

**V JORNADAS LOS TERCARIOS HACEN HISTORIA
PENSAR HISTÓRICAMENTE:**

La Historia como ciencia y la enseñanza de la Historia

Instituto Superior Joaquín B. González
Buenos Aires, 1 al 3 de septiembre de 2015

Mesa 9 – El mundo medieval visitado y re-visitado

CONOCIMIENTO HISTÓRICO Y REALIDAD VIRTUAL

Gerardo Rodríguez
GIEM – CEHis – FH – UNMdP / CONICET
gefarodriguez@gmail.com

Juan Francisco Jiménez Alcázar
CEM – Universidad de Murcia, España
jimenezalcazar@um.es

El videojuego es, en nuestra sociedad, mucho más que un elemento de ocio, dado que se encuentra estrechamente vinculado con la difusión de determinados parámetros culturales, desde una mirada macro, así como en el desarrollo de planteos educativos, desde una perspectiva más micro.

Una nueva cultura global, que tiene sus propios conceptos, ideas e iconos, se ha generado desde los años ochenta del siglo pasado, dando lugar a nuevas generaciones, identificadas como nativos digitales. El usuario ya no es eventual, sino que bien por utilización directa o indirecta, se ha convertido en el auténtico protagonista de esta nueva y extendida cultura.

En este contexto, los videojuegos de contenido histórico son abundantes, tanto en lo referente a la etapa del pasado que aborda como en la tipología específica del juego (estrategia, roles, batallas). Esta multiplicidad de opciones nos posibilitan analizar las formas en las que el usuario percibe el pasado, asume determinados tópicos, imágenes y procesos históricos, a partir de los que construirá una idea específica de la razón de su presente, lo que significa y lo que representa.

Esta conjunción entre conocimiento histórico y realidad virtual incide de manera directa en distintos campos de las Ciencias Sociales, Humanas y de la Educación así como en la Comunicación y la Publicidad, dado que involucra desde las propuestas de

los desarrolladores y guionistas hasta la razón que explica la demanda del usuario en el momento de jugar a un título de contenido histórico, desde las empresas que colaboran con el proyecto y las instituciones públicas que lo apoyan hasta las prácticas en el aula, que recurren a entornos y conocimientos virtuales como forma de interacción pedagógica.

Es por ello que insistimos en la universalización y crecimiento del medio, factor al que debemos añadir la identificación del videojuego y su entorno digital con las generaciones más jóvenes, que lo consideran como algo propio y exclusivo. No cabe duda de que nos encontramos en el cambio de una época mucho más que en una época de cambios. La realidad del videojuego es simplemente un síntoma de lo que sucede en todos los niveles de nuestra sociedad. La expansión como medio de expresión cultural y su asiento definitivo como uno de los fenómenos de ocio digital más común y difundido, lo ha convertido en un elemento imprescindible para comprender nuestra sociedad, tanto en los niveles de las generaciones más jóvenes como aquellas que se consideran inmigrantes digitales. La propia experiencia adquirida con las tareas de investigación y extensión de los últimos años –de los proyectos y grupos de la Universidad de Murcia (España) y de la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina)- ha servido para comprender aún mejor que este escenario se está transformando continuamente.

Los contenidos históricos de muchos títulos de videojuegos facilitan la configuración de conceptos y procesos complejos del pasado en los usuarios, muy por delante del impacto y la influencia que les puedan sugerir otros medios más tradicionales, como la televisión, el cine o la novela. El historiador deberá enfrentarse a este panorama social diferente, pleno de novedades permanentes y la postura más sensata es la de asumir el proceso, acercándose al conocimiento de todo el fenómeno.

La disciplina del estudio de los juegos, conocida en el ámbito anglosajón como *game studies*, tiene como meta el análisis de los juegos, de su diseño, de los usuarios y del rol que desempeñan en la sociedad y la cultura. Desde esa perspectiva, hemos intentado incorporar nuestra actividad de los últimos años a la vanguardia de este campo y, como pioneros en el ámbito de las Humanidades, en concreto desde la perspectiva del conocimiento del Medioevo, hemos podido generar un referente en el contexto hispánico e iberoamericano. La web www.historiayvideojuegos.com es la mejor muestra de lo

mencionado, con un magnífico resultado de 145.376 peticiones exitosas en el periodo 01-01-2015 a 12-07-2015.

Hasta finales del siglo XX, los trabajos científicos sobre los juegos estaban limitados a los ámbitos de la Antropología y la Historia, donde el interés se centraba en las manifestaciones de ocio existentes en las diversas etapas o en la interpretación de las mismas como actividades propias de los individuos y de los grupos para definir una cultura específica. La irrupción de los videojuegos a partir de los 80 del siglo pasado supuso una auténtica convulsión en este ámbito académico y la eclosión digital acompañó el aluvión de labores acerca de su desarrollo y del impacto que en el plano antropológico, sociológico y psicológico podía tener sobre aquellos primeros usuarios, cada vez más numerosos.

Los estudios interdisciplinarios se impusieron, agrupándose las aproximaciones realizadas al videojuego en tres perspectivas: desde las Ciencias Sociales, desde las Humanidades y desde la industria y la Ingeniería. Tienen metas diferentes y buscan respuestas distintas sobre el tema, de forma que también utilizan metodologías diversas. Mientras que el enfoque industrial y de desarrollo de software se preocupa de formas distintas por los planteamientos teóricos y sobre todo prácticos, las ciencias sociales prefieren una metodología cuantitativa como medio para sus conclusiones cualitativas. Las investigaciones en Humanidades se centran básicamente en la aplicación de métodos cualitativos como mejor medio para plantear resultados. No obstante, ninguna de las metodologías excluye a las demás y es frecuente encontrarlas unidas en los estudios sobre videojuegos.

Los análisis que se llevan a cabo desde la perspectiva de las Ciencias Sociales se interesan por el impacto de los videojuegos sobre los individuos y sobre la sociedad, y se han llevado a cabo investigaciones tanto sobre los efectos negativos como los positivos que pueden tener los videojuegos sobre los jugadores. Es en este ámbito en el que se han realizado las investigaciones concernientes al efecto de la violencia de los videojuegos sobre niños y adolescentes, posiblemente los estudios que más difusión e impacto han tenido debido a la preocupación social existente al respecto. No obstante, no existe una respuesta unívoca, puesto que hay estudios que avalan la teoría de que la violencia en los videojuegos puede estimular comportamientos agresivos así como estudios que afirman precisamente lo contrario: la catarsis provocada por la violencia en el videojuego libera una tensión, canalizando así la agresividad latente de los usuarios.

También se han estudiado las potenciales aplicaciones pedagógicas de los videojuegos, atendiendo sobre todo a su capacidad motivadora para los discentes. Algunos economistas han utilizado también los juegos de tipo multijugador, estudiando el comportamiento de los *gamers* del mismo modo en que se estudian las economías de países reales (Lehdonvirta y Castronova, 2014). De forma reciente y más generalizada, se aceptan las tesis de Kappler (2010) acerca de la multicausalidad sobre las reacciones de efectos trágicos de algunos individuos. En este mismo sentido, ya existe literatura para que los diseñadores y desarrolladores adopten guías que permitan confeccionar productos de valores sociales (Flanagan y Nissenbaum, 2014) e, incluso, como herramientas de participación ciudadana (Lerner, 2014). En otro orden, debemos aludir al enorme potencial abierto con la aplicación de la *ludificación*, uso en castellano que nos parece más correcto que *gamificación* (*gamification*), pues su desarrollo en el ámbito empresarial, asociativo y docente comienza a dar sus frutos en estos momentos.

Por otro lado, las Humanidades se preguntan sobre los significados que se transmiten a través de los juegos. Consalvo (2007) ha estudiado el significado que los jugadores establecen en torno al juego y sus reglas, así como a la subversión de las mismas. Otros autores se han centrado en el estudio de los videojuegos como productos culturales, situándolos junto a otras formas de expresión; así se ha estudiado el videojuego desde el punto de vista de sus semejanzas con el lenguaje dramático y narrativo (Peinado y Santorum, 2004; Cacciatore, 2009-2010; Fernández Ruiz y Puente Bienvenido, 2015) o se ha contemplado el videojuego como una forma de narrativa, equiparado al cine, a la novela o al cómic, y otros que defienden las diferencias entre la naturaleza del videojuego y la de la narración (Aarseth, 1997). De esta forma, podemos hablar de un enfrentamiento entre aquellos que defienden la idea del videojuego como narrativa y los que defienden la necesidad de estudiar el videojuego según sus propias características, perspectiva que se ha denominado *ludology*. Aunque también hay autores que afirman que ninguna de las dos es excluyente y que realmente genera una nueva propuesta, como la del análisis literario lúdico (Ensslin, 2014). Así, encontramos propuestas como la de Bogost (2006), que reclama una forma de explicar el videojuego que contemple, junto a las características culturales e ideológicas, los fundamentos algorítmicos y de programación de los juegos.

En cuanto a la aproximación de la industria, la cuestión a la que se enfrenta su investigación es cómo hacer mejores y qué hace que un juego sea “bueno”. En este

aspecto, y teniendo en cuenta la cantidad de perspectivas desde las que se puede abordar el tema, se han llevado a cabo estudios sobre cómo diseñar juegos, con guías y reglas para hacer videojuegos de calidad; se han analizado los rasgos comunes de diferentes títulos y la relación entre unos y otros, y se ha estudiado la experiencia del juego desde el punto de vista del jugador. Podemos decir que la perspectiva de los estudios para la industria está enfocada hacia el desarrollo de productos para satisfacer el mercado. La complicación en este ámbito procede de las múltiples iniciativas de emprendedores que se guían por su capacidad intuitiva, e incluso sus gustos y deseos particulares, a la hora de diseñar nuevos productos y que no encuentran referentes concretos para ello.

Nuestra propuesta se inserta en la perspectiva de las Humanidades, ya que intenta resolver las implicaciones que presentan la transmisión y la percepción de la Historia en general a través del videojuego, para lo cual también es necesario establecer un puente efectivo con el ámbito de las Ciencias Sociales con el fin de comprender el fenómeno como una manifestación más de la comunicación. Es una forma de comunicación hipermedia, además en el sentido en que lo defiende Scolari (2008) al afirmar que al definir la hipermediación nos referimos a procesos que fomentan la producción y el intercambio simbólico entre sujetos, medios y lenguajes que se encuentran interconectados tecnológicamente. Nos acercamos al videojuego como hipermedio que permite la transformación/construcción del conocimiento no de un modo lineal, sino a través de un modelo de comunicación reticular. Desde este planteamiento, el videojuego también actúa como un producto comercial que participa de las reglas mercadotécnicas, con el objetivo de contribuir a su éxito social. Por su naturaleza, podríamos afirmar que se trata de un hipermedio que participa activamente en la difusión de su notoriedad y en la generación de los atributos simbólicos que dan sentido a su manifestación discursiva publicitaria. Su participación en este tipo de discursos nos conduce a estudiar sus proyecciones (sintáctica y semántica del anuncio), pero también su estrategia publicitaria (creativa y de planificación mediática) y la participación/contribución del usuario/consumidor en la difusión y creación de esta estrategia publicitaria, así como en la creación de sentido final de anuncio (pragmática). El avance del medio y las variaciones del universo en el que se desenvuelve, nos aboca a replantear continuamente el objeto de estudio, pues el fenómeno *youtuber*, así como la desaparición de prensa especializada en papel y localizada cada vez en canales *online*, y sobre todo, la realidad masiva de las redes sociales, son evidencias tan claras que en el

anterior proceso investigador nos vimos conducidos a acompañar estas mutaciones del producto (comercialización en descarga —plataformas *Steam*, *Origin*, *Uplay*...—), de los *gamers* (fundamentalmente visibles en *youtubers*, incluidos los canales de desarrollo de partidas concretas, siendo muy importantes en las de corte estratégico histórico) y de las vías de comunicación de que un título sale al mercado (la estrategia de lanzamiento tradicional, adaptada a las nuevas realidades).

Pero cuestionarnos cómo se dicen las cosas por medio de los videojuegos nos conduce a preguntarnos cómo se entiende el contenido histórico (la información) que se indica y, por lo tanto, es imposible desvincularse de la perspectiva social y del afán de multidisciplinariedad, como lo demuestran los trabajos de investigación desarrollados por el equipo dirigido por Juan Francisco Jiménez Alcázar, referidos específicamente a la Edad Media. Al igual que hace unos años, continuamos siendo pioneros en este campo, pues los estudios que abordan al videojuego desde una perspectiva de la ciencia histórica son aún escasos. Nuestros resultados están plasmados en la producción científica que se ha ido colocando en la web www.historiayvideojuegos, a la que remitimos. Pero merece la pena rescatar algunas monografías/colección de artículos, como la editada por M.W. Kapell y A.B.R. Elliott (2013), las aportaciones en algunas revistas especializadas, como *Games and Culture*, contadas contribuciones a congresos y eventos ,dispersas y también, por la generación en estos años de revistas especializadas que recogían algún interés por la materia. Uno de los objetivos planteados en nuestro anterior proyecto era el de la transmisión de una iconografía concreta del Medievo al conjunto de los usuarios, configurada por los gustos, imaginación y, sobre todo, por la cultura previa de sus desarrolladores y guionistas. Por lo tanto, el videojuego se está erigiendo en referente cultural para las nuevas generaciones y de aprendizaje primario del pasado medieval. Además, la internacionalidad de nuestra actividad hizo que concluyamos con la globalidad del fenómeno y la conformación de modelos culturales uniformados, al igual que lo fue el cine a mediados del siglo pasado. Partiendo desde esta base, merece la pena plantearse si modelos históricos igualmente complejos, con incidencia concreta en la conformación de naciones, regiones o procesos específicos, tienen la misma proyección. Hay videojuegos que son más que simples productos de ocio, como lo pueden ser determinadas canciones, melodías, películas o libros, y desde esa madurez del planteamiento exponemos este proyecto de futuro. En esta ocasión, incorporamos desde

el inicio el interés del fenómeno desde la disciplina de las ciencias de la Educación. Las posibilidades de llevar al ámbito de las aulas, universitarias o no, el trazado de nuestro plan son enormes, y con la experiencia de lo realizado hasta la fecha, el horizonte está mucho más claro y decidido. Sobre estas prácticas, la disciplina de la Pedagogía lleva mucho camino andado, incluidos tradicionales congresos internacionales sobre el particular (a un lado y otro del Atlántico en el ámbito iberoamericano y en donde hemos podido participar) pero siempre desde la perspectiva propia de las ciencias de aprendizaje y enseñanza. El bagaje de los trabajos de B. Gros, F. Revuelta o P. Lacasa ha generado vías de investigación y profundización en esta disciplina, y ha permitido que participemos de iniciativas como la generación de una revista científica especializada sobre el videojuego (*Press Button*).

En esta presentación dejamos de lado mucha información, pues nos hallamos en plena expansión del campo de estudio, y las investigaciones proliferan desde muchas ópticas y perspectivas. Los grupos cada vez son más activos, y las reticencias puestas desde las diferentes disciplinas a este tipo de estudios interdisciplinares van disminuyendo lentamente, aunque aún no han desaparecido. Las Universidades del mundo han hecho hueco a trabajos de desarrollo teórico, práctico y de desarrollo de software de videojuegos de todo tipo, y siendo los de guion histórico el de nuestro objeto de análisis, es muy común el hecho de que haya aportaciones habituales en todos ellos, desde el Massachusetts Institute of Technology hasta el Centro de Investigación en Videojuegos de Copenhague (Univ. IT de Copenhague), pasando por todas las facultades de Informática españolas (donde la de Murcia es puntera) hasta aquellos centros asociados que desarrollan estudios (ESNE en Madrid o ESAT en Valencia). En Argentina, en la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional de Mar del Plata se trabaja sobre el desarrollo de videojuegos, en tanto la Universidad Nacional de Tres de Febrero y la Universidad Tecnológica Nacional resultan pioneras en las perspectivas mencionadas.

Aún queda mucho camino que recorrer a pesar de que el panorama ha cambiado muchísimo en muy pocos años, pero pensamos que este tipo de proyectos ayudará bastante a progresar en el conocimiento y, en definitiva, al beneficio común.

Proyectos involucrados

Proyecto de Investigación I+D+i: *Historia y videojuegos. El impacto de los nuevos medios de ocio en el conocimiento del pasado medieval* (HAR2011-25548), financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad (España). Período de ejecución: 12/01/12 al 31/12/15.

Proyecto de Extensión *Play & Level Up: la enseñanza y el aprendizaje del conocimiento histórico en el aula a través de los videojuegos* (OCS N°640/14), financiado por la Universidad Nacional de Mar del Plata y radicado en la Facultad de Humanidades (Argentina), período de ejecución 16/04/14 al 15/04/15.

Nota: De ambos proyectos se han solicitado sus respectivas continuaciones, aún en proceso de evaluación institucional.

Bibliografía seleccionada

- AARSETH, E.J. (1997): *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- ABAD MERINO, M^a M.: “Historia de la Lengua y las tecnologías de información y comunicación: entre el documento y la computadora”, en *¿Qué implica ser medievalista? Prácticas y reflexiones en torno al oficio de historiador*, G. Rodríguez y A. Vanina (eds.), vol. 3, Mar del Plata, Univ. Nac. Mar del Plata, pp. 199-211.
- ABAD MERINO, M^a M.; JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G. (2014): “Lo monstruoso en el universo de los videojuegos”, en *V Jornadas de Reflexión Monstruos y Monstruosidades*, Buenos Aires, Universidad de Buenos Aires.
- ARANDA, D. y SÁNCHEZ-NAVARRO, J. (eds.) (2009): *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*, Barcelona, UOC.
- BOGOST, I. (2006): *Unit Operations: an Approach to Videogame Criticism*, Cambridge, MIT Press.
- CACCIATORE, G. (2009-2010): “Vico: narración histórica y narración fantástica”, *Cuadernos sobre Vico*, 23-24 (2009-2010), pp. 15-31.

- CONSALVO, M. (2007): *Cheating: Gaining advantage in videogames*, Cambridge, MIT Press.
- ENSSLIN, A. (2014): *Literary Gaming*, Cambridge, MIT Press.
- FERNÁNDEZ RUIZ, M. y PUENTE BIENVENIDO, H. (2015): “Universos fantásticos de inspiración lovecraftiana en videojuegos *survival horror*. Un estudio de caso de *P.T. (Silent Hills)*”, *Brumal*, 3, pp. 95-118.
- FLANAGAN, M. y NISSENBAUM, H. (2014): *Values at Play in Digital Games*, MIT Press.
- GROS SALVAT, B. (coord.) (2008): *Videojuegos y aprendizaje*, Barcelona, Ed. Graó.
- JENKINS, H. (2013): *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*, Barcelona, Paidós (2ª impr. en castellano).
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2009): “Videogames and the Middle Ages”, *Imago Temporis*, 3, pp. 311-365.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2011): “The other possible past: simulation of the Middle Ages in videogames”, *Imago Temporis*, 5, pp. 299-340.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2011): “Cruzadas, cruzados y videojuegos”, *Anales de la Universidad de Alicante. Historia Medieval*, 17, pp. 363-407.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2012): “Cambio de época versus época de cambios. Medievalistas y nuevas tecnologías”, en *¿Qué implica ser medievalista? Prácticas y reflexiones en torno al oficio de historiador*, G. Rodríguez y A. Vanina (edits.), vol. 1, Mar del Plata, Univ. Nac. Mar del Plata, pp. 39-52.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2014): “El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego”, *Roda da Fortuna*, 3-1, pp. 516-546.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G. (2014): “La visión del musulmán en los videojuegos de contenido histórico”, en *IX Estudios de Frontera*, Jaén, Diputación Provincial de Jaén, pp. 317-336.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G. (2014): “Sexualidades jugadas. El sexo en los videojuegos históricos”, en *I Jornadas Interdisciplinarias sobre Estudios de Género y Estudios Visuales*, Mar del Plata, Univ. Nac. Mar del Plata.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G. (2014): “Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos”, en P.A. Fogelman y M.F. Contardo (eds.), *Actas electrónicas del V Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*, Buenos Aires, Ediciones del GERE, pp. 988-1.007.

- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G. (2015): “Medieval Soundspace in the New Digital Leisure Time Media”, *Imago Temporis. Medium Aevum*, 8 (2015). Aceptado y en prensa.
- KAPELL, M.W. y ELLIOTT, A.B.R. (2013): *Playing with the past. Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury Publ. PLC.
- KAPPLER, K. y otros (2010): *Família y violencia. Un estudi sobre la violencia intrafamiliar dels adolescents vers els seus progenitors*, Barcelona, Diputació de Barcelona, 2010.
- LACASA, P.: *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*, Madrid, Ed. Morata.
- LEHDONVIRTA, V. y CASTRONOVA, E. (2014): *Virtual Economies. Design and Analysis*, MIT Press.
- LERNER, J.A. (2014): *Making Democracy Fun. How Game Design Can Empower Citizens and Transform Politics*, Cambridge, MIT Press.
- MUGUETA MORENO, I. y JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2014): “Estudiar la Edad Media desde el presente: un taller didáctico en aulas de ESO con videojuegos”, en *Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*, F.I. Revuelta, M.R. Fernández, M.I. Pedrera y J. Valverde (coords.), Cáceres, Universidad de Extremadura, pp. 273-276.
- PEINADO, F. y SANTORUM, M. (2004): “Juego emergente: ¿nuevas formas de contar historias en videojuegos?”, *Icono 14*, 4. www.icono14.net/revista/num4/index.html.
- SCOLARI, C. (2008): *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la Comunicación digital interactiva*, Barcelona, Gedisa.
- SERÓN ORDÓÑEZ, I. (2011): “La traducción de videojuegos de contenido histórico, o documentarse para traducir historia”, *Trans*, 15, pp. 103-114.
- VOORHEES, G.A. (2009): “I play therefore I am: *Sid Meier's Civilization*, Turn-Based Strategy games and the Cogito”, *Games and Culture*, 4-3, pp. 254-275.