



Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación

Revuelta Domínguez, F.I., Fernández Sánchez, M.R., Pedrera Rodríguez, M.I. y Valverde Berrocoso, J. (coords.)

Bubok Publishing, S.L.

Universidad de Extremadura, 2014, pp. 634-642

ISBN digital: 978-84-686-4895-8

Entes Promotores Observadores (EPOs)

FX Interactive



MarcaPlayer



IGN España



Centro de Estudios Medievales
Universidad de Murcia



Instituto de Estudios Medievales
Universidad de León



Objetivos:

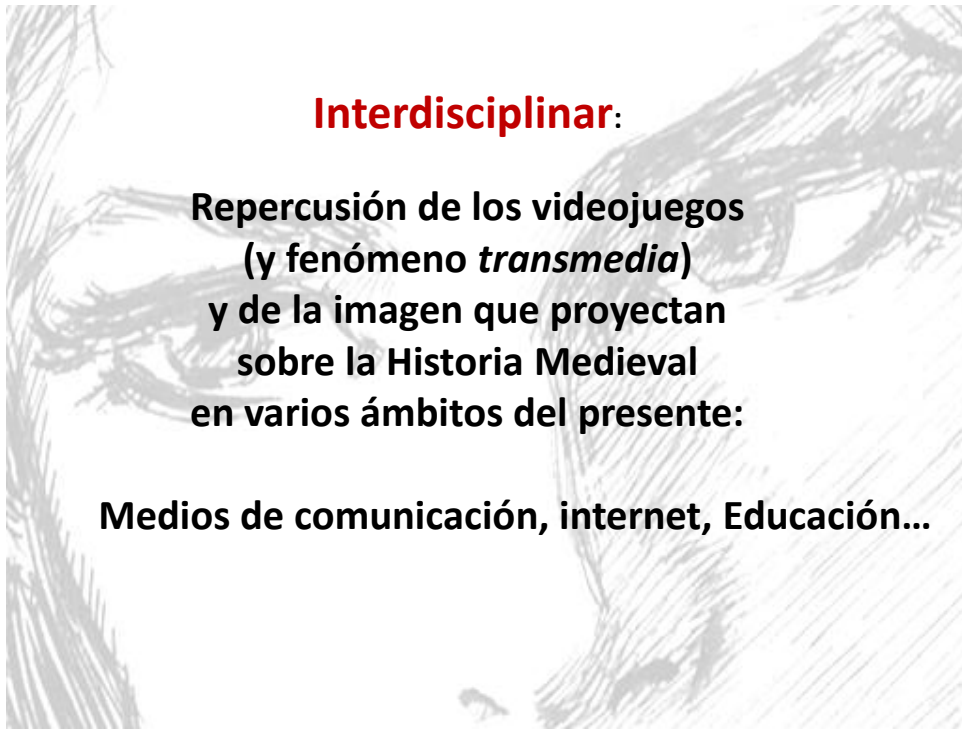
1. Analizar el impacto que los videojuegos están teniendo sobre la Ciencia histórica y en particular sobre el conocimiento adquirido sobre la Edad Media.
2. Estudiar la percepción que del pasado medieval (verdadero o verosímil) y su concepto se adquiere a través de este medio.
3. Indagar los recursos lingüísticos utilizados y su adecuación al contexto, especialmente en el ámbito del género, por tratarse de una cuestión básica en función del usuario —masculino o femenino— a que va dirigido.
4. Considerar el fenómeno *transmedia* como forma de difusión de la investigación histórica, aprovechando la nueva plataforma de comunicación y entretenimiento (relegada hasta la fecha al entorno de la ficción) para su utilización en el ámbito científico.
5. Ofrecer al mundo empresarial las posibilidades de esta perspectiva y referentes de contenidos históricos sobre los que desarrollar videojuegos.
6. Consolidar la perspectiva multidisciplinar e internacional de este medio para abordar un desarrollo que unifique el espacio europeo mediterráneo, mediante la visión única de los procesos históricos comunes.



Interdisciplinar:

**Repercusión de los videojuegos
(y fenómeno *transmedia*)
y de la imagen que proyectan
sobre la Historia Medieval
en varios ámbitos del presente:**

Medios de comunicación, internet, Educación...



Presentación del proyecto:

II Medieval International Meeting Lleida 2012

Sesión de clausura

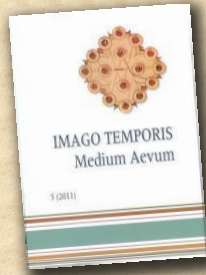


Talleres, conferencias... (IES y Universidades)



Y otros en Lorca, Murcia, Orihuela,
Mar del Plata, Alicante, Córdoba...
Y proyectados en Yecla, León, Cáceres,
Caravaca, San Pedro del Pinatar,
Cartagena, Granada...

Producción científica



La producción ya publicada,
descargable en nuestra web.
Artículos y comentarios también.

HISTORIA Y VIDEOJUEGOS
El impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval
Referencia: H-V-2011-2548

Proyecto financiado por:
SIGUEME EN:
f t

PRESENTACIÓN | PRODUCCIÓN | ACTIVIDADES | ARTÍCULOS | ENLACES | CONTACTO

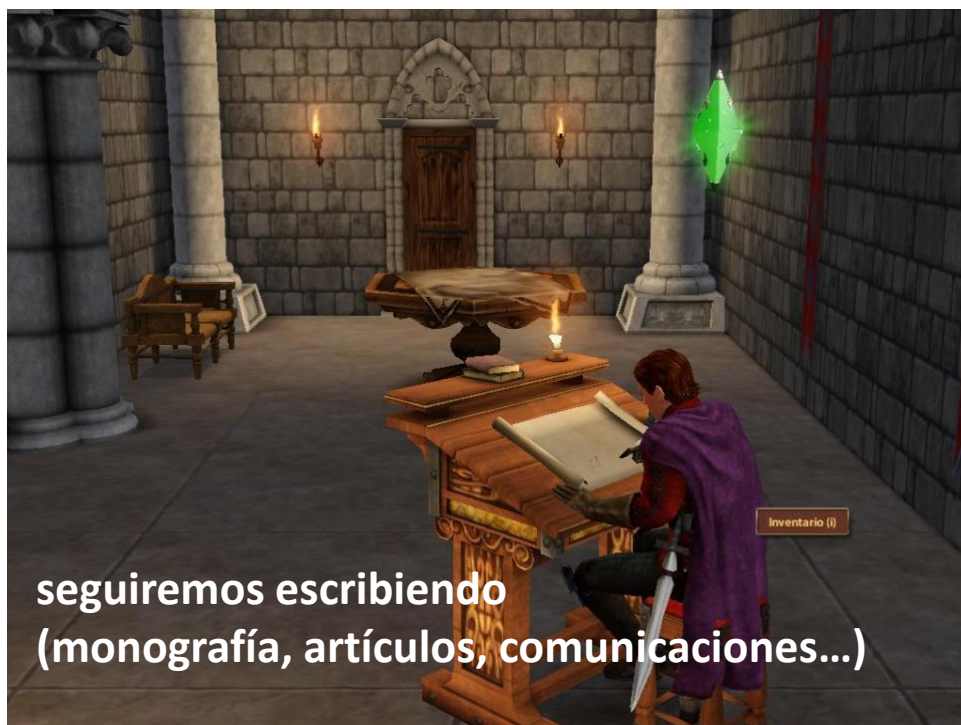
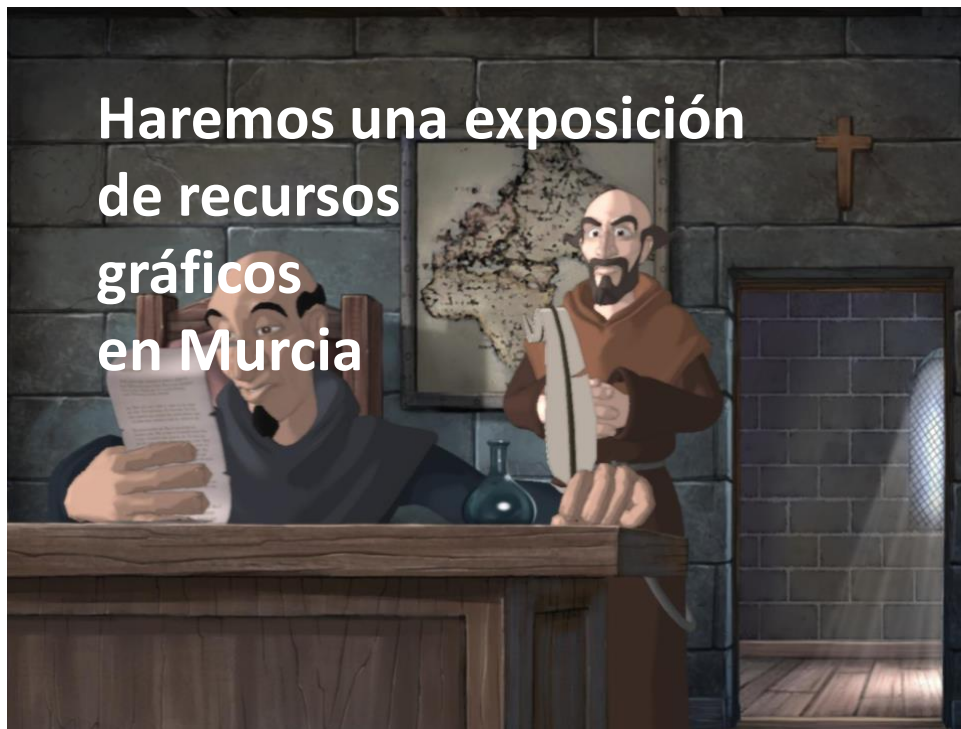
El fenómeno del videojuego se ha convertido en un elemento cotidiano en nuestra sociedad. La implantación de los videojuegos como elementos generalizados de ocio en la sociedad actual ha conllevado a este medio en uno de los referentes de transmisión del conocimiento con mayor potencial. La existencia de un elevado número de títulos con trasfondo de apariencia real e inspirado en la Edad Media conduce a que los usuarios de estos juegos interactivos se conviertan en receptores de primer nivel de una compleja serie de múltiples contenidos sobre el periodo medieval. Estos contenidos se exponen a través de medios muy diversos, que van desde el aspecto gráfico al textual (incluso al musical) con el fin de lograr una perfecta ambientación histórica, y su recepción ha hecho que las nuevas generaciones aprendan nuevos hábitos de videojuego, proceden de una forma específica la idea de lo que fue una época en los territorios donde viven. Bien por su veracidad, bien por su veracidad, o por el uso recurrente de los tópicos más estereotipados. El objetivo principal es utilizar la perspectiva multidisciplinar que supone la de cada uno de los miembros del equipo interseccional propuesto para analizar todo el proceso en su conjunto y observarlo desde diversos puntos de vista, tanto el propio de la disciplina del medievalismo como los reflejos lingüísticos y de discursos que se definen en el proceso comunicativo. Esta web está pensada para usuarios y lectores de todo tipo, desde los que son gamers conocidos y reconocidos, hasta los profesionales de la Historia, a quienes de ella, que quieren conocer un análisis nuevo para ellos.

UNIVERSIDAD DE MURCIA | IGN ESPAÑA | FX

www.historiayvideojuegos.com









Capturas de pantalla.

Diapositiva 2: *Assassin's Creed Revelations*. Ubisoft.

Diapositiva 4: *El primer Templario*. FX Interactive.

Diapositiva 5: *Stronghold 3*. Firefly.

Diapositiva 10: *Las Cruzadas del Norte*. FX Interactive.

Diapositiva 11: *Crusader Kings II*. Paradox Interactive.

Diapositiva 12: *History Great Battles Medieval*. Slitherine.

Diapositiva 13: *The Abbey*. Alcachofa Soft.

Diapositiva 14: *The Sim Medieval*. EA.

Diapositiva 15: *Chivalry Medieval Warfare*. Torn Banner Studios.