com

Imagina que eres profesor de historia y quieres que tus alumnas y alumnos de la ESO aprendan sobre una época histórica y les haces leer páginas de un libro; seguro parte de la clase aprende, pero ¿qué aprenderían si en lugar de eso, creas una aventura interactiva y haces que unos personajes que tu has diseñado expliquen la historia con conversaciones que tú has definido?

Esa es la pregunta que dio origen a **ARCamp**, un proyecto que combina narrativa, gamificación y tecnología para transformar cómo contamos y experimentamos la historia. El proyecto ha sido desarrollado por Daniel Benítez García, ingeniero informático por la UOC, con el rol de CEO, y Aleix Riba, técnico de desarrollo senior con el rol de CTO. Todo nace hace tres años con la idea de crear un entorno a donde cualquier persona o entidad pueda crear aventuras para que sean seguidas por usuarios mediante un dispositivo móvil. Cualquier puede entrar en ARCamp Studio y crear unos personajes y unos textos que luego serán consumidos mediante ARCamp, la aplicación móvil. Lo que hace diferente a ARCamp es su flexibilidad y facilidad de uso, además de su adaptación. No se necesitan caros dispositivos ni personal asistente que los opere para disfrutar de ARCamp, basta con un simple smartphone.



ARCamp permite crear y consumir relatos interactivos en el mundo real mediante realidad aumentada, geolocalización y códigos QR, todo a través de una aplicación móvil nativa disponible para dispositivos Android e iOS.

Es una herramienta ideal para instituciones o personas que buscan nuevas formas de conectar con su público a través de experiencias gamificadas y memorables. Está diseñado para adaptarse a múltiples contextos: rutas históricas, clases al aire libre, visitas educativas, exposiciones, actividades turísticas o incluso campañas de sensibilización. Tenemos completamente desarrollado un MVP de la aplicación móvil y de ARCamp Studio. El proyecto es completamente funcional, actualmente estamos validando la tecnología y estamos en la etapa de Product Market Fit.

ARCamp fue uno de los ocho proyectos finalistas del programa de emprendimiento SpinUOC, donde recibió un excelente feedback del público y expertos del sector. Más recientemente, hemos participado en 4YFN - Mobile World Congress 2025, donde confirmamos el interés de potenciales clientes, colaboradores e inversores.

En ARCamp creemos que la tecnología puede dar vida a las historias y transformar la manera en que aprendemos, exploramos y nos relacionamos con nuestro entorno.

Visita el proyecto en: <https://www.arcamp.es>



Universe Motion Studio

Víctor R.R. Ávalos (desarrollo)

Lydia de la Guía (música)

Jessica K. Knauss (narración)

Iván Batalla (arte 3D)

Correos electrónicos: vrravalos@gmail.com, lydiadelag@gmail.com,
alfonsoxelsabio@gmail.com e iban.batalla.tuero@gmail.com

“Zamora 901”: reviviendo el Día de Zamora a través del arte del videojuego

La ciudad de Zamora fue escenario en el año 901 d.C. de un asedio poco conocido, pero de gran importancia durante las contiendas entre el Reino de Asturias y las fuerzas de Al-Ándalus en la Península Ibérica durante la Reconquista. Este acontecimiento histórico, conocido como el "Día de Zamora", ha sido recreado en el videojuego "Zamora 901", combinando narración histórica con mecánicas de defensa estratégica en un ambiente 3D. La aportación analizará tanto la batalla como su adaptación al formato de videojuego, presentando el proceso para reconstruir la Zamora medieval del siglo X y los desafíos de convertir hechos históricos en elementos jugables. Se incluyen demostraciones audiovisuales del juego.

Visita el proyecto en: <https://universemotion.com/>





Historia
VIDEOJUEGOS
歴史とビデオゲーム

www.historiayvideojuegos.com