# JUEGO Y OCIO EN LA HISTORIA

Pilar Suárez Pascual Mª Isabel Gascón Uceda Luis Alonso Álvarez J. Francisco Jiménez Alcázar

Universidad de Valladolid

## Serie: Instituto Universitario de Historia Simancas Colección de Bolsillo, № 26

Juego y ocio en la historia / María Pilar Suárez, María Isabel Gascón Uceda, Luis Alonso Álvarez, Juan Francisco Jiménez Alcázar. Valladolid : Ediciones Universidad de Valladolid, 2018

174 p.; 20 cm.- Historia. Colección de bolsillo; 26

ISBN 978-84-8448-956-6

1. Ocio – Historia. 2. Juego – Historia. I. Suárez, María Pilar. II.Gascón Uceda, María Isabel. III. Alonso Álvarez, Luis. IV. Jiménez Alcázar, Juan Francisco (1966-). V. Universidad de Valladolid, ed. VI. Serie

379.8(091)

## MARÍA PILAR SUÁREZ MARÍA ISABEL GASCÓN UCEDA LUIS ALONSO ÁLVAREZ JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR

## JUEGO Y OCIO EN LA HISTORIA





No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, ni su préstamo, alquiler o cualquier otra forma de cesión de uso del ejemplar, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

En conformidad con la política editorial de Ediciones Universidad de Valladolid (http://www.publicaciones.uva.es/), este libro ha superado una evaluación por pares de doble ciego realizada por revisores externos a la Universidad de Valladolid.

Con la colaboración del Excmo. Ayuntamiento de Valladolid

- © LOS AUTORES. Valladolid, 2018
- © EDICIONES UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

Diseño de cubierta: Instituto Universitario de Historia Simancas.

Preimpresión: Ediciones Universidad de Valladolid.

ISBN: 978-84-8448-956-6

Dep. Legal: VA 227-2018

Imprime: Artes Gráficas Angelma, S. A. 47011 Valladolid

#### ÍNDICE

PRESENTACIÓN Adolfo Carrasco Martínez
EL JUEGO LITERARIO EN LOS ALBORES DE LA LITERATURA OCCIDENTAL María Pilar Suárez
EL OCIO FEMENINO EN LA EDAD MODERNA M.ª Isabel Gascón Uceda
LOS "ENFERMOS ESTÉTICOS". LAS DIMENSIONES DEL OCIO EN LOS BALNEARIOS ESPAÑOLES, 1700–1930 Luis Alonso Álvarez
La Historia vista a través de los videojuegos Juan Francisco Jiménez Alcázar141

## LA HISTORIA VISTA A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS\*

JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR Universidad de Murcia

<sup>\*</sup> Este trabajo se inscribe en el seno del proyecto de investigación Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital (HAR2016-78147-P), financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad, Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-2016, convocatoria de Excelencia 2016. www.historiayvideojuegos.com.

I juego es una de las actividades más productivas del género humano. Puede parecer un contrasentido, desde el mismo momento en que lo asociamos a una actividad inmersa en el ámbito del ocio, pero la realidad es que hay que contemplar la acción como un progreso en paralelo al desarrollo cultural: jugar significa aprender de la experiencia, por la propiedad de haber vivido la situación, y emplear el tiempo en la diversión configura, por extensión, la esencia del individuo y de su grupo. Aludiré más adelante a los planteamientos del homo ludens de Huizinga<sup>1</sup>, hoy tan actual y actualizado por el fenómeno de la cultura del ocio, en general, pero se trata de insistir en contemplar y analizar los resultados de un cambio tan general como global en todos los niveles de nuestra sociedad, ya palpable desde las últimas décadas del siglo XX<sup>2</sup>.

Es obligada la referencia a la definición de cómo es la sociedad en la que nos desenvolvemos, pues la realidad de una revolución tecnológica y, por ende, de las comunicaciones, ha llevado a que andamos por calles y ciudades con pasado pero con personas diferentes: a nadie se le hubiera ocurrido hace bien pocos años pensar que paseamos callados y en silencio, falsamente inmersos en nuestros pensamientos, cuando en realidad o bien estamos enviando un mensaje por un terminal telefónico de los denominados inteligentes, o bien intentando buscar una ficción de realidad aumentada que ha hecho furor entre muchos usuarios y ofrecido pingües beneficios a la empresa que comercializó *Pokemon Go*, Nintendo. Estos dos comportamientos, que no dejan de tener base en el desarrollo de una microtecnología punta y de vanguardia, obligan a que reflexionemos, como pro-

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura*, Madrid, 2012.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> MERCIER, Pierre Alain, SCARDIGLI, Victor y PLASSARS, François, La sociedad digital: las nuevas tecnologías en el futuro cotidiano, Barcelona, Ariel, 1985.

fesionales de las Humanidades, de forma severa sobre el mundo que nos rodea. Y, en último término, acerca de uno de los resultados de esa nueva realidad de sociedad digital, el videojuego, inserto en la percepción histórica de nuestro entorno: el reto como historiadores es incuestionable en este contexto inédito.

A pesar de que sea reiterativo, merece la pena insistir en las diversas consideraciones de esos cambios sociales, donde la presencia de "nativos e inmigrantes digitales", en palabras de Prensky<sup>3</sup>, nos posiciona en un mirador desde donde podremos ver en un corto plazo los resultados de la evolución de ambos grupos. Aún queda mucho por experimentar<sup>4</sup>, ya que consideramos la competencia de los más jóvenes en el uso de las tecnologías digitales como inherente a la edad. Y no es así. Mi teoría es que los que nos incluimos en el segundo grupo, el de los inmigrantes, pertenecemos a un grupo donde tenemos desarrollado el concepto de consecuencia fatal, y nos resistimos al ridículo, a estropearlo o, sencillamente, al desasosiego de observación de un ingenio que no sabemos manipular. El nativo, como ha crecido con esta tecnología, a priori podemos considerar que no ha tenido más remedio que aprender con la técnica sempiterna del ensavo v error, v no considera que pueda romperse. Y si se rompe, como lo hace cuando aún no es consciente de la pérdida, pues lo reconsidera de otra forma. Es la reacción ante una pantalla táctil o un mando a distancia repleto de botones. Otro ejemplo si cabe más evidente. A los "inmigrantes digitales" no nos sorprende el funcionamiento de una lavadora y, por lo tanto, para nosotros es una tecnología "invisible". Por ello, desde la perspectiva del aprendizaje invisible, así denominado, las TICs se deben hacer "no visibles". Para los "nativos digitales", la denominación de "nuevas tecnologías" es una sobrevaloración que realizamos los *inmigrantes digitales* o, directamente, los adultos. Por lo tanto, y como conclusión, el valor de estas tecnologías digitales radica en cómo se utilizan; no es su uso como tal el que se establece como necesario<sup>5</sup>.

Otra diferencia puede ser la existencia de las diferencias marcadas por lo que se conoce como "brecha digital". Las generaciones X, Y y Z<sup>7</sup> son otra fórmula de agrupación para vislumbrar con cierta perspectiva el fenómeno. Pero en realidad, sería un error no plantear la primera posición adoptada al abor-

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> PRENSKI, Marc, "Digital Natives, Digital Immigrants", en *On the Horizon*, 9-5 y 9-6 (2001). http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital% 20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf.

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Sobre esta cuestión, son interesantes las reflexiones de BENNETT, Susan J. y MATON, Karl A., "Beyond the «digital natives» debate: Towards a more nuanced understanding os students' technology experiences", en *Journal of Computer Assisted Learning*, 26-5 (2010), pp. 321-331, de BENNETT, Susan J., MATON, Karl A. y KERVIN, Lisa, "The «digital natives» debate: A critical review of the evidence", en *British Journal of Educational Technology*, 39 (2008), pp. 775-786 y las más recientes de FAJARDO, Inmaculada, VILLALTA, Esther y SALMERÓN, Ladislao, "¿Son realmente tan buenos los nativos digitales? Relación entre las habilidades digitales y la lectura digital", en *Anales de Psicología*, 32-1 (2016), pp. 89-97.

DE LA CALLE CARRACEDO, Mercedes, "Tendencias innovadoras en la enseñanza de las Ciencias Sociales. Hacer visible lo invisible", HERNÁNDEZ CARRETERO, Ana Mª, GARCÍA RUIZ, Carmen Rosa y DE LA MONTAÑA CONCHIÑA, Juan Luis (eds.), Una enseñanza de las Ciencias Sociales para el futuro: recursos para trabajar la invisibilidad de personas, lugares y temáticas, Cáceres, 2015, p. 74.

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Existe abundante literatura sobre este proceso, aunque considero procedente señalar los trabajos de LERA LÓPEZ, Fernando, HERNÁNDEZ NANCLARES. Nuria y BLANCO VACA, Cristina, "La brecha digital un reto para el desarrollo del conocimiento", en Revista de Economia Mundial, 8 (2003), pp. 119-142; de PEIRATS CHACÓN, José, SALES ARASA, Cristina y SAN MARTÍN ALONSO. Ángel, "Un portátil por estudiante como argumento de disputa política en la sociedad digital", en Educatio Siglo XXI, 27-2 (2009), en http://revistas.um.es/ educatio/article/view/90961/87741; de Ríos, Rossana, "Brecha digital entre estudiantes de escuelas públicas y privadas", en Télématique: Revista Electrónica de Estudios Telemáticos, 5-2 (2006), pp. 121-139; de GODOY ETCHEVERRY, Sergio y GÁLVEZ JOHNSON, Myma, "La brecha digital correspondiente: obstáculos y facilitadores del uso de TIC en padre de clase media y media baja en Chile", en CTS: Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad, 18 (2011). https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo? codigo=3716898, y de forma más reciente el de ALVA DE LA SELVA, Alma Rosa: "Los nuevos rostros de la desigualdad en el siglo XXI: la brecha digital". en Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, 223 (2015), pp. 265-286. PLAZA, Petra, "Generación Z, ¿cómo llegar a ellos? Un reto para las marcas", en Ctrl: control & estrategias, 630 (2016), pp. 52-53.

dar el tema del impacto del videojuego en nuestro entorno. Hace bien pocos años, el fenómeno estaba ubicado en un ámbito concreto, el de la adolescencia fundamentalmente. Incluso los niños más pequeños vivían al margen de ese desarrollo. Pero solo hace falta asomarse por cualquier gran almacén de juguetes para ver que la tecnología se ha establecido junto al juego tradicional, que atención, nunca dejará de estar "de moda". El individuo es persona de costumbres y, ante todo, somos animales de aprendizaje y juego: el cerebro y las manos, o los pies, se convierten en la base de ese desarrollo del ocio. Pero la precisión agotadora de una formación específica, y con unas necesidades concretas, hace que el control y dominio de la tecnología digital sea cada vez más precoz. Y aquí aludo a uno de los asertos más contundentes de este trabajo: el principal cambio al que asistimos es el de la educación y, en último término, de su manifestación, que es la dedicación profesional. No dejaremos de aprender, pues el mundo que nos rodea obliga a que sea obsoleto lo que ayer fue vanguardia. Quien piense en formas de trabajo gremial, entendido este como el que el conocimiento es delimitado, y aprendida una manera de actuar, siempre será igual, está abocado a la servidumbre de los demás, dicho esto de la manera más feudal de la expresión.

Pero veamos qué me lleva a ser tan contundente en mis manifestaciones, y más relacionado con algo *a priori* tan distinto y tan distante como lo es la ciencia y el ocio. Pienso, en conciencia, que son sinónimos. La curiosidad es lo que nos hace científicos y nos induce a continuar con el aprendizaje, con escudriñar lo que no conocemos, y el ocio es la mejor manera de comunicar tanto la manera de buscar soluciones como la de plantear esos mismos problemas. El videojuego, entendido como una manifestación más de la cultura del ocio digital, es uno de esos elementos que ha irrumpido en nuestros hogares, pero para quedarse.

### 1. El fenómeno del videojuego

El videojuego es una producción esencialmente destinada al ocio resultado de la aplicación de las tecnologías digitales. Otra cuestión diferente es la deriva que ha asumido su espectacular y vertiginoso desarrollo de los últimos años, y a los que haré referencia en cuanto su incidencia sobre la generación de producciones con guion histórico.

La definición no es, sin embargo, tan sencilla; quien observa, concreta. Y sentencia. Estoy de acuerdo con López Redondo en que es seguro que la representación mental del concepto que cada uno imagine será diferente<sup>8</sup>. Alude a quien considere que es una "máquina recreativa rodeada de jóvenes que asisten atónitos a cuanto ocurre en esa pantalla, expectantes, esperando su turno y dispuestos a dejarse en ella la paga semanal". Los que tenemos cierta edad, esta imagen existió. También, sigo a López Redondo aún, se piensa en una escena de un chaval, con un dispositivo de juego en la mano, y que mira fijamente una pantalla (de PC o de televisor) donde "un personaje bigotudo y rechoncho, vestido con un mono azul y una gorra roja, golpea con su cabeza un cubo del que sale despedida una seta que acabará formando parte de su comida". Pero mucho más interesante es el cuadro de una señora sentada en el salón de su casa, el metro o en el Congreso de los Diputados, con una tablet entre las manos, y que toca, de manera esporádica, compulsiva o no, con el fin de alinear elementos de un mismo color hasta que desaparecen<sup>9</sup>. Todos los escenarios son ciertos, y ninguno completa la visión global. Por eso, una correcta definición es fundamental para comprender, de manera acertada, el impacto del fenómeno sobre nuestra disciplina como historiadores. Esa diversidad es algo a lo que Newman aborda con la imposibilidad de la definición precisamente por la variabilidad que

9 Ibid.

<sup>8</sup> LÓPEZ REDONDO, Isaac, ¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI, Sevilla, 2014, p. 25.

se tiene del concepto<sup>10</sup>: la prioridad en el tipo de juego, la experiencia particular, los gustos personales, la posición apriorística respecto al videojuego derivada de un desconocimiento... incluso del nivel cultural de quien lo concreta.

En el intento de definir qué es, López Redondo<sup>11</sup> recurre también a los intentos de Levis<sup>12</sup>, quien alude al "entorno informático" del elemento; menciona, de igual forma, a las reglas ya prefijadas, aunque esta cuestión es general para cualquier tipo de juego que requiera una interacción con otro individuo –incluso con un juego en solitario, hay pautas–. No obstante, el investigador argentino incide en el papel asumido por el videojuego como un elemento más en el ámbito de la producción y la difusión audiovisual, que en el del ocio. O, por ejemplo, para E. Fernández, el videojuego es un software con base audiovisual que permite al jugador intervenir en historias o experiencias deportivas de manera virtual<sup>13</sup>.

En realidad, y habida cuenta la diversidad de perspectivas, cada uno de los investigadores que nos hemos acercado al estudio del medio, tanto desde la disciplina de la Educación, como de la Sociología, la Antropología o la Historia, como es mi caso particular, hemos ofrecido una mezcla de esas definiciones, ya que la tecnología ha ido alterando esa concreción. En 1938, el antropólogo holandés J. Huizinga ofreció una definición de lo que era un juego, y que es válida también para el caso de los virtuales:

"El juego es una actividad libre y consciente, que ocurre fuera de la vida ordinaria porque se considera que no es seria, aunque a veces absorbe al jugador intensa y completamente. Es ajena a intereses materiales y de ella no se obtiene provecho económico. Esa actividad se realiza de acuerdo con reglas fijas y de una forma ordenada, dentro de unos determinados límites espacio—temporales. Promueve la formación de grupos sociales que tienen a rodearse a sí mismos de secreto y a acentuar sus diferencias respecto del resto utilizando los medios más variados." 14

Con esta base, cualquier investigador que nos hemos acercado al tema nos vemos en la obligación–compromiso de definir el medio, por cuanto somos conscientes de que se trata de un asunto complicado, tanto por la propia concreción en sí como por los lectores potenciales, bien porque son usuarios habituales y conocen perfectamente el medio, bien porque son ajenos a él y su desconocimiento deriva en una serie de prejuicios. Esposito 15, Pérez Latorre 16, D. Aranda 17, P. Lacasa 18, G. Tost y O. Boira 19, Juul 20, Egenfeldt–Nielsen 21, López Redondo 22, Martínez Can-

<sup>&</sup>lt;sup>10</sup> NEWMAN, James, "¿Por qué estudiar los videojuegos?", ARANDA, Daniel y SÁNCHEZ NAVARRO, Jordi (eds.), Aprovecha el tiempo y juego. Algunas claves para entender los videojuegos, Barcelona, 2009, pp. 61-105. También en Videogames, New York, 2013.

LÓPEZ REDONDO, Isaac, op. cit., p. 13.

<sup>&</sup>lt;sup>12</sup> LEVIS, Diego, Los videojuegos, un fenómeno de masas. Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual, Barcelona, 1997, p. 27.

<sup>&</sup>lt;sup>13</sup> FERNÁNDEZ MÁRQUEZ, Esther, Juventud y ocio: televisión, videojuegos y juguetes. Implicación familiar desde las primeras edades, Sevilla, 2004, p. 58.

<sup>&</sup>lt;sup>14</sup> HUIZINGA, Johan, op. cit., p. 12.

<sup>15</sup> ESPOSITO, Nicolas, "A short and simple definition of what a videogame is", en *Digital Games Research Association DIGRA*, 2005.http://www.digra.org/digital-library/publications/a-short-and-simple-definition-of-what-a-videogame-is/.

<sup>&</sup>lt;sup>16</sup> PÉREZ LATORRE, Óliver, El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego, Madrid, 2012.

<sup>&</sup>lt;sup>17</sup> ARANDA, Daniel (ed.), Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico, Barcelona, 2015, y su estudio específico en la monografia colectiva. "Jugar y juego", pp. 11-38.

<sup>&</sup>lt;sup>18</sup> LACASA, Pilar, Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales, Madrid, 2011.

<sup>&</sup>lt;sup>19</sup> TOST, Gina y BOIRA, Oriol, Vida extra. Los videojuegos como nunca los has visto, Barcelona, 2014.

<sup>&</sup>lt;sup>20</sup> JUUL, Jesper, Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds, Cambridge, 2011.

<sup>&</sup>lt;sup>21</sup> EGENFELDT-NIELSEN, Simon, SMITH, Jonas Heide y PAJARES TOSCA, Susana, *Understanding Video Games. The Essential Introduction*, New York, 2013.

<sup>&</sup>lt;sup>22</sup> LÓPEZ REDONDO, Isaac, op. cit.

tudo<sup>23</sup>... o yo mismo<sup>24</sup>, hemos intentado referirnos al videojuego con definiciones que buscaban sobre todo justificar las páginas que le seguían. La inmediatez y versatilidad de Wikipedia permiten ajustar esa definición a una actualidad rabiosa por cuanto responde a las continuas novedades del mercado fruto de las innovaciones tecnológicas. En enero de 2017, la entrada en el conocido portal dice así:

"Un videojuego o juego de vídeo es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como «plataforma», puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil (un teléfono móvil, por ejemplo). Los videojuegos son, hoy por hoy, una de las principales industrias del arte y el entretenimiento. Al dispositivo de entrada usado para manipular un videojuego se lo (sic) conoce como controlador de videojuego, o mando, y varía dependiendo de la plataforma. Por ejemplo, un controlador podría únicamente consistir de un botón y una palanca de mando o joystick, mientras otro podría presentar una docena de botones y una o más palancas (gamepad). Los primeros juegos informáticos solían hacer uso de un teclado para llevar a cabo la interacción, o bien requerían que el usuario adquiriera un joystick con un botón como mínimo. Muchos juegos de computadora modernos permiten o exigen que el usuario utilice un teclado y un ratón de forma simultánea. Entre los controladores más típicos están los gamepads, joysticks, teclados, ratones y pantallas táctiles. Generalmente, los videojuegos hacen uso de otras maneras, aparte de la imagen, de proveer la interactividad e información al jugador. El audio es casi universal, usándose dispositivos de reproducción de sonido, tales como altavoces y auriculares. Otro tipo de feedback se hace a través de periféricos

hápticos que producen vibración o retroalimentación de fuerza, usándose a veces la vibración para simular la retroalimentación de fuerza<sup>1,25</sup>.

Pues bien. El DRAE es, como no puede ser de otra forma, bien parco: "Juego electrónico que se visualiza en una pantalla", como primera acepción, y como segunda: "Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de una computadora". Lo cierto es que han pasado los años y la definición permanece inmutable. Pero en la Wikipedia no. Veamos lo que decía este portal en 2009:

"Un videojuego (del inglés *video game*) es un programa de computación, creado para el entretenimiento, basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico (ya sea un ordenador, un sistema *arcade*, una videoconsola, un dispositivo *handheld* o actualmente un teléfono celular), el cual ejecuta dicho videojuego. En muchos casos, estos recrean entornos y situaciones virtuales den los cuales el jugador puede controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno), para conseguir uno o varios objetivos por medio de unas reglas determinadas"<sup>26</sup>.

Esta cuestión ya la planteé en la versión actualizada de mi estudio "Videojuegos y Edad Media 2.0", donde aludía precisamente a esa evolución de la definición en la Wikipedia <sup>27</sup>. Es uno de los pilares que sostiene este estudio: la revolución de las comunicaciones facilitada por la tecnología digital permite que concreciones fijas no lo sean tanto pasado muy poco tiempo, en contraposición con instituciones clásicas y tradicionales que, por defecto, son inherentemente conservadoras y poco dadas a los

<sup>&</sup>lt;sup>23</sup> MARTÍNEZ CANTUDO, Ricardo, *La generación que cambió la historia del videojuego*, Madrid, 2015.

<sup>&</sup>lt;sup>24</sup> JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, "Videogames and the Middle Ages", en *Imago Temporis*, 3 (2009), pp. 311-365. Una actualización en: "Videojuegos y Edad Media 2.0", *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos*, Murcia, 2016, pp. 11-73.

<sup>&</sup>lt;sup>25</sup> https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego.

<sup>&</sup>lt;sup>26</sup> JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, "Videogames and the Middle Ages", p. 554

p. 554. <sup>27</sup> JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, "Videojuegos y Edad Media 2.0.", pp. 16-17.

cambios. Vallejo<sup>28</sup> alude a esa diatriba en la definición del concepto por lo cambiante de la tecnología, pero termina resumiendo lo que al fin y al cabo es la conclusión a la que todos llegamos más temprano que tarde: "esta dificultad a la hora de poner un poco de orden en la clasificación y crítica de los videojuegos, empaquetándolos todos bajo un mismo prisma o parámetros comunes, es debida a una razón muy sencilla: los videojuegos son juegos". Sí, son juegos, pero desde hace poco tiempo ya han traspasado el umbral que los definía como elementos simples de entretenimiento para convertirse en un elemento clave en la expresión cultural. Autores, como Netzlev. plantean directamente si en realidad solo son un juego ("Only a Game?", como título del primer capítulo de su monografía sobre la incidencia del medio sobre la sociedad actual)<sup>29</sup>. Procede, por lo tanto, que prestemos atención al fenómeno por cuanto va a incidir como pocos elementos de la tecnología digital en el impacto que esas herramientas y su evolución y desarrollo están teniendo y tendrán en muy corto plazo sobre nuestra disciplina, tanto por las bases de interpretación humanística como por los contenidos digitales, inmersos en guiones históricos como unos de los de mayor demanda y consumo por la sociedad digital.

Pero no dejaría de ser una cuestión tangencial si detrás de muchos de los videojuegos no pudiésemos hallar profundos contenidos de carácter humanístico. No solo se trata de la narrativa que subyace en el desarrollo de sus guiones, en la iconografía que se ve, con recursos de imagen que cuentan con la complicidad cultural del usuario, sino también en algunas de las producciones como expresión de autor (personal o de equipo). Para el caso que nos ocupa, habría que aludir a los contenidos culturales que estructuran muchos de estos juegos, por no decir la mayoría, y un paso más allá, desde la perspectiva del historia-

dor, que es la del uso del pasado para construir ese producto. Nuevamente tampoco tendría mayor recorrido si no fuese porque esos títulos tienen eco en el mercado, usuarios que compran, con tiempo y/o dinero, y consumen Historia de otra manera. No es inédita esta situación, pues los juegos de recreación bélica v doméstica han formado parte de la condición humana desde el principio de los tiempos, pues la simulación no es otra cosa que recrear un contexto para ir aprendiendo y asumiendo experiencias: jugar es aprender. Para quien es escéptico, solo hay que recordar que "jugar a las casitas", o jugar "a la guerra", no es otra cosa. El siguiente estadio de este proceso es el de los juegos regulados socialmente para el adiestramiento de pueblos y naciones completas, como el de los juegos de cañas en la Edad Moderna castellana, las competiciones de tiro con arco en las islas británicas durante la Edad Media, o las simulaciones romanas en juegos sobre la arena, o en el agua para el caso de las naumaquias. A continuación, deberíamos aludir un tipo que ya reconocemos como propio de estrategia sobre tablero: el senet egipcio, el ajedrez o las senas, entre otros muchos, que son claramente un antecedente de lo que designamos como "juegos de guerra" o wargames. Abordé en un estudio específico<sup>30</sup> el proceso y desarrollo de estos juegos llamémoslos analógicos, que terminaron de pasar de ser elementos de entrenamiento para generales a instrumentos de ocio y entretenimiento. Ese factor de simulación, de recreación, es la base a la que se recurrió por los desarrolladores de los videojuegos en cuanto la tecnología lo permitió. Si bien el Tres en Raya fue de los primeros en ser desarrollado, el ajedrez no tardó en llegar. Pero fue el progreso tecnológico digital de los videojuegos en la década de los ochenta del siglo XX, cuando las posibilidades que ofrecía el recurso digital hizo que se mirase hacia el pasado como base para el

<sup>&</sup>lt;sup>28</sup> VALLEJO, Miguel, "Juegos y videojuegos", TONES, John (ed.), *Mondopixel*, vol. 1, Madrid, 2008, p. 202.

<sup>&</sup>lt;sup>29</sup> NETZLEY, Patricia D., How Do Video Games Affect Society?, San Diego, 2015.

<sup>&</sup>lt;sup>30</sup> JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, "El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego", en *Roda da Fortuna*, 3-1 (2014), pp. 516-546, reeditado en *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos*, pp. 167-194.

diseño de esos juegos. Ya existían en tablero, y podíamos jugar a *La Reconquista* en un producto comercializado en España en 1970<sup>31</sup>. Pero no cabe duda de que, a pesar de que los juegos de mesa han continuado con su éxito, el videojuego ha revolucionado el ámbito de lo lúdico.

Las claves de su éxito tienen diversas causas, y diferentes autores, generalmente procedentes del ámbito de la Comunicación, la Pedagogía y la Psicología, lo han intentado explicar. A la hora de analizar esas razones es preciso investigar qué buscan los jugadores, cuáles son sus exigencias y qué factores les hacen sentirse atraídos por este tipo de ocio. Estas cuestiones sirvieron como punto de partida a Newman para estudiar las motivaciones de los usuarios, y las resumía en tres grandes factores: los desafíos o retos que plantea cada videojuego, la capacidad de inmersión y el hecho de que los jugadores esperan hacer, no ser simples agentes pasivos<sup>32</sup>. Posiblemente sea cada uno de ellos, v puestos en relación a la potencialidad de desarrollo de contenidos humanísticos, lo que realmente base la clave de su éxito en un universo tan a priori alejado de su concepción lúdica. Nos gusta ver el pasado, nos place recrearlo, nos apasionan las historias, los cuentos, los relatos, los hechos extraordinarios, mágicos, legendarios, verídicos o imaginados... y son esenciales para el sustrato individual y colectivo de una cultura.

Existen otros autores que hunden sus explicaciones en motivos más psicológicos y antropológicos –D. Levis<sup>33</sup>, B. Gros<sup>34</sup> o P. Lacasa<sup>35</sup>–, como la inclusión del factor tecnológico y su aspecto visual. Pero todos están de acuerdo en que para que un videojuego tenga éxito, pues no deja de ser un producto de consumo cultural, el diseñador ha de ser también un gran aficionado

al medio. Esto es un hecho: casi siempre son buenos jugadores y, por lo tanto, saben qué elementos de un juego pueden proporcionar placer, reto, curiosidad, motivación, etc. Pero este tipo de conocimientos no es algo únicamente surgido de la experiencia o de la intuición. Las técnicas en el diseño del videojuego no se basan sólo en buenas intenciones, sino también en conocimientos acumulados sobre el diseño gráfico, la psicología de la percepción, los efectos relacionados con el mantenimiento de la actividad...

No trata este trabajo de videojuegos ni de su desarrollo, sino del impacto que sobre las Humanidades digitales tienen, como punto de partida, para observar y analizar el conocimiento de los diversos periodos históricos. Por lo tanto, no aludo a qué estrategias básicas guían las iniciativas individuales o colectivas hacia el diseño de un videojuego, como las que refiere Fernández Lobo<sup>36</sup>, para que tenga eco en la cada vez más extensa oferta de títulos, desde fomentar la exploración y el descubrimiento hasta esperar que las reglas funcionen. En este sentido, solo hay que insistir en cuatro cuestiones claves en su relación con la

<sup>&</sup>lt;sup>31</sup> JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, "El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego", p. 527.

<sup>32</sup> NEWMAN, James, Videogames, New York, 2004, p. 16.

<sup>&</sup>lt;sup>33</sup> LEVIS, Diego, Los videojuegos, un fenómeno de masas. pp. 181-182.

<sup>&</sup>lt;sup>34</sup> GROS, Begoña (coord.), *Videojuegos y aprendizaje*, Barcelona, 2008, pp. 13-15.

<sup>35</sup> LACASA, Pilar, op. cit., pp. 21-25.

<sup>&</sup>lt;sup>36</sup> "Fomentarse la exploración y el descubrimiento; diferenciarse claramente la interactividad de la no-interactividad; debe diseñarse de cara al jugador, no al diseñador o al ordenador; los jugadores quieren hacer cosas y no que ocurran sin su intervención; los jugadores esperan que alguien o algo les guíe; los jugadores no saben lo que buscan pero lo reconocen cuando lo ven; el juego debe proponer objetivos a corto plazo; el interfaz y los objetivos del entorno deben mantener un comportamiento consistente; los jugadores esperan identificar y entender las limitaciones del juego; los jugadores esperan que las soluciones razonables funcionen; los jugadores no deben llegar a situaciones en las que no se pueda avanzar; los jugadores esperan un trato justo en el juego; a los jugadores no les gusta repetir pruebas; el juego no debe fatigar al usuario (debe darle respiro); el jugador debe poder abandonar la partida cuando lo desee; el jugador debe poder retomar una partida donde la deió; el juego no debe penalizar al jugador, y es mejor disuadirle sutilmente; el juego debe proponer retos con asistencia mutua (resolver uno ayuda a resolver otro) y los jugadores no deben perder la concentración/inmersión en el juego". FERNÁNDEZ LOBO, Iván, "Herramientas para la creación de videojuegos", en Comunicación y Pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos, 199 (2004), pp. 74.

Historia más que con el amplio campo de las Humanidades. Está claro que la sorpresa es parte del juego, pero no el de lo inverosímil. Si acaso, y si se busca ese factor específico, se comprende como parte esencial del juego. En segundo lugar, hay que tener presente que el usuario ha de reconocer elementos culturales para inmiscuirse en el juego, con lo que se logra el carácter inmersivo propio del videojuego. En tercer lugar, debe respetar la cantidad de información que se necesita para guiar al videojugador. Y, por último, la propia experiencia inmersiva. La realidad virtual es el reflejo más inmediato de lo que Daza Hernández aludía con la desaparición del HUD a través de la inmersión en el juego<sup>37</sup>.

Concluyo este apartado con una nueva insistencia en que el factor "videojuego" no es más, ni menos, que el resultado claro por extendido, del asiento que la tecnología digital posee en el universo cultural identitario de las generaciones más jóvenes. El gran reto del futuro será contemplar si el crecimiento natural de esos jóvenes videojugadores acompaña un cambio de usos y consumo de ocio digital, tal y como hoy podemos comprobar con la caída del visionado del medio televisivo, ubicado ya en la franja de edad comprendida en adultos y tercera edad. El joven no ve mayoritariamente televisión: su medio es internet y sus herramientas *YouTube* hasta los diversos canales de comunicación y redes sociales, incluidos los videojuegos.

## 2. Historia y videojuegos

En el universo de contenidos digitales proporcionado por los videojuegos, son muy numerosos los sostenidos por guiones de carácter histórico, además de todas las épocas. Quien aspire a *re-crear* de forma virtual cualquier periodo, desde la Prehistoria hasta la actualidad más rabiosa, tiene la posibilidad de jugar a

algún título. El fenómeno *indie* ha contribuido, qué duda cabe, a ampliar ese catálogo, pues ya no es preciso que una gran empresa invierta, produzca y distribuya una superproducción, caso de las sagas *Total War*, de Sega, o *Assassin's Creed*, de Ubisoft, para hallar videojuegos de gran calidad infográfica y de sonido que tengan el pasado como fondo o como objetivo en sí. Llegado este punto, considero oportuno indicar que las referencias a diversos títulos de videojuegos se hacen a modo de ejemplos, sin ningún fin enciclopédico, por lo que se echarán de menos muchas producciones que serían igualmente válidas para apostillar lo que en esa referencia deseo concretar.

Existen dos ámbitos en los que hay que incidir: el impacto que tiene y tendrá sobre la formación de los futuros historiadores, y el de la divulgación que de los asuntos del pasado tenga en buena parte de la sociedad próxima, donde muchos habrán jugado o, al menos, basarán sus referentes culturales más directos a través de este canal de ocio digital. Ya he especificado lo que es un videojuego, o lo que puede ser. Ahora toca aludir y concretar la relación que la Historia, como cuestión del pasado, tiene con este medio. Dejo de lado aquellas producciones que no tienen ningún rastro de iconografía, imagen o contenido referido al pretérito, las que se concretan en mundos futuribles muy lejanos, o tipologías de videojuegos que no dan mucho margen al uso de contenidos históricos, como las de plataformas o buena parte de los arcade. No pensemos que todo videojuego es lo mismo. como tampoco lo es todo el cine, ni toda la música ni toda la literatura. Los géneros implican determinados condicionantes, v uno de ellos es la posibilidad de usar la Historia como trasfondo de su guion.

El análisis de la confrontación entre títulos con guion legendario o guion propiamente histórico, lo voy a dejar de lado en este momento, aunque ya abordé la cuestión en otro estudio previo sobre la Edad Media y el fenómeno del videojuego, por cuanto muchos de los primeros se basan en iconografía referida

<sup>&</sup>lt;sup>37</sup> DAZA HERNÁNDEZ, Álvaro, "La inmersión en el videojuego. El nuevo camino de la industria", *Actas del I Congreso de Videojuegos de la UCM, Actas Icono 14*, Madrid, 2010, pp. 37-50.

o inspirada en el Medievo<sup>38</sup>. En este momento, creo que es más oportuno concretar lo que se puede considerar como *videojuego histórico*. En realidad, tiene un sentido ambivalente, pues si nos ceñimos exclusivamente a lo que significa "videojuego histórico" se trataría de un videojuego que ya tiene una tradición, o que ha supuesto un título con gran impacto entre el usuario o como avanzado en su tecnología. No obstante, el objeto de mi investigación multidisciplinar se basa en la consideración que tienen para el historiador aquellos títulos de videojuegos que poseen contenidos de tipo histórico en cualquiera de sus épocas, aunque personalmente haya estado centrado en los últimos años en el periodo medieval. Para ello, considero que es imprescindible evaluar una serie de factores que hacen que ubiquemos en diferentes grados de "historicidad" a esos títulos. Pasemos a ver qué debe tener un videojuego histórico:

#### A.- Veracidad

El título tiene que poseer una iconografía y contenidos textuales ceñidos a lo que, en la actualidad, conocemos de ese periodo histórico en concreto, ya sea que en la Roma clásica no puedan salir objetos y tecnologías posteriores, o que los cruzados no puedan utilizar misiles de crucero *Tomahawk* para bombardear las posiciones de Saladino en Hattin.

#### B - Verosimilitud

Posiblemente sea este factor de los más decisivos, pues es la línea que se cruza entre lo imaginado y lo imaginable. Si estamos pendientes de las máquinas de asedio en Setenil, por ejemplo, en la batalla histórica de *Medieval Total War II*, no esperamos que por un maleficio se autodestruyan con un rayo láser. O que corriendo por las calles de la Florencia de 1478 en *Assassin's Creed II*, al doblar una esquina, nos topemos de frente con una señora manejando una *Vespa*.

#### C.– Información

Como videojugador desde los años 80, y además de forma ininterrumpida, he podido ir comprobando la progresiva inclusión de datos de tipo histórico en todo título que tenía como guion básico un periodo del pasado. Casos como los de la serie Total War, o el ya clásico de la Civilopedia o de Age of Empires II, son fruto de un proceso más largo de lo que se piensa, y que hace que nos planteemos como profesionales de la Historia si un videojuego es simplemente un medio de ocio o es "algo más", de la misma manera que la literatura o el cine han generado productos que han trasvasado de forma amplia sus límites culturales para convertirse en iconos. Es ejemplo de reflexión el hecho de que muchos contenidos, que no dejan de ser textos más o menos desarrollados, supongan un soporte muy específico de arte, cultura o historia que contribuye a la evolución del juego, pero que es la primera vez que aparece para muchos usuarios. Me parecen modélicos y magníficos algunos de los que aparecen en la consecución de los logros de Investigación en los últimos Total War, como el alusivo al Arte Prerrománico (Total War: Attila, Expansión Carlomagno), o a la Lex Claudia Senatoribus (Rome Total War II).

#### D.-Libertad

Si los anteriores pueden considerarse casi lógicos, éste es el que ubica al videojuego en su faceta más definitoria. De hecho, Huizinga alude a la libertad como la primera seña de identidad de cualquier juego<sup>39</sup>. El guion histórico está marcado por el contexto del pasado, eso es cierto, pero la libertad del usuario por transformar la Historia (Historia virtual) la convierte en un producto atrayente por el factor decisivo de la inmersión, participación y experiencia de juego. De hecho, el videojuego, en general, podemos considerarlo como el punto álgido de la sociedad de consumo: hasta lo único que no se puede cambiar, el pasado (independientemente de las manipulaciones y tergiversaciones posteriores y por intereses varios), a través del videojuego po-

<sup>&</sup>lt;sup>38</sup> JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, "Videogames and the Middle Ages", pp. 334-337.

<sup>&</sup>lt;sup>39</sup> HUIZINGA, Johan, op. cit., p. 46.

demos hacer que los japoneses ganen la II Guerra Mundial, que Aníbal conquiste Roma, o que las Navas de Tolosa represente una victoria almohade (tal y como el sultán vencido hizo creer a sus súbditos tras el encuentro en 1212<sup>40</sup>).

Es muy importante que estos parámetros los tengamos claros, pues suponen un punto de partida para abordar el tema. Pensar en videojuegos y en Historia sin tener en cuenta estos factores, puede suponer que consideremos ese binomio como algo absurdo de plantear cuando no es así. Y de la misma manera que estos cuatro puntos pueden exponer un primer escalón, de forma paralela hay que tener en cuenta el tipo de juego. No todos los videojuegos son iguales porque no todos se juegan de la misma manera. Son los *géneros*, y al igual que en el resto de expresiones culturales, son radicalmente distintos unos de otros. Los usuarios tienen sus particulares preferencias por los temas, por el sistema de juego, por su habilidad (nadie juega para perder siempre)... y esto ha derivado incluso en competiciones a nivel mundial que ha gestado un tipo de torneos muy conocidos y que mueven muchas voluntades y dinero: los *e–sports*.

Pero dejo de lado esa cuestión para centrarme en la tipología—género del videojuego que permite cumplir las cuatro características aludidas con anterioridad. Para la incidencia del videojuego histórico, básicamente son tres los tipos: los de estrategia, los simuladores y los de aventura gráfica y de rol. De una manera u otra, en esos géneros existe la necesidad de contar con un guion, de seguir una historia. Siempre está la invención y la imaginación de hechos, pero el pasado es fuente inagotable de sucesos y de modelos. El cine y la novela lo han comprobado desde sus propios comienzos.

## 3. Videojuegos históricos y educación

El concepto "tiempo" también ha intervenido 41, de forma que ha derivado en que el docente-historiador haya observado esa herramienta digital como una potencial vía de aprendizajeenseñanza de nuestra disciplina. En el campo de las Ciencias de la Educación, sí se ha abordado el videojuego como esa utilidad posible para ser usada en las aulas con el fin de adaptar y mejorar los sistemas docentes. Pero tampoco es mi objetivo, pues, aunque sea indiscutible que se dibuja como una herramienta con mayor futuro para el acto docente (por el mero hecho de suponer la iniciación en las tecnologías digitales), mi línea de investigación, aunque incluya en un momento determinado esta posibilidad (como docente que soy), está más centrada en el impacto que estas tecnologías tienen y tendrán en la conformación de los contenidos digitales, la interpretación del pasado y la comprensión específica de la Historia. Mi inclusión en proyectos educativos en la Universidad Nacional de Mar del Plata, como "Play & Level: la enseñanza y el aprendizaje del conocimiento histórico en el aula a través de los videojuegos", la dirección de más de una decena de Trabajos Fin de Máster sobre el tema en el Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato de la Universidad de Murcia, e incluso la publicación de algún estudio en concreto sobre videojuegos y educación 42, muestra mi preocupación por esa línea, pero no es la prioritaria en un corto plazo. No obstante, soy consciente de que mi labor como docente en la Universidad hará inevitable que, más tarde o más temprano, tenga que abor-

<sup>40</sup> Sobre esta batalla, es obligada la excelente monografía de GARCÍA FITZ, Francisco, Las Navas de Tolosa, Barcelona, 2012.

<sup>&</sup>lt;sup>41</sup> DEL PORTILLO, Aurelio, "Enajenación de la experiencia del tiempo ante la pantalla del videojuego", en *Icono 14*, 4 (2004). http://www.icono14.net/revista/num4/articulos/03.pdf.

<sup>&</sup>lt;sup>42</sup> MUGUETA MORENO, Íñigo y JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, "Estudiar la Edad Media desde el presente: un taller didáctico en aulas de ESO con videojuegos", REVUELTA, Francisco I., FERNÁNDEZ, Mª Rosa, PEDRERA, Mª Inmaculada y VALVERDE, Jesús (coords.), Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación, Cáceres, 2014, pp. 634-642.

dar en mayor grado de compromiso y desde la perspectiva de la enseñanza universitaria (los nativos digitales comienzan a llegar ya a las aulas universitarias), la potencialidad de este medio para forjar futuros historiadores<sup>43</sup>.

Junto a antropólogos, sociólogos y psicólogos, los pedagogos son los que abordaron el fenómeno del videojuego 44, v. en concreto, los dedicados a los usuarios más habituales que eran los más ióvenes (niños v adolescentes). Como herramienta docente fue contemplada desde un inicio, pues era vista como potencial elemento atractivo para el alumno esa tecnología asociada a su generación. Existió incluso un proyecto, Naraba, con títulos que fueron comercializados con diverso éxito (con la excepción de los padres, que eran quienes compraban el producto) entre los potenciales jugadores—alumnos. Del mismo tipo son los de la serie Pipo (que abordaba diversas disciplinas para distintos niveles desde 1995, de Cibal Multimedia 45), el de La máquina del tiempo del Pequeño Aventurero (Play & Learn Multimedia), Esa horrible Historia: esos depravados romanos (para diversas plataformas y resultado del libro homónimo<sup>46</sup>. Virtual Identity, 2009), o Érase una vez... el Hombre (Mindscape. 2007). También hay variados títulos que se utilizaron como simulaciones para diversas actividades con fines docentes<sup>47</sup>. Pero la mayoría son productos que no son propiamente videojuegos, ya que son útiles no confeccionados para el ocio sino software diseñado para la enseñanza: no debemos confundir la

tecnología utilizada, un medio al fin y al cabo, con el objetivo final del elemento. En estos casos se ha pretendido enmascarar fines educativos *per se* con lo que estrictamente es un videojuego, y de ahí el rechazo habitual por parte de los usuarios.

Como profesores de Historia y como interesados por el nuevo medio, tenemos a casos individuales y grupos, como el Grupo F9<sup>48</sup>, que han mostrado desde hace años esa preocupación por el uso y la aplicación de estas producciones en el amplio abanico de las diferentes épocas. Es el ejemplo genérico de Mª C. Gálvez de la Cuesta<sup>49</sup>, el específico sobre la Antigüedad de B. Mainer<sup>50</sup>, M. Sánchez Agustí<sup>51</sup> o E.J. Bembeneck<sup>52</sup>, la experimentación de J.M. Guevara<sup>53</sup>, o las actividades formativas con *Europa Universalis IV* (Paradox Development Studio, 2013) para el periodo moderno de C. García Lafuente<sup>54</sup>, entre otros muchos. No obstante, es un proceso que se encuentra en los albores de su desarrollo, aunque parezca que llevamos cierto bagaje. De hecho, considero de manera muy sincera y honesta,

<sup>&</sup>lt;sup>43</sup> JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, "Medievalist gamer. Un nuevo tipo de historiador", De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos, pp. 195-218.

<sup>&</sup>lt;sup>44</sup> MARÍN DÍAZ, Verónica y GARCÍA, Mª Dolores, "Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa", en *Pixel-Bit: revista de medios y educación*, 26 (2006), pp. 113-119.

<sup>45</sup> http://www.pipoclub.com.

<sup>&</sup>lt;sup>46</sup> DEARY, Terry, Esos depravados romanos, Barcelona, 2008.

<sup>&</sup>lt;sup>47</sup> Es particular un estudio sobre el funcionamiento del reglamento futbolístico a través de la utilización de los videojuegos de fútbol. ARMENTEROS GALLARDO, Manuel, "Aprendizaje de las reglas de fútbol a través del videojuego", en *Icono* 14, 4-2 (2006). http://www.icono14.net/revista/num8/articulos/10.pdf.

http://videosjuegosyeducacion.blogspot.com.es/2010/03/normal-0-21-false-false.html.

<sup>&</sup>lt;sup>49</sup> GÁLVEZ DE LA CUESTA, Mª Carmen, "Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula", en *Icono 14*, 4-1 (2006). http://www.icono14. net/revista/num7/articulos/carmen%20galyez.pdf.

<sup>&</sup>lt;sup>50</sup> MAINER BLANCO, Belén, "El videojuego como material educativo: la *Odisea*", en *Icono 14*, 4-1 (2006). http://www.icono14.net/revista/num7/articulos/belen%20mainer.odf.

<sup>&</sup>lt;sup>51</sup> SÁNCHEZ AGUSTÍ, María, "Redefinir la Historia que se enseña a la luz de las TIC: un análisis sobre nuevas maneras de aprender Roma", VERA, Mª Isabel y PÉREZ, David (coords.), Formación de la ciudadanía: las TICs y los nuevos problemas, Alicante, 2004, pp. 1-16.

<sup>&</sup>lt;sup>52</sup> BEMBENECK, Emily Joy, "Phantasms of Rome: Video Games and Cultural Identity", KAPELL, Matthew W. y ELLIOTT, Andrew B.R. (eds.), *Playing with the Past. Digital games and the simulation of History*, New York, 2013, pp. 77-90.

<sup>&</sup>lt;sup>53</sup> GUEVARA SÁNCHEZ, José Manuel, "Jugar aprendiendo. Una propuesta del uso del videojuego en el aula de Ciencias Sociales", JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, MUGUETA MORENO, Íñigo y RODRÍGUEZ, Gerardo (coords.), Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico, Murcia, 2016, pp. 167-176.

<sup>54</sup> http://www.historiayvideojuegos.com/?q=node/145.

que las posibilidades del videojuego histórico como herramienta fiable en la docencia serán tangibles dentro de unos pocos años, cuando los docentes hayan sido mayoritariamente videojugadores, por lo que podrán utilizar ese elemento con el juicio de quien conoce sus límites y su potencialidad.

## 4. El reflejo del discurso histórico en el videojuego

La primera pregunta de cualquiera que se acerca a un videojuego histórico es cuestionarse su preferencia, lógicamente, pero antes de eso, y retomo el planteamiento expuesto con anterioridad, cuál es el tipo de videojuego elegido: cómo queremos jugar en paralelo a qué queremos jugar. Es una respuesta a priori ambivalente, pero que es absolutamente complementaria. Un shooter en primera persona como Battlefield 1 (DICE, 2016) se juega distinto a cómo lo haríamos con Valiant Heart (Ubisoft Montpellier, 2014), una aventura gráfica en 2D, o con Making History. The Great War (Muzzy Lane Software-Factus Games, 2015), un juego de estrategia por turnos, o con Rise of Flight: The First Great Air War (777 Studios-Aerosoft-ND Games, 2009), un simulador de vuelo. Todos ambientados en la I Guerra Mundial; hay muchos más títulos, claro, como Flying Corps. Verdun, las campañas específicas en Darkest of Days o Air Conflicts: Secret Wars...

Pero una vez resuelta la duda de a qué queremos jugar, implícito ya el cómo, toca el momento de encontrarse con un periodo que nos sea atractivo. Nadie juega a algo que no le gusta. Insisto una y otra vez que se trata de un producto de ocio, que se realiza para divertirse, distraerse, evadirse... Y por eso precisamente, es básico que quien se acerca a algún título de contenido histórico en particular, se vea atraído por una época en concreto. En ocasiones esto no es así del todo, pues termina siendo más decisivo el tipo de juego; existe el videojugador que está horas y horas delante de un título de estrategia, y también lo hay quien no soporta que no haya acción de manera continua. Y ambos son gamers en la misma medida.

La decisión de inclinarse por un periodo específico es muy compleja de definir, pues cada uno tiene una preferencia, unos gustos y un contexto personal que hace casi imposible saber la razón de por qué le resulta tan atractiva esa época y no otra. Cierto es que los periodos de la Antigua Roma, el Medievo y la II Guerra Mundial destacan mucho. Las razones son muy diversas, como indicaba con anterioridad, y, por lo tanto, no me detendré en ellas. Pero sí lo voy a hacer al referirme a los conceptos que ya se poseen, es decir, qué idea o iconografía aproximada tiene el videojugador de esa etapa del pasado. Tomo como referencias esos tres momentos aludidos. Cierto o no. Roma es el paradigma de la civilización occidental; esperamos ver y oír elementos y sonidos que sugieran o directamente indiquen que el juego se ambienta en esa época. Legionarios ataviados con sus clásicas caligae, con sus pila, sus scuta, sus formaciones en testudo<sup>55</sup>, edificios de ladrillo, con bóyedas y arcos de medio cañón, calles empedradas con lajas, trirremes de velas cuadradas... pueblan juegos de estrategia y/o batallas tácticas (Rome Total War I y II, de The Creative Assembly; saga Caesar, de Impressions Games y el IV por Tilted Mill Entertainment, CivCitv: Rome, de Firefly Studios y Firaxis Games, saga Imperium Civitas, de Haemimont Games, Praetorians, de Pyro, Europa Universalis: Rome, de Paradox, etc.), de acción (Shadow of Rome, de Capcom para PS2, secuencias en Pompeya en Darkest of Days, de 8monkeys Labs, la totalidad del juego en Ryse: Son of Rome, de Crytek), o de aventura gráfica (Pompeya: la leyenda del Vesubio, Cryo Interactive). Para el caso

<sup>&</sup>lt;sup>55</sup> Acerca de estos elementos, hay numerosa literatura científica. Baste con indicar la obra de LE BOHEC, Yann, El ejército romano, Barcelona, 2013, la de GOLDSWORTHY, Adrian, El ejército romano, Madrid, 2005, o la del experto QUESADA SANZ, Fernando, Armas de Grecia y Roma forjaron la Historia de la Antigüedad Clásica, Madrid, 2008, que incluso fue asesor histórico para FX cuando desarrolló la saga Imperium (he elegido este libro entre los muchos y buenos que posee sobre el particular por la calidad de las ilustraciones realizadas por C. FERNÁNDEZ DEL CASTILLO; excelente el cuadro de los cascos romanos durante el Imperio romano, p. 299).

167

medieval es aún más interesante por cuanto se funde un amplio elenco iconográfico fruto de una mixtura de herencia cultural renacentista y romántica, historicista y legendaria, onírica y pasional a la par que peyorativa. La idea de Medievo es una confluencia de todo nuestro pasado territorial con el aporte del imaginario colectivo. No cabe duda de que hoy es una de las etapas históricas con mayor atracción, cuestión que explica el profundo calado que tiene en fiestas, novelas, series de televisión, recreaciones, videojuegos... Efectivamente, no solo se trata de una Edad Media veraz sino imaginada: los iconos existen y son identificados por la inmensa mayoría: un caballero o un castillo se relacionan de manera directa con el periodo. La producción de títulos ambientados en esa Edad Media de levenda o de un pretérito más verídico ha sido enorme, y no deja de estar entre los catálogos de videojuegos en un número muy cuantioso. He abordado de forma abundante esta relación entre videojuegos y Edad Media<sup>56</sup>, y sencillamente indico ahora que el proceso no ha dejado de crecer; de hecho, este mismo año se comercializará un título, Kingdom Come. Deliverance, de Warhorse y Deep Silver, un videojuego de rol-acción, cuyo anticipo en la prensa especializada es el siguiente: "¿Cuántos juegos de rol de fantasía medieval hemos jugado? ¿Diez, cincuenta, más? Da igual, porque ninguno se parece al nuevo JDR que nos traerá Warhorse. Olvídate de la fantasía, olvídate de los dragones. Esto es la Edad Media. ¡La de verdad!"57 Jugar a la Edad Media se convierte así, en un elemento inmersivo que lo hace atrayente. La tercera época referida es la II Guerra Mundial. Es la que se lleva el primer lugar en títulos, además en todos los tipos de videojuegos: desde simuladores de tanques, navíos de superficie o submarinos, aviones de todo tipo, shooter en primera persona, estrategia táctica por turnos o en tiempo real, aventuras gráficas... En este ejemplo, es ingente el número de producciones.

Algunos son ya títulos "clásicos" por su impacto o por la cantidad de usuarios que lo han jugado: desde la saga de Medal of Honor - Electronic Arts-, Call of Duty - Activision- o Red Orchestra - Tripware Interactive-, pasando por los simuladores (serie Silent Hunter - Ubisoft- o Il-2 Sturmovik - 1c Company-), estrategia (serie Men of War -Digitasmindsoft-, serie Panzer - StormRegion -) y un etcétera pocas veces tan plenamente justificado. La razón de por qué este momento histórico es tan recurrido hay que buscarlo en el mismo lugar que los otros dos referentes: la bondad del recuerdo y de la memoria. La II Guerra Mundial tiene la diferencia enorme con los enfrentamientos que se han producido después por la consideración que ha tenido desde el mismo 1939 de "guerra justa" <sup>58</sup>, además de que, los que participaron, asentaron esa idea a través de sus testimonios<sup>59</sup> y, qué duda cabe, del papel que jugó el cine en ese ideario general. Se recurre a lo que se conoce, aunque la realidad no tenga mucho que ver con lo que sucedió: de ahí la importancia de la "imagen" que se tiene del periodo, del hecho en sí. En un estudio, que espero vea pronto la luz, abordo precisamente esta cuestión desde la perspectiva del videojuego histórico, con la inclusión de la perspectiva del conflicto de Vietnam.

No obstante, existen títulos que abordan el pasado desde una globalidad total, de forma que se juega por periodos especí-

<sup>&</sup>lt;sup>56</sup> La producción al completo se puede localizar en la web del proyecto: www.historiayvideojuegos.com.

<sup>&</sup>lt;sup>57</sup> Micromanía, 261, enero 2017, p. 94.

<sup>&</sup>lt;sup>58</sup> La definición de "justa" e "injusta" hecha por Grocio en el siglo XVII tiene en estos momentos una actualidad enorme. Una reflexión sobre esta cuestión para el periodo actual en KEEGAN, John, *Historia de la guerra*, Madrid, 2014, pp. 510-511.

<sup>&</sup>lt;sup>59</sup> Son muy numerosas las memorias de estos testigos vivos, además de contar con el registro en muchísimos documentales. Tres libros muy recomendables al respecto; el de TERKEL, Studs, *La guerra "buena". Una historia oral de la Segunda Guerra Mundial*, Madrid, 2015 (edic. original de 1997), que recoge testimonios de todo tipo; el de MOUTIER, Marie (comp.), *Cartas de la Wehrmacht. La Segunda Guerra Mundial contada por los soldados*, Barcelona, 2015, una excelente recopilación epistolar de soldados alemanes; y como ejemplo de otros muchos, la obra de LECKIE, Robert, *Mi casco por almohada. Memorias de un marine en la guerra del Pacífico*, Barcelona, 2010 (edic. original de 1957).

ficos según se avanza en él, como Rise of Nations (Big Huge Games-Skybox Labs, 2003) o Empire Earth (Stainsless Steel Studios, 2001), aunque lo habitual es que los guiones se concentren en épocas concretas, en respuesta a las edades consensuadas por los historiadores. La temporalidad se fija en los títulos, y son los propios usuarios los que buscan y demandan esas producciones según una preferencia previa. Es una cuestión decisiva, pues existen títulos que responden a esos conceptos temporales previamente fijados: Edad Media o Edad Moderna son ejemplos excelentes. Medieval Total War II, de The Creative Assembly, incorpora campañas de las primeras intervenciones europeas en el ámbito Centroamericano<sup>60</sup>, así como Otumba como una de las batallas históricas a las que se puede jugar. Y del mismo estudio, Empire Total War amplía a toda Norteamérica y el subcontinente indio: la intervención de las potencias europeas en el siglo XVIII, el escenario que refleja el título. Las "fronteras temporales" que están definidas por la ciencia histórica, son las que quedan reflejadas en estos títulos, e incluso, como acabo de exponer, los límites espaciales. Las transgresiones, si queremos denominarlas así, solo ayudan a reflexionar sobre si esos periodos gozne continúan vigentes o acerca del replanteamiento que deberíamos de hacer habida cuenta de que son cuestiones arbitrarias emanadas de circunstancias concretas, como lo fue ese "invento" de la Edad Media al que se refiere J. Heers<sup>61</sup>.

#### 5. Conclusiones

En realidad, no se trata de una serie de conclusiones, sino de un punto de partida. En más de una ocasión he aludido a que el videojuego ha llegado para quedarse. Este hecho es importante no porque esté presente, sino por la importancia y asiento que tiene entre las nuevas generaciones, además identificado como un factor inherente a su definición como grupo social. Tendríamos que realizar diversos planteamientos a la hora de abordar esta cuestión, pues hay que tener en cuenta la brecha digital económica o la de género. Pero no es objetivo de este trabajo que está elaborado con una finalidad de aproximación genérica al fenómeno del videojuego y su impacto en el ámbito del conocimiento que se tiene y tendrá del pasado histórico.

El videojuego es un canal de comunicación y expresión cultural, además de ser el medio de ocio digital por excelencia, que es como nació y se desarrolló. Este último hecho, y el que se hava identificado como un entretenimiento destinado casi exclusivamente a niños y adolescentes, ha generado una doble perspectiva de interpretación. Por un lado, se desdeña o se genera una idea a priori peyorativa, pues se ubica exclusivamente en el plano de un ocio "no comprendido", y por otro, y es la que nos interesa, muchos de sus guiones están basados en acontecimientos del pasado, lo que repercute en una transmisión de conceptos e iconografía específica de las diversas épocas. Hay que plantear, de forma clara, que no se trata de la solución a corto plazo para solventar las carencias de contenidos históricos en estas generaciones, sino que es el medio más idóneo para interesarles en esos acontecimientos del pasado, lo que, en estos momentos de masiva confluencia de información, es todo un logro.

Por lo tanto, no es una cuestión de escaso calado tanto en la dinámica de aprendizaje y enseñanza de la Historia como en la propia de interpretación de los procesos del pasado y la generación de una iconografía, más o menos aproximada, de ese pretérito. Puede parecer que abordar nuestra disciplina desde un balcón denostado por una perspectiva ortodoxa académica, es

 $<sup>^{60}</sup>$  Jiménez Alcázar, Juan Francisco, "Medievalist gamer, un nuevo tipo de historiador", p. 211.

<sup>61</sup> HEERS, Jacques, La invención de la Edad Media, Barcelona, 2000.

arriesgado o caprichoso. Posiblemente deberíamos asumir una posición nueva, acorde con los cambios que vemos ya evidentes en nuestro mundo global, y que ha repercutido en esa transformación de las universidades y la ciencia que emana de ellas. En nuestro campo, las Humanidades, ha llegado el momento de asumir esos riesgos, ya que nuestra quietud podría derivar, y no quiero decir que lo haga necesariamente, en una desconexión con el objetivo hacia quien dirigimos nuestra labor. El proyecto de investigación en el que se enmarca este estudio es buena muestra de este esfuerzo.





