

PRESENTACIÓN

Desde que en 2009 comencé a realizar las primeras incursiones de tipo científico en el ámbito de lo que representaban los videojuegos en la disciplina histórica, han pasado ya siete años. Cuando repasaba para este volumen el primer artículo, «Videojuegos y Edad Media», que apareció publicado en la revista *Imago Temporis. Medium Aevum* ese año, me daba cuenta de que son muchas las cosas que han cambiado en tan poco tiempo, y precisaba que estos trabajos seleccionados para componer esta compilación de artículos tuvieran una actualización; y no solo se trataba de las novedades de títulos de videojuegos, cuestión que daba por supuesta desde el mismo momento de escribirlo. El desarrollo del medio ha sido enorme, básicamente debido a dos factores principalmente: la deriva del negocio en sí del videojuego y el desarrollo de la tecnología. Siete años pueden parecer pocos, y, en esencia, para lo que representa el impacto del videojuego con guion histórico sobre la disciplina, hay que decir que se han refrendado los postulados que ya anunciaba entonces. La incidencia era alta y cada vez lo es hoy a un nivel aún mayor, en una *evolución* que no tiene visos de frenarse, por cuanto el videojuego es un medio que ha llegado para quedarse como actividad de ocio cultural de primera magnitud. Pero esos cambios en la dinámica empresarial del videojuego (guion y desarrollo, distribución y consumo) y en los avances tecnológicos, tanto en software como en hardware, han sido muy notables, con variaciones ostensibles que han alterado la forma de producirlos, de distribución y adquisición de los títulos, de publicitarlos, de jugarlos, de compartirlos... Hasta la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), en 2014 se transformó en la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), lo que mostraba una modernización de las estructuras del ramo y su adaptación a las nuevas realidades de la industria cultural.

Puede parecer que da vértigo; pero no. Se dibuja un panorama muy interesante del que quiero ser testigo, de ahí que siga interesado en estar actualizado con las novedades que salen para todas las plataformas, en los nuevos modos de juego, en la incidencia sobre los usuarios y en la propia percepción como historiador de un fenómeno que está llamado a reclamar un sitio clave para entender la nueva forma de comunicar los contenidos históricos.

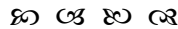
Si ese primer acercamiento planteaba un estado de la cuestión general sobre lo que era el fenómeno en 2009, la evolución del videojuego y las apariciones de los diferentes títulos basados en contenidos del periodo medieval, o inspirados en él, el segundo, también publicado en *Imago Temporis*, se vinculó más a lo que era la propia experiencia de juego, es decir, cómo terminaba de impactar el medio sobre la disciplina a través de la simulación de otro pasado posible. El tercero escogido representaba una evolución respecto a los dos primeros, por cuanto ya elegí un tema concreto para ver cómo aparecía el fenómeno cruzado en muchos de los videojuegos. Apareció en la revista *Anales de la Universidad de Alicante. Historia Medieval*, en 2011. La saga *Assassin's Creed*, con el protagonismo de una de las órdenes militares más importantes de las Cruzadas, el Temple, ha crecido en estos años y ha asentado su presencia en nuestro poso cultural. Su papel entra en el plano del debate, y no es esta presentación el marco más apropiado para ello, pero es interesante que esa evolución no ha dejado de crecer. El cuarto seleccionado fue publicado en la revista *Roda Da Fortuna* en 2014, por lo que la actualización, al contrario que los anteriores, casi no ha sido necesaria. Muchas de las producciones vinculan su desarrollo al aspecto bélico, y era atractivo observar ese tema y su veracidad y verosimilitud. La guerra en la Edad Media era, esencialmente, una manifestación de cerco y asedio, mientras que la batalla campal fue extraordinaria: experimentar y analizar esa realidad en el videojuego fundamenta el estudio, entre otros objetivos.

Por último, el único estudio completamente inédito es «*Medievalist gamer: un nuevo tipo de historiador*», y fue fraguado en una ponencia expuesta en la Universidad de Cáceres en 2013, pero escrito con motivo de esta monografía, por lo que los datos están plenamente actualizados. No pretendo en él posicionarme ante la disciplina como si fuera un profeta advirtiendo de las graves plagas de las que seremos víctimas los medievalistas si no atendemos al nuevo contexto generado en las últimas décadas. Pero sí aludir a una realidad tangible, definida por aquellos neo-medievalistas que llegan a la disciplina después de iniciar sus primeros acercamientos a la Edad Media a través de sus experiencias en videojuegos ambientados en este periodo. La Ciencia se acomodará al contexto que la precisa y, por lo tanto, seguirá por los mejores derroteros

posibles. La evolución estará marcada en los valores y conceptos expresados por esos historiadores, que llegaron a las universidades con unos contenidos previos mayores que los que las generaciones que les precedieron teníamos en ese mismo momento.

Esta monografía no es una simple recopilación, sino un compromiso, pues lejos de ser el final de una línea de investigación constituye un paso más en su avance y consolidación. No se trata solo de mirar lo conseguido, pues nada es si en nada se convierte. Queda todo por hacer, y acomodarse es rendirse. El verdadero proyecto es el que se tiene con el deseo de cumplir un objetivo y un anhelo. Bajar los brazos y quedarse quieto no es una virtud. Tampoco una opción. Así que este volumen debe convertirse en mi referente para que construya otro futuro posible.

Juan Francisco Jiménez Alcázar



Los estudios se han actualizado de manera que no alterasen los objetivos originales. Por ello, se ha añadido algún título de videojuego posterior a la fecha de publicación, en el caso de que fuese procedente, o renovado los enlaces *online* para los que ya no funcionaban en 2016; la fecha de consulta con la comprobación de que realizan su labor y conducen al lugar indicado es de 10 de marzo de 2016 para todos los ejemplos que aparecen en la totalidad del volumen.

Las ilustraciones corresponden a capturas de pantalla propias. Propongo un juego: reconocer el título y qué es lo que aparece en cada uno de las imágenes. Al final del volumen se encuentra la identificación de todas ellas.