

PRESENTACIÓN

Si algo define el fenómeno del videojuego en la actualidad quizás sea su capacidad de haberse convertido en una forma cotidiana de conocimiento. Lo que en su origen aparecía como una forma de entretenimiento radicada en la dimensión lúdica de cada uno de nosotros como intervinientes reales o potenciales, se ha transformado, dentro del contexto sociocultural contemporáneo, en un artefacto generador de contenidos y capaz de desplazar, desde un punto de vista historiográfico, el propio discurso científico del conocimiento del pasado y sus acontecimientos definidores.

Para poder convertirse en un fenómeno con una dimensión comercial, cultural, antropológica y, al cabo, comunicativa, el videojuego recurre a los códigos y los procedimientos de conceptualización, creación, difusión, promoción y exaltación propios de los discursos persuasivos sociales. El uso de elementos del audiovisual codifica el videojuego como una propuesta expresiva que necesita dotarse de unos argumentos sólidos, de unos mecanismos narrativos seductores y finalmente de una gestión eficaz de toda la información tangible sobre la que basa su propuesta de entretenimiento. Y es precisamente esa información de base la que sirve para dar sentido a un tipo de videojuego que se nos presenta como un modelo concreto de forma de transmitir la realidad de forma simulada que genera una idea específica del pasado histórico en sus usuarios. Una idea del pasado que, bien radica en la fidelidad, bien en la interpretación narrativa de dicho pasado. Sea cual sea el género que profesen dichos videojuegos inspirados en el conocimiento del pasado, todos ellos convergen en el carácter atrayente del videojuego como canal comunicativo que inaugura una nueva pedagogía del conocimiento de los hechos y acontecimientos acaecidos, sustituyendo así el tradicional papel que había jugado hasta ahora la literatura o el cine.

El estudio del pasado histórico medieval es el eje vertebrador de esta obra colectiva configurada por siete capítulos, donde trece autores analizan el fenómeno del videojuego desde las disposiciones de múltiples disciplinas científicas. Las interpretaciones sociológica, antropológica, comunicativa, legislativa, publicitaria e histórica, desde las que se plantean los trabajos, permiten analizar el videojuego desde una doble óptica cultural. Por un lado, reconoce la interpretación de los modos y formas de representación de la cultura y del pasado histórico en las narrativas audiovisuales. Por otro, analiza algunas de las particularidades que definen la cultura propia del videojuego y su poliédrica composición: lúdica, educativa, comunicativa, mediática, comercial, tecnológica e interactiva. Ante esta complejidad, esta obra ofrece distintas propuestas metodológicas desde las que abordar la investigación del videojuego. Distintos interrogantes muestran el interés particular de cada capítulo y constituyen un trabajo final que aborda el estudio del videojuego y la historia medieval desde lo general a lo particular. Entre otros intereses, los autores se cuestionan por los modos de proceder y estudiar cómo el videojuego media entre jugadores y entre éstos y las propias narrativas del juego, fomentando así la interactividad entre todos los actores. La dimensión comunicativa y comercial del estudio ofrece una comprensión del videojuego como un medio audiovisual que exige, en primer lugar, conocer y reflexionar sobre las leyes que interceden en la protección de los jugadores, especialmente la juventud y la infancia, frente a los contenidos de los juegos y la publicidad referida al medio según sus temáticas y modalidades de juego. Finalmente, el videojuego, la historia y la Edad Media, se presentan como la especificidad del estudio de este trabajo. El reconocimiento del rol activo de los jugadores en las propuestas lúdicas del videojuego son la base de los planteamientos metodológicos propuestos para analizar cómo las semánticas de los videojuegos medievales escapan de las narrativas planteadas en las distintas plataformas de juego y son modificadas y extendidas por los jugadores más allá de su escenario natural. Los jugadores encuentran en internet el medio perfecto en el que propagar sus propias propuestas narrativas en diferentes formatos: vídeos, gráficas, textos, fotografía, etc. A la vez, los jugadores, convertidos en fans, participan en el desarrollo de estrategias de promoción *transmedia* encaminadas, tanto a favorecer la participación en la promoción publicitaria de los videojuegos como a fomentar la interactividad, entre jugadores, a través de plataformas tecnológicas propuestas por la industria. En este escenario, lúdico, educativo, comunicativo y comercial, el análisis histórico del videojuego plantea el estudio de la representación de



la historia medieval en las narrativas de los videojuegos y lo hace desde dos posibles vértices: la representación del héroe histórico y la comprensión de la monstruosidad como modelo iconográfico de la Edad Media.

Esta obra que el lector tiene ahora en sus manos se gesta con el objetivo de divulgar entre la comunidad científica hispana algunas de las líneas de trabajo y de las conclusiones materializadas a lo largo del desarrollo del proyecto de investigación interdisciplinar e interuniversitario “Historia y videojuegos. El impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval” (HAR2011-25548), financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España durante los años 2011-2015 (www.historiayvideojuegos.com).

César San Nicolás Romera
Miguel Ángel Nicolás Ojeda