

MEDIEVALIST GAMER. **UN NUEVO TIPO DE HISTORIADOR**

Este es un trabajo que considero necesario en tanto que aborda una reflexión abierta acerca del choque que representa la irrupción de las tecnologías digitales, en toda su extensión, en la disciplina del Medievalismo y, para mayor concreción, en la labor del medievalista. No obstante, este reto va a estar vinculado a una exposición tranquila y pausada acerca de la realidad de estas tecnologías en el marco de la docencia e investigación en Historia Medieval y, como expresión más clara de nuestra tarea, de la difusión de esos resultados.

Es hecho conocido, por evidente, que hacer Historia ha sufrido a lo largo de los tiempos distinta consideración por cuanto el reflejo del conocimiento del pasado se ha transformado según el contexto que requería esa serie de nociones sobre sucesos y procesos del pretérito. No es mi argumento principal fundamentar qué entendemos hoy por historiador, por cuanto la profesión discurre por senderos muy diversos, sobre todo a raíz de la eclosión del debate historiográfico desde hace más de tres décadas¹, aunque la preocupación, por razones

1 Es una constante el hecho de cuál es la esencia de nuestra labor, qué papel desempeñamos en la sociedad y, en consecuencia, qué se espera de nosotros. Uno de los más conocidos y nos sirve como referencia incluso en el aula es el de E. MORADIELOS GARCÍA: *El oficio de historiador*, Madrid, Siglo XXI, 2008 (5ª edición). Sobre los derroteros actuales de los historiadores: CANTERA MONTENEGRO, E. y MARTÍNEZ ÁLVAREZ, J.: *Tendencias historiográficas actuales*, Madrid, Ed. Univ. Areces, 2013. Para el caso de los modernistas y contemporaneístas, véase ALTED VIGIL, A. y SÁNCHEZ BELÉN, J.A.: *Métodos y técnicas de investigación en Historia Moderna e Historia Contemporánea*, Madrid, Ed. Univ. Ramón Areces, 2006. No obstante, es una referencia inexcusable la obra de M. BLOCH: *Apología para la Historia o el oficio de historiador*, México, FCE, 1996 (1ª ed. en francés en 1993). Muy atractivas las palabras de D. HACKETT

obvias, son tan antiguas como la propia disciplina. Por el contrario, y asumido que el concepto es el que tiene el experto y/o *fan* como objetivo final el análisis, comprensión y divulgación de fenómenos y civilizaciones del pasado, además del disfrute de esos conocimientos, la propuesta que realizo se sumerge en un mundo ciertamente inédito que precisará de esfuerzos de adaptación a los nuevos tiempos presentes y de futuro inmediato. No obstante, Manjón Esteban insiste en que nos hemos preocupado, pero no dedicado, a resolver los umbrales del historiador y la autoridad que la Historia tiene o no, y «que no hemos conseguido definir muy bien (ni por tanto, y lo que es más importante, explicar) qué tipo de conocimiento aporta la Historia, qué utilidad social tiene el conocimiento histórico, ni qué capacidades o habilidades cognitivas aporta su estudio»². Cuando hoy se exigen evidencias en casi todos los ámbitos de nuestra sociedad, es hora de plantear seriamente respuestas concretas ante determinados retos³, como el que expongo en este estudio.

Trato de exponer la realidad cambiante acerca de lo que se puede considerar como «punto de partida» por parte de ese historiador para realizar su análisis e incluso su exposición, con un factor de inicio identificado como nuevo por cuanto no existía con anterioridad⁴. Me refiero, evidentemente, a la línea de salida que muchos de los nuevos historiadores tienen tras haber encarnado a usuarios de videojuegos de guion histórico. Debo insistir en el asiento y difusión global de este medio de ocio digital a partir de los inicios del presente milenio, pero ya lo he hecho en otros lugares —el presente volumen recopilatorio es buen ejemplo—, y he de reiterar esa realidad como algo tangible basado en los datos económicos ofrecidos por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI)⁵, con 2013 establecido como año base de consolidación de la industria del videojuego como la primera de ocio visual e interactivo.

FISHER: «Las falacias del historiador», *Cuadernos de Información y Comunicación*, 7 (2002), pp. 293-315 (traduc. E. Aladro), quien, mediante una exposición directa, clara y de manera irónica alude a los graves «peligros» que acechan a los historiadores en el desarrollo de su labor.

2 MANJÓN ESTEBAN, A.: «La imagen social del oficio de historiador», *El Futuro del Pasado*, 2 (2011), p. 284.

3 Sobre la situación actual del medievalismo hispánico, refiero el contexto en el que nos desenvolvemos a mitad de la segunda década del siglo XXI («Reflejos en el medievalismo y en los medievalistas del cambio de una época: de un balance a un compromiso», *Vínculos de Historia*, en prensa), y más que soluciones, ahí aludo a los posicionamientos asumidos desde la Academia hacia el tiempo que nos ha correspondido vivir.

4 GLEZER, R.: «Ser historiador no século XXI», *Antíteses*, 7 (2014), pp. 10-19.

5 Informe de 2014: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/Anuario_AEVI_2014.pdf.

~ Ilustración 1 ~



El surgimiento de un nuevo tipo de historiador es una hipótesis que planteo en este estudio como una posibilidad más que real, pues en breves años no será extraño encontrar a profesionales cuyo primer acercamiento y encuentro con procesos históricos habrá sido tras encarnar a un *gamer* eventual o habitual. Posiblemente se piense que todo esto supone una anécdota, pero no lo es desde el mismo momento en que encarna un síntoma más de lo que conforma la sociedad digital en la que nos desenvolvemos. Buena parte de nuestra labor se basa en la utilización de esas nuevas herramientas, pues no solo se fundamenta en la adquisición y organización informativa, sino en la fase de divulgación de resultados⁶. Recordemos que nos hallamos inmersos en una revolución tecnológica y de *comunicación*. Obviar que tenemos la obligación de comunicar nuestra labor como historiadores es contribuir, de forma indolente, a no satisfacer lo que se nos demanda desde el conjunto social, y seguiremos instalados en la «preocupación permanente» que ya pasa a convertirse en «perpetua», como una condena, aunque de si es revisable o no dependerá de las respuestas que demos desde la disciplina.

6 Los resultados del taller nº 33, se circunscriben a responder a este reto: EIROA, M.; PONS, A.; GONZÁLEZ, I.; VELASCO DE CASTRO, R. y TORRES GARCÍA, A.: «El entorno digital y el oficio de historiador», en *Pensar con la Historia desde el siglo XXI*, Actas del XII Congreso de la Asociación de Historia Contemporánea, Madrid, Asoc. de Historia Contemporánea, 2015, p. 5.865.

1. CÓMO SABÍAMOS DEL PASADO: LA MEMORIA

Incluso antes de plantear esa pregunta, hay que reflexionar acerca del sentido de nuestro rol como historiadores. La memoria es el elemento clave, pues nos muestra el camino concreto hacia la supervivencia. No conservar «memoria» significa perderlo todo. Sin memoria, no somos nada porque no somos nadie. Con ocasión del terremoto en la ciudad de Lorca (Murcia, España) en mayo de 2011, y con la obligación de abandonar precipitadamente los hogares en los edificios declarados en ruina, los habitantes afectados querían rescatar de sus casas las pruebas de sus particulares historias: un recuerdo, las fotos... De entre todos los enseres y cosas, elegían claramente los símbolos y evidencias de la memoria familiar. Lo sé, porque yo estuve allí, y como historiador fue lo que más me impactó, por encima de cualquier otra percepción.

Hartog alude a que los historiadores competimos contra memoria, patrimonio y conmemoración como fuentes para dar respuesta al debate identitario⁷, pero sinceramente no creo que se trate del mantenimiento de un litigio, sino de la suma de estos mismos elementos. De hecho, son inmersivos e incluyentes, por lo que las soluciones pueden hallarse en conjunto y, de manera sencilla, se adaptarán a esa demanda que cada usuario precisa.

La precisión de un referente para forjar y fijar la memoria histórica es la esencia del desarrollo del concepto de identidad, pues en el pasado común se fundamenta la identificación con el grupo. La memoria individual queda definida como la interpretación particular de un recuerdo. Pero en el mismo momento en que no se ha percibido de forma directa, y el conocimiento ha sido adquirido por medios de comunicación grupal (lo ha oído, lo ha visto o lo ha leído a través de una evocación hecha por otros sobre hechos que afectan al conjunto), nos ubicamos en un marco general que hace que ese recuerdo se convierta en recuerdo colectivo⁸ y que sirve de cohesión social⁹, leamos el factor identitario.

Por lo tanto, el historiador es uno de los pilares que mantienen el sustrato del recuerdo y aquel a quien le corresponde interpretar los sucesos del pasado con una visión contemporánea. Su discurso ha venido marcado por las vías

7 HARTOG, F.: «Historia, memoria y crisis del tiempo: ¿qué papel juega el historiador?», *Historia y grafía*, 33 (2009), pp. 115-131.

8 CANDAU, J.: *Memoria e identidad*, Buenos Aires, Del Sol, 2004.

9 GARCÍA PEÑARANDA, Ch.B.: «La gestión social del recuerdo y el olvido: reflexiones sobre la transmisión de la memoria», *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, 49 (2011). <http://www.apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/cbernard.pdf>

~ Ilustración 2 ~



de transmisión, que hasta el siglo XXI lo han encarnado tres grandes canales de comunicación, y que han generado diferentes tipos de Historia. Sabíamos del pasado por medio de lo que oíamos, de lo que se contaba en cualquiera de sus manifestaciones orales, desde el romance hasta la gesta: es la **historia oída**. Su existencia es permanente en todas las culturas y en todas las épocas, y en ningún momento ha perdido presencia, incluso aún hoy día. La escritura abrió un abanico de posibilidades enorme, y el proceso de fijación de sucesos fue madurando por diversos soportes y culturas hasta llegar a la ciencia histórica, que en la actualidad identificamos con la producción historiográfica más ortodoxa. La **historia escrita**. Ninguna de las dos ha perdido vigencia. En tercer lugar, la representación gráfica, menos abstracta que la escritura, también tuvo su particular expresión, pues en forma de pintura o escultura, diversas civilizaciones pudieron retratar hechos del pasado para que no se olvidasen. Eran mensajes directos que podía ver toda persona presente. Es la **historia vista**. Algunas representaciones teatrales también cumplían con ese planteamiento, donde las obras de Shakespeare o de Lope pueden ser ejemplos excelentes sobre hechos del pasado. La aplicación de la tecnología de la imagen en fotografía a partir de mediados del siglo XIX abrió nuevas vías para la fijación de la memoria, pues la técnica suplía a la habilidad del artista

para reflejar la realidad incluso con la ventaja (si era eso lo que se perseguía) de no manipular la escena dependiendo de un recuerdo. Lo que se veía era lo que se retrataba; y viceversa. Pero el lenguaje fotográfico iba a dar un nuevo salto con la cinematografía. Ahora no se trataba de imágenes fijas, como hasta ese momento había, sino que un hecho se podía recrear tal y como lo veríamos en realidad. El sonido y el color ampliaron las posibilidades para esa evocación. La memoria ya contaba con un sistema tecnológico para su difusión y su permanencia, además con una potencialidad nunca antes vista. La televisión terminó por explorar ese inédito camino, y convirtió al siglo XX en el de difusión cultural (incluidos los contenidos históricos) más importante desde que nuestra especie se dispersase por el planeta. La memoria se podía forjar, perpetuar, manipular, interpretar, ver, oír... Esa recuperación del recuerdo ha llevado a aplicar la tecnología hasta límites insospechados hasta hace bien pocos años, y las primeras imágenes filmadas ya es posible «pintarlas» de forma que se puedan percibir tal y como lo verían quienes las vivieron realmente¹⁰. El cine y la televisión asumieron una responsabilidad comunicativa en todos los órdenes, y desde el mismo principio de ambos medios cundieron las producciones sobre tema histórico. Si Griffith ya anunció el impacto de la cinematografía para la difusión cultural e histórica, hoy podemos aludir a los miles de películas que asientan ese cine histórico como un género específico. El hecho de que incluso exista un canal televisivo dedicado a producciones históricas (con desigual fortuna), puede ser un buen ejemplo de todo lo dicho. Nunca tantas personas «vieron y oyeron» el pasado.

10 Con este objetivo se aplicó a las películas filmadas en la etapa del blanco y negro, con el fin de acercar al público un producto más comercial acostumbrado ya al color. Pronto esta moda cayó en desuso, pues la corriente de respeto por la obra del autor (los realizadores ya contaban con la imposibilidad del color para filmar sus producciones, y no dudo de que la sangre «negra» y las sombras filmadas por el maestro Hitchcock que se ven en la escena del asesinato en la ducha de *Psicosis*, no es comparable a lo que hubiera hecho con el uso del color. Y ejemplos los tendríamos a millares. Pero esa recuperación de lo «auténtico» llevó a generar unos productos documentales de cintas recuperadas de las dos grandes conflagraciones mundiales (*La I Guerra Mundial en color*, 2003, y *La II Guerra Mundial en color*, 1999, ambas de Fremantle Media Ltd.). Al comienzo de los documentales, la voz en *off* alude precisamente a esa idea de ver las escenas tal y como las vieron los testigos de entonces. Podemos ver un comentario parecido en el texto referido a una exposición de cien fotografías en color de la galería Bilderwelt de Berlín, anunciada en el portal de *Canal de Historia*: «La Gran Guerra, que tuvo lugar entre el 1914 y 1918, siempre llegó a nosotros, viajando en el tiempo, pero sin colores: las imágenes reales nos cuentan acerca del horror de la guerra, pero con una distancia insalvable: el blanco y negro, razón por la cual no las podemos ver como si estuviéramos allí». <http://mx.tuhistory.com/noticias/la-primera-guerra-mundial-en-colores>.

~ Ilustración 3 ~



De todos estos factores podemos extraer que la memoria se ha ido alterando según el medio usado para consolidarla. Pongamos el ejemplo de la batalla de Azincourt. Aparte de toda la literatura historiográfica existente¹¹, hay que hacer referencia al recuerdo específico que tuvo sobre la cultura inglesa, glorificada por la obra de Enrique V de Shakespeare. Solo quedaba en la mente de los asistentes a la representación, pero sus diálogos llevaron a forjar parte del acervo específico anglosajón, y la expresión de «band of brothers»¹² cuajó de la mano del genial dramaturgo que la puso en los labios del rey inglés momentos antes del encuentro el día de San Crispín. Diversas representaciones pictóricas

11 Por ejemplo, las monografías de J. BARKER (*Agincourt: el arte de la estrategia*, Barcelona, Ariel, 2009) y de A. CURRY (*The Battle of Agincourt: Sources and Interpretations*, Woodbridge, Suffolk, Boydell, 2000; *1415. Agincourt. A new history*, The History Press, Marston Book Services, 2015), las páginas dedicadas por J. KEEGAN en *El rostro de la batalla* (Turner, 2013, 1ª ed. 1976), o la entrada escrita por Cl.J. ROGERS (además editor de la obra) en *The Oxford Encyclopedia of Medieval Warfare and Military Technology*, vol. 1, Oxford Univ. Press, 2010, pp. 7-10.

12 Así se denomina una de las series de televisión más conocidas de la productora HBO, a partir de la obra de S.E. AMBROSE (*Hermanos de sangre*, Barcelona, Inédita Ed., 2008), que participa también en el guion, y relata las experiencias de combate de la compañía Easy, de la 101ª Aerotransportada norteamericana, durante la II Guerra Mundial.

refieren el encuentro, pero será la película de 1944 (dir. Laurence Olivier) con guion basado en la obra de teatro la que fije el hecho definitivamente en las retinas de los espectadores, hecho que se reafirmó en el *remake* de la obra en la producción de Kenneth Branagh en 1989. Pero multitud de representaciones gráficas en libros de divulgación histórica, incluso con dioramas del desarrollo de la batalla, la han hecho muy difundida entre los especialistas y aficionados tanto al periodo medieval como a la Historia de la guerra. La novela de Bernard Cornwell¹³ completa estas referencias.

Pero no es este el objetivo del presente estudio, sino el que representa la novedad de la existencia de la tecnología digital. Aplicada como producto de ocio, el videojuego, tenemos una posibilidad inédita hasta la fecha: podemos estar presentes en la vanguardia inglesa de Enrique V con enfoques de cámara dirigidos por nosotros mismos. En *Medieval Total War II* (The Creative Assembly, 2006) se puede ver con un efecto absolutamente nuevo, donde el usuario forma parte de esa percepción a través de la experiencia de juego. Es la **historia vivida**. Los motivos que diferencian al videojuego del resto de medios son precisamente los que hacen que tengan ese éxito; según Rouse¹⁴, existen muchas razones por las que los usuarios se acercan y utilizan un videojuego: por cuanto representan un desafío, su carácter de inmersión y que el jugador espera intervenir, no solo mirar.

Otro fenómeno que reclamaba nuestro interés es el de la recreación histórica (*re-enactment* en inglés)¹⁵, que ya cuenta con miles de seguidores en Europa, pero que poco a poco se asienta también en España. Es una forma distinta de «vivir» la historia, pues se basa en la recuperación auténtica de la vestimenta y la búsqueda de los escenarios reales. Hay realismo físico y no virtual.

Volvamos al ámbito de lo digital. Las posibilidades para las producciones de cine y televisión eran enormes, y veíamos y oíamos por primera vez en nuestras pantallas bestias jurásicas, por poner un caso, recreadas con un realismo excepcional. Situaciones inverosímiles, solo imaginadas de forma particular, se están forjando en la memoria colectiva de manera mucho más verosímil, pues

13 *Azincourt*, EDHASA, 2009. Toda la trama se sostiene en la historia ficcionada de un arquero, Nicholas Hook, que participa en la batalla.

14 ROUSE, R.: *Game Design Theory and Practice*, Plano, TX, Wordware Publishing, 2001, pp. 2-19.

15 Remito al estudio de G. CÓZAR LLISTÓ: «Didáctica a pie de calle: el compromiso social de la Historia», en J.F. JIMÉNEZ, I. MUGUETA y G. RODRÍGUEZ (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016, pp. 175-194.

la recreación por medio de la tecnología digital es mucho más efectiva y con un potencial mayor que el empleado en las producciones del cine de los 60, por mencionar un ejemplo. El videojuego, insisto, sencillamente es una más de esas aplicaciones. Pero lo impactante de ese nuevo canal de ocio cultural es su vertiginoso asiento entre las generaciones más jóvenes desde hace dos décadas¹⁶, y se «ha consolidado como una de las expresiones de creatividad humana más relevantes de la cultura contemporánea y de la industria cultural»¹⁷. La conformación de la generación multimedia ha hecho que este tipo de entretenimiento ya esté completamente extendido en 2016, y que la realidad ya no haya que justificarla. Entre las múltiples bondades y versatilidad del medio y lo nefasto que puede resultar su uso, nos encontramos con una extensa gama de grises que cubre todas las opiniones. Pero no trato de exponerme en un debate que caería de manera fácil en la «falacia de las cuestiones encontradas» a la que alude Hackett Fisher¹⁸, para dar por resuelta una cuestión que creo superada. Los videojuegos sirven para «contar historias», en palabras de P. Lacasa¹⁹, y su potencial educativo ya está fuera de toda duda. El planteamiento ahora es saber si tras su desarrollo tecnológico y temático a partir de los 90 del pasado siglo²⁰, tendrá incidencia en la forma de hacer Historia y, en concreto, en hacer Historia medieval.

16 LEVIS, D.: *Los videojuegos, un fenómeno de masas. Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*, Barcelona, Paidós, 1997.

17 ARANDA, D.: «Jugar y juego», en D. ARANDA (ed.), *Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*, Barcelona, UOC, 2015, p. 11. J. NEWMAN comienza uno de sus estudios más recientes, de forma directa de la siguiente manera: «Disappearing? Surely there can be little about the contemporary videogames marketplace or the state and status of videogaming as a mainstream cultural practice undertaken and enjoyed by millions of people across the world that can lead us to think that videogames might be disappearing». *Best Before. Videogames, Supersession and Obsolescence*, New York, Routledge, 2012, p. 1.

18 «Un debate entre dos lunáticos acalorados no asegura que al final triunfará la razón. Una discusión entre dos mentirosos patológicos es un improbable camino a la verdad. Una conversación entre locos difícilmente abocará a la victoria de la sabiduría. Los métodos adversativos puede que sean apropiados en el juzgado, donde el objetivo es la consecución de la justicia, pero son inapropiados en las aulas, donde el propósito es el refinamiento de la verdad. Una lucha entre dos exponentes acérrimos de X e Y no ayudará nada si Z era en realidad la cuestión, como suele pasar. Y entre X y no-X la diferencia es meramente de una cifra, de una nulidad, de cero». HACKETT FISHER, D.: «Las falacias del historiador», p. 295.

19 LACASA, P.: *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*, Madrid, Ed. Morata, 2011, pp. 206 y ss.

20 Sobre los cambios en el medio de esa década, véase: MARTÍNEZ CANTUDO, R.: *La generación que cambió la historia del videojuego*, Madrid, Síntesis, 2015.

~ Ilustración 4 ~



2. RETO PARA EL HISTORIADOR, DESAFÍO PARA EL MEDIEVALISTA

Es un hecho que vivimos en un mundo cambiante, además a una velocidad de vértigo. Las modas nunca fueron más fugaces y los avances tecnológicos han permitido una mejora en la calidad de vida sin precedentes. Como estudiosos del campo de las Humanidades, sería una torpeza negar que todo esto no tiene ningún reflejo en nuestra labor. Si para todos está asumido que la web 2.0 ha alterado también las relaciones sociales y el conocimiento de las cosas, también lo está el hecho de que esa tecnología digital ha irrumpido en los despachos y en nuestras investigaciones: procesadores de texto, hojas de cálculo, bases de datos, correo electrónico, materiales escaneados, ingentes cantidades de bibliografía a nuestra disposición online, consultas de documentación original las veinticuatro horas de los 365 días del año sin restricciones... Y este software lo asumimos como algo cotidiano, de la misma manera que lo hacemos cuando atendemos una llamada en nuestros teléfonos inteligentes o contestamos a un mensaje instantáneo sin percatarnos de que posiblemente estemos contestando a alguien que está a miles de kilómetros. Los materiales que podemos llevar a un archivo se han incrementado (donde hay permiso para ello) con una cámara digital y un ordenador personal portátil desde hace ya algunos años. En 1992 acudía al Archivo de la Real Chancillería de Granada con un PC que era más portable que otra cosa, y

resultaba una excepción, aunque por meses cada vez lo era menos. En veinte años, nuestro mundo ya no es el mismo, entonces... ¿por qué la Universidad y la ciencia que se hace en ella no ha tenido que cambiar? Evidentemente que lo ha hecho, y las respuestas por parte de los historiadores deben adaptarse a las preguntas que se nos hacen²¹. Son las mismas: cómo era el pasado, pero acomodadas al contexto social, a los nuevos conceptos y valores con los que se baraja el conocimiento del pasado para explicar el presente.

He aludido a que el videojuego es, sencillamente, un elemento más de ocio resultado de la universalización de estas tecnologías digitales. Hoy constatamos una realidad que responde a dos posturas que son erróneas por parte de quien no conoce el medio. No es un hecho concreto, y está bastante generalizado aún: «el primero es que se ha considerado que los juegos son un medio infantil. Esto significa que inmediatamente son denigrados a la categoría de pasatiempo trivial -algo de lo que 'se sale' cuando se madura- y que, por tanto, no requiere investigación. El segundo es (que) los videojuegos han sido considerados como meras bagatelas —arte menor— que no tienen nada del peso, la gravedad o la credibilidad de los medios más tradicionales»²². Y son presupuestos equivocados porque el videojuego ya sabemos que traspasó hace mucho tiempo el umbral de ser un producto hecho exclusivamente para niños o adolescentes²³ y, por otro lado, porque también está asumido que se trata de un producto cultural del mismo nivel que el resto; no es un aserto particular, sino que desde el mismo momento en que es una forma de expresión y comunicación, y deja de ser un simple videojuego para representar algo más, con una significación cultural diversa, ya no lo podemos estimar como un fenómeno intrascendente.

Por lo tanto, hemos de asumir como individuos que formamos parte de esos cambios y de esas nuevas aplicaciones tecnológicas. Como historiadores, aún queda un factor clave para que toda esta dinámica afecte a nuestra disciplina. Se trata de la producción de títulos vinculados a guiones históricos.

21 LÓPEZ CIVEIRA, F.: «El historiador y sus retos», *Clío América*, 2 (2008), pp. 152-158.

22 NEWMAN, J.: «¿Por qué estudiar los videojuegos?», en D. ARANDA y J. SÁNCHEZ-NAVARRO (eds.), *Aprovecha el tiempo y juego. Algunas claves para entender los videojuegos*, Barcelona, UOC, 2009, pp. 67-68. Editado originalmente en 2004, se ha hecho una segunda edición en lengua inglesa en 2013 (*Videogames. Second Edition*, New York, Routledge).

23 De hecho, y en referencia a su aplicación en el plano docente, hay que señalar que las relaciones entre niños y adultos son mucho más simétricas en el videojuego que en contextos tradicionales de enseñanza-aprendizaje. LACASA, P.; MARTÍNEZ-BORDA, R.; MÉNDEZ, L.; CORTÉS, S. y CHECA, M.: *Aprendiendo con los videojuegos comerciales. Un puente entre ocio y educación*. http://www.adese.es/pdf/informe_UAH.pdf.

Cuando el trasfondo o la meta del juego tiene como objeto una atmósfera, un suceso, un personaje o una evocación del pasado, podemos decir que la Historia entra en escena y se convierte en el sustrato de la trama²⁴. Así, todo este proceso, que ha sido vertiginoso en muy pocos años, ha impuesto un reto para el historiador, condicionado por diversos factores. En primer lugar, es evidente que hay que conocer el medio para saber su potencial y sus limitaciones, incluido el lenguaje lúdico preciso para comprenderlo en su totalidad²⁵; a continuación, ser conscientes de qué repercusión tiene en todos los planos del conocimiento y de las destrezas y percepciones de cualquier desarrollo²⁶; lógicamente, es imprescindible tener en cuenta el papel del usuario y, por ende, la actividad de ocio inherente al medio y su esencia de juego²⁷, lo que comporta las características propias de enseñanza-aprendizaje²⁸. Por último, el concepto *tiempo* en todas sus manifestaciones²⁹, tanto el que se dedica a su uso como el que se percibe en el juego, incluida la realidad de la «pérdida de tiempo».

Una vez el historiador tiene estas premisas en consideración, debe ser consciente ante todo de que es un medio que proporciona información. La cantidad de contenidos insertos en muchos de estos títulos es enorme, en ocasiones abrumadora. La pregunta pertinente en este momento es si esas aportaciones son fiables o no. El papel del asesor en estas producciones es de lo más diverso, y las posibilidades de captar informantes ha crecido muchísimo gracias a la red. Hay que contar necesariamente con el fenómeno *fan*, que dará lugar en muchas ocasiones a los *mods* y a las aportaciones hechas en la fase beta de los productos. La labor de asesoría se completa y se complementa con la del traductor, por cuanto este precisa de la documentación. Como en muchas ocasiones, los títulos han sido desarrollados originariamente en otro idioma diferente al del usuario, y algunas empresas los traducen para el país meta, por lo que es digno de tener presente el papel de quien traduce el juego a la lengua

24 «Haz tuya la historia. La historia es el escenario». Vídeo introductorio de *Assassin's Creed. Liberation* (Ubisoft, 2012).

25 PÉREZ LATORRE, Ó.: *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*, Barcelona, Laertes, 2012.

26 NETZLEY, P.D.: *How Do Video Games Affect Society?* San Diego, ReferencePoint Press, 2015.

27 TOST, G. y BOIRA, O.: *Vida extra. Los videojuegos como no los has visto nunca*, Barcelona, Penguin Random House, 2015.

28 HUTCHISON, D.: *Playing to Learn. Video Games in the Classroom*, Westport, Teacher Ideas Press, 2007.

29 DEL PORTILLO, A.: «Enajenación de la experiencia del tiempo ante la pantalla del videojuego», *Icono 14*, 2-2 (2004). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1335384>.

~ Ilustración 5 ~



y cultura de ese usuario; la libertad sugerida a este profesional se le coarta en este tipo de juegos, ya que necesitan documentarse y aferrarse más al guion³⁰.

Puede parecer que el asunto queda expuesto de forma exagerada ante un fenómeno que sea de llegada y de salida, y que en pocos años desaparecerá. Si así fuese, nuestra preocupación ante el reto no estaría justificada. Pero el medio ha llegado para quedarse. Por lo tanto, cabe preguntarse en este momento qué nos vamos a encontrar en un videojuego. Desde su nacimiento y primeros pasos de su desarrollo, hay miles de producciones hechas con una enorme variedad tecnológica y temática, pero centro la mirada sobre los de guion histórico y pseudohistórico. Pero atención: al ser una forma de cultura y expresión, no es extraño que algunos títulos tengan aportes culturales procedentes del acervo propio del desarrollador, caso de todos los centrados en mundos post-apocalípticos, como la saga *Fallout* (diversos desarrolladores, aunque el más conocido es el estudio de Bethesda, 1997-2015).

Videojuegos de temática histórica los encontramos de todo tipo y para todas las épocas, desde la Prehistoria hasta la más rabiosa actualidad, pasando por la Antigüedad Clásica, la Edad Media, la Moderna y la Contemporánea.

30 SERÓN ORDÓÑEZ, I.: «La traducción de videojuegos de contenido histórico, o documentarse para traducir Historia», *Trans*, 15 (2011), pp. 103-114.

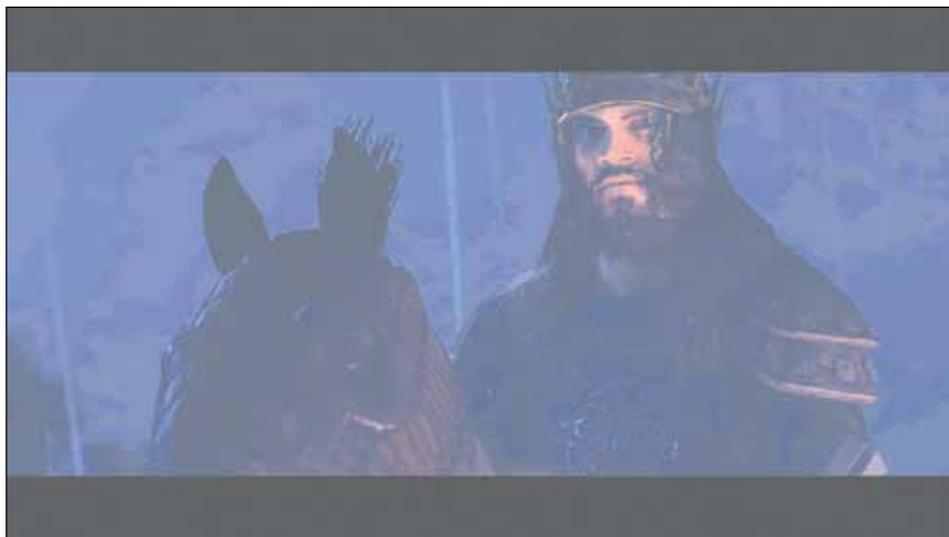
Deben cumplir las cuatro características para ser considerados como videojuegos históricos: ser veraces, tener verosimilitud, contener información y libertad para jugarlo³¹. Lo interesante es que, al ser un fenómeno global, la potencia de su mercado es el mundo, y la demanda de un producto específico siempre es alta, pues unos millares de aficionados a un fenómeno o suceso histórico sí existen repartidos entre los cinco continentes (diría que seis, pues dudo mucho que entre los científicos que pueblan las bases antárticas no juegue nadie en sus ratos de ocio). De esta manera, encontramos con títulos que ofrecen la posibilidad de jugar a momentos tan específicos como las guerras Gempei en Japón del siglo XII (expansión *Rise of the Samurais* en *Total War Shogun 2*, The Creative Assembly, 2011), la Guerra de Madison (*Birth of America II. Guerras en América*, Ageod, 2009), la conquista de la Africa Minor por Belisario (expansión *El último romano* de *Total War: Attila*, The Creative Assembly, 2015) o la Operación Hooper en la Angola de 1988 (*Graviteam Tactics: Operation Star*, expansión *Operation Hooper*, Graviteam, 2014). Lógicamente no menciono a los más numerosos sobre buena parte de los escenarios de las dos guerras mundiales (sobre todo de la última), del Imperio Romano o del periodo medieval.

Y si la diversidad temática es muy amplia, hay que aludir a que esa información recalca en el usuario de forma diferente, pues atiende al modo de jugar según la tipología del videojuego elegido. No es lo mismo jugar a un título de estrategia por turnos que a uno de aventura gráfica, por poner un caso. Lo que visualmente nos puede mostrar una escena de *Assassin's Creed Syndicate* (Ubisoft, 2015) sobre la Londres victoriana no es lo mismo que nos ofrece una pantalla de *Victoria II* (Paradox Development Studio, 2010), juego de estrategia sobre el mismo periodo aproximadamente; y viceversa, la información disponible en este último, no tiene parangón en el primero.

Por todo ello, es pertinente decir que existe un reto para el historiador desde el mismo momento en que esos productos están disponibles en el mercado y son, por sí mismos, un canal de comunicación de contenidos históricos de primera magnitud, al igual que en su día lo fue y lo sigue siendo el cine y la televisión. Pero considero que ese envite y la preocupación generada no está determinada por el hecho de que el conjunto de la sociedad asuma que lo que aparece en sus pantallas es lo veraz, pues es algo a lo que nos hemos enfrentado desde la aparición de la cinematografía. Es el juicio apriorístico del futuro historiador que ha jugado, y ese factor lo convierte en el foco de nuestra atención. A nuestras facultades hace ya algunos años que llegan alumnos *gamers*, videojugadores, que

31 <http://www.historiayvideojuegos.com/?q=node/32>.

~ Ilustración 6 ~



han visto la Historia y la *han oído*, además de haberla estudiado de forma tradicional en sus institutos y colegios. Lógicamente, si esta es una situación general para todos los historiadores, el medievalismo, de forma específica, no iba a ser una excepción. Pero, ¿por qué aludo a este proceso del medievalista que recibe al *medievalist gamer*, al videojugador medievalista, como un *desafío*? Precisamente por la iconografía previa que ya existe en nuestra sociedad de lo que fue el periodo medieval, tanto en su plano más legendario como en el de apariencia más folclórica. Por poso cultural, todo el mundo puede reconocer lo que es medieval, en muchos casos de forma errónea porque no responde a la verdad (o lo que consideramos que fue real). Sale de sus labios la palabra «medieval», tanto si se trata de identificar un hecho o un personaje, como si es un adjetivo calificativo normalmente con carácter peyorativo similar al de obsoleto y retrógrado. Y el contexto que lo escucha lo entiende. Pero no es ese planteamiento el que nos interesa, sino al contrario, es el comentario que lo dignifica y en ocasiones mitifica: *lo medieval* como algo atractivo³². Es esa seducción del periodo la que hace que el videojugador se incline por jugar a uno de los títulos de guion inspirado en la etapa del Medievo, y quiere encontrarse lo que ya conoce, tanto si se trata de tópicos

32 GONZÁLEZ JIMÉNEZ, M.: «Percepción académica y social de la Edad Media. Un siglo de historia e historiadores», en *La Historia Medieval hoy: percepción académica y percepción social*, XXXV Semana de Estudios Medievales de Estella 2008, Pamplona, Public. Gobierno de Navarra, 2009, p. 55.



como si es una serie de sonidos preconcebidos (música y letra «medieval»³³). Y el rigor, si no lo encuentra en el título original, lo busca a través del fenómeno *mod*. Esto es un hecho, pues si no, no se explica que en algunas producciones aparezca el logotipo de *Canal de Historia* como marchamo de calidad histórica; y ya sabemos que no es precisamente ese el sello que debería llevar, pero por el momento, ninguno tiene ni el de la Sociedad Española de Estudios Medievales ni el de ningún centro universitario.

El desafío viene condicionado porque, en ocasiones, algunos de estos jugadores reciben la fortuna de la vocación (es una bendición saber con 16-18 años qué estudiar) a través de este proceso de la experiencia de juego. Lo que ve y oye, le resulta sugerente, y casi siempre traspasa la pantalla y se lanza a buscar más información. Ahí comienza el desafío, porque los contenidos que aprende en el momento previo a la entrada en el aula universitaria son mucho mayores que los que la generación previa pudo tener, por el mero hecho de la facilidad con la que le es accesible la información. A partir de ahí, tenemos la posibilidad muy real de que en cualquier clase tengamos a alumnos que nos soliciten el porqué de las cosas y no solo tablas de contenidos. Defiendo la vuelta de la figura del *maestro* frente a la actual del *profesor*, pues en esencia cumple con la función de ofrecer no solo contenidos, sino también valores, guías, caminos...

Ese imaginario colectivo que se tiene del Medioevo existe, y una solución posible es la de beneficiarnos de ese conocimiento previo, tanto para quienes serán los futuros medievalistas como para quienes nunca se acercarán a ningún libro propio de la disciplina. Es ahí donde debemos asumir ese papel de guía, de *maestros*, que conduzcan con habilidad ese interés por la etapa medieval hacia contenidos de calidad. Si no lo hacemos, lo buscarán igualmente, pero ya sin calidad contrastada.

3. DEFINICIÓN DE EDAD MEDIA EN LOS VIDEOJUEGOS

Ahora corresponde definir cómo se traduce una etapa tan compleja en la plasticidad de contenidos de un videojuego para que lo consideremos como que es de Edad Media. Tenemos que retroceder al mismo momento en que se genera el concepto. La cultura renacentista gestó la noción y el término³⁴, y ya sabemos que lo popularizó y le dio «carta de naturaleza» C. Keller. Su

33 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G.F.: «Medieval Soundspace in the New Digital Leisure Time Media», *Imago Temporis*, 9 (2015), pp. 307-327.

34 Continúa indispensable la consulta de las páginas de J.I. RUIZ DE LA PEÑA sobre este tema: *Introducción al estudio de la Edad Media*, Madrid, Siglo XXI, 1984, pp. 45 y ss.

concreción temporal viene condicionada por grandes cambios socio-culturales, aunque para facilitar su comprensión se simplifica en fechas específicas. No hay un consenso de sus límites ni en su comienzo (¿476, 711, siglo III, siglo IV, siglo V?) ni en su ocaso (¿1453, 1492, 1516, siglo XV, siglo XVI, hoy?). Cada historiador aplicará sus marcas según su propio objetivo científico. Por lo tanto, hay un acuerdo en puntualizar su núcleo, pero no en la precisión de los umbrales de principio y fin. Pues esa variación se traduce también en los videojuegos.

Las fronteras temporales y geográficas del periodo medieval en muchos títulos nos van a ofrecer la misma perspectiva general que tiene la sociedad sobre esta etapa histórica, por lo que se responde desde el medio a ese imaginario colectivo de contenidos culturales ya aceptados como tópicos por cuanto son genéricos. Los desarrolladores son los primeros que se dejan llevar por ese concepto de tiempo, ya que ellos mismos y lo que consideran que el usuario espera ver en el videojuego, condiciona notablemente el guion final de la producción. Un ejemplo; *Medieval Total War II* (The Creative Assembly, 2006) expande su escenario al momento inicial de la conquista americana por la Corona castellana, y puedes jugar a la batalla de Otumba entre las seleccionadas como históricas; es más, en la expansión *Kingdoms*, una de las cuatro campañas disponibles, junto a la de las Cruzadas, a la de la Orden Teutónica y la Británica, se encuentra la americana. Pero el juego se queda en esas primeras décadas del siglo XVI y en el espacio geográfico caribeño y centroamericano. *Age of Empires II: The conquerors* (Ensemble Studios, 2000), expansión del título original, es similar en su planteamiento al mencionado de *MTWII*. Otro caso aún más significativo es el de *Crusader Kings* (Paradox Interactive, 2004), que finaliza su guion en 1453, pero que el estudio desarrollador quiso ampliar en espacio temporal con su otra producción, *Europa Universalis II* (2001), título de la saga centrado en la Edad Moderna, y deja al usuario la posibilidad de continuar con la partida hasta 1820.

Si esta es la situación con el final de la Edad Media, para el inicio los títulos no plantean cuestiones menos interesantes. El consenso indica que los primeros síntomas del declive imperial romano se produjeron ya en el siglo III, y que las invasiones bárbaras supusieron el final de la Antigüedad Clásica. Otra cuestión es si se consideran a buena parte de estos pueblos como auténticos epílogos romanos, además de que el Imperio de Oriente se mantuvo hasta muchos siglos después. *Grandes invasiones. Las invasiones bárbaras 350-1066 d.C.* (Indie Games, 2005) no deja lugar a dudas, e inicia su desarrollo en una fecha aleatoria (ya que la muerte del emperador Constante a manos del usurpador Majencio no parece tan significativa históricamente hablando) a mitad del siglo IV. *Rome: Total War* (The Creative Assembly, 2004) contó con la expansión pertinente que intentaba

~ Ilustración 7 ~



cubrir la última fase imperial y el cruce del *limes* por los pueblos germánicos: *Barbarian Invasion* (2006). Era toda una declaración del concepto, pues se considera una conclusión romana, una expansión al periodo-juego original. Pero aún más significativo es lo visto con *Total War: Attila* (2015), pues el mismo equipo de desarrollo ha generado un título específico al margen de *Total War: Rome II* (2013), y que inicia su guion en el 395 d.C., año del nacimiento del caudillo huno. Ya se pierden las referencias sobre lo que es estrictamente Edad Media, para fusionarlo en un amplio periodo anterior al año Mil, de manera que no sorprende que tres expansiones de *TW: Attila* tengan como objeto de juego la *Renovatio Imperii* justiniana, las culturas vikingas, y Carlomagno y su contexto europeo.

Y si en el plano temporal, acabo de aludir a los reflejos de indefinición propios para sus límites, en el geográfico sí que están más claros. La Edad Media es un concepto cultural europeo en esencia y, así, el escenario de los juegos ambientados en este periodo no suele ampliarse más allá de ese espacio: el mapa incluye las islas británicas, Escandinavia, las estepas rusas hasta los Urales, Oriente Próximo y el Norte del continente africano. Un buen ejemplo es *Crusader Kings II* (Paradox Development Studio, 2012). Las tierras americanas solo saldrán en pantalla cuando las expansiones de la conquista mencionadas lo hagan pertinente. Como contraste y reafirmación de lo dicho, se puede indicar

que en *Empire: Total War* (The Creative Assembly, 2009) se desenvuelve por el «espacio de dominio europeo» del siglo XVIII, incluidas las colonias norteamericanas. Pues bien, como contraste es el que ofrece el mencionado *Victoria II*, que inicia su evolución situando al usuario en 1836 y tienes la totalidad del mundo, y no solo Europa y parte de América, para iniciar la partida.

Por lo tanto, se puede decir que el videojuego responde al criterio cultural histórico ya fijado, y que sigue fielmente los postulados académicos preestablecidos. Desconozco si este hecho se fosilizará a través de realidades ya fijadas por la costumbre, y que el futuro medievalista no se plantee un cambio de perspectiva temporal y geográfica, pero la versatilidad demostrada por el medio lo hace posible, no cabe la menor duda.

4. «PORQUE HE JUGADO»

Una de las cuestiones más controvertidas es si se aprende o no en los videojuegos; personalmente considero que sí. Pero sin entrar en el debate, una cosa es innegable: hay contenidos históricos que es preciso conocer con el fin de avanzar en el juego en este tipo de títulos. Al menos se debe admitir que se produce una profundización de conocimientos, en diferente grado, mientras se juega. Hace unos años, cuando el videojuego era una actividad realizada de forma individual, contaba con el hándicap de que esa aprehensión de «materia histórica» respondía exclusivamente al interés del videojugador. Pero desde que el fenómeno cuenta con la herramienta de la red para jugar, el impacto del videojuego sobre el usuario ha crecido de manera exponencial. Además, cuando se trata de títulos MMORPG, o juegos de rol multijugador masivo en línea, aumenta esa incidencia (me refiero al tipo *World of Warcraft*, como *Mortal Online*). Pero nos ceñimos a los más «históricos», como los de acción multijugador, caso de *Chivalry: Medieval Warfare* (Torn Banner Studios, 2012), *War of the Roses* (Fatshark, 2012), *War of the Vikings* (Fatshark, 2014), *Mount & Blade* (TaleWorlds Entertainment, 2008) y todas sus expansiones, títulos de la saga y *mods* (*Warband*, *Napoleonic Wars*, *Viking Conquest Reforged Edition* y *Fire & Sword*), *Life is Feudal: your own* (Bitbox Ltd., 2015), etc., y el resto de los que jugar online es una opción más (casi todos, de ahí la trascendencia del fenómeno). No se juega solo, con lo que ello supone a todos los efectos. La información se comparte porque hay colaboración en la experiencia de juego: no es lo mismo jugar contra una mente humana que contra una máquina. Esos contenidos históricos adquieren así un carácter de sociabilidad que ya le confiere el propio juego. Se completa este proceso con la posibilidad de algunos de estos títulos de jugar en modo cooperativo, es decir, a la vez en

~ Ilustración 8 ~



la misma pantalla, con el mismo hardware y el mismo software; un buen ejemplo es *El primer templario* (Haemimont Games, 2011), donde uno de los personajes que permiten la cooperación es una chica (Marie de Ibelín).

De esta forma, los usuarios van a participar y ser parte activa de una producción hecha para precisamente eso: desarrollar el juego en su última fase. Todo el diseño ha caminado desde sus primeros pasos hacia su utilización, y desde la primera idea hasta el trabajo gráfico y de documentación, se ha considerado bajo el parámetro de la jugabilidad (un juego aburrido está destinado al fracaso) y de una visibilidad atractiva. La ambientación será parte esencial de todo videojuego histórico que se precie, pues el éxito de un título también se basa en el efecto de la simulación³⁵ como recurso audiovisual que contribuye, además, a que el videojuego sea lo que es.

La labor de reconstrucción y recreación gráfica se configura como una de las claves identitarias de algunas producciones, necesitadas algunas de ellas de grandes inversiones al estilo de lo que hemos considerado siempre propio de las actividades del cine. Ahora no hay exteriores necesarios para el resultado final, pero sí en su estadio previo. Las tareas de documentación se convierten así

³⁵ En este mismo volumen, véase mi estudio «El otro pasado posible: la simulación del Medioevo en los videojuegos».

~ Ilustración 9 ~



en imprescindibles. El modelado digital de cualquier edificio que se convertirá en escenario histórico, necesita de ese rigor para conseguir el efecto perseguido de apariencia y veracidad. Ubisoft, la empresa canadiense desarrolladora y distribuidora de la saga *Assassin's Creed*, invierte grandes cantidades de dinero en conseguir este tipo de recurso gráfico con el fin de que la ambientación esté muy lograda. Para *Assassin's Creed Revelations*, cuya acción transcurre en la Constantinopla otomana de 1511, el trabajo de dirección artística fue muy concienzudo y ajustado a la realidad³⁶. De hecho, es uno de los obstáculos con los que se encuentran los diseñadores al tiempo de recrear un escenario real, pues hay «necesidad de fidelidad histórica»³⁷. París o Londres en las ediciones posteriores responden al mismo criterio a tenor de los resultados. Respecto a la capital francesa, merece la pena señalar una cuestión que tiene su importancia particular. El aspecto de la fachada de Notre Dame que contemplamos en este juego es muy diferente al que

36 Declaraciones para el programa *ZoomNet*, de RTVE, del 22 de octubre de 2011, de Raphael Lacoste, director artístico del juego. <http://www.rtve.es/alacarta/videos/zoom-net/zoom-net-assassins-creed-revelations-3d-wire-patentes-tecnologicas-22-10-11/1230414/>.

37 Son palabras de Gaelec Simard, director de misión en *Assassin's Creed. La Hermandad*. Y continúa diciendo: «Un diseñador no puede decirle a un grafista: «¡Lo siento, pero el Coliseo tiene que tener dos pisos más de altura!». *Assassin's Creed. La Hermandad. La guía oficial completa*, Piggyback Interactive Ltd., 2010 (edición española a cargo de Synthesis Iberia SL.).



tiene en *Paris 1313* (Microids, 2001), ya que en este último aparece policromada. La razón puede estar en que participó en su producción el conservador del Musée National du Moyen-Âge de París; pero mientras el plano histórico y estético es excelente, el de jugabilidad dejaba mucho que desear³⁸.

Todo ese trabajo de ambientación va a conseguir resultados espectaculares no solo en el aspecto gráfico en sí, sino en la percepción del usuario. Esto es lo que permite que en las nuevas generaciones se haya producido un cambio en el comentario utilizado para refrendar lo que se sabe y lo que no. Del «yo estuve allí» de forma manifiesta, tal y como he mencionado al comienzo de este estudio con motivo de la importancia de la memoria, al «yo estuve allí» de manera virtual porque se ha jugado. O lo que es lo mismo, hemos pasado del «lo he leído» al «he jugado». Hemos «estado» en Florencia en 1478, en la batalla de las Navas de Tolosa, en el Jerusalem de 1191... Este comentario que he utilizado en alguna de mis conferencias y en más de una ocasión, viene refrendado por una nota que aporta Judith Flanders, co-guionista y asesora histórica en la producción *Assassin's Creed: Syndicate*, donde alude a la respuesta de un niño de 10 años sobre el Coliseo romano en el sentido de conocer el monumento por haber jugado³⁹. Estas variaciones en los criterios de esos nativos digitales son las que suponen la mejor señal de que la percepción histórica ya no es la misma que hace unos años.

5. CONCLUSIONES

Los cambios sobresalientes de los que somos testigos en la actualidad tienen su reflejo en casi todas las facetas de nuestra vida. Pero no debemos caer en la trampa de pensar que son las tecnologías digitales las causantes exclusivas de esas transformaciones. Si acaso contribuyen, como herramientas que son, a hacernos la vida más cómoda, por mucho que se piense que eso obliga a aprender a utilizarlas. Desconocemos qué alcance tendrá todo este desarrollo, pues sería aventurado tener un criterio desde el mismo momento en que los valores, que es lo importante, también se han alterado. El historiador, el medievalista, necesita estar atento para no dejarse atrás todo el bagaje que ha de aportar a lo que la sociedad le demanda. Los avances en la tecnología no se frenan, por ahora, y tendremos a nuestra disposición nuevos instrumentos para difundir los resul-

38 «Malheureusement, seuls l'esthétique et la richesse historique revêtent un certain intérêt». Comentario del portal de videojuegos francés *Jeuxvideo.com*. <http://www.jeuxvideo.com/jeux/pc/00003033-paris-1313.htm>.

39 SUCASAS, Á.L.: «Viajar por la historia con la consola», *El País*, 25 enero 2016. http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2015/12/02/actualidad/1449080637_439643.html.

tados de nuestras investigaciones. Estamos en pleno desarrollo de la realidad virtual y a punto de iniciar el despegue de la realidad aumentada que, junto a la interacción, asumen la proa de hacia dónde caminan las soluciones digitales. No podemos saber con exactitud hacia dónde irá la demanda del mercado, tanto para la tecnología como para los contenidos y, por lo tanto, debemos permanecer en alerta y responder con criterio a la nueva situación generada.

Insisto en que donde hemos de intervenir es en la fase docente y de transmisión de conocimientos. La divulgación de los resultados se define como el principal reto, y ahí es donde el *medievalist gamer*, que no necesariamente identifico con el medievalista del futuro, lleva más ventaja, pues entiende y comprende las tecnologías de comunicación: las sabrá usar de forma ponderada, conocerá sus límites y, sobre todo, tendrá una idea clara de que no puede dejar de lado los medios audiovisuales. La tecnología estará a su servicio por el control y dominio que tendrá de las mismas, y deberá servirse de ellas para evitar que la brecha digital lo arrastre. Es posible que le corresponda plantearse si le conviene utilizar otra forma de comunicar sus resultados científicos, y no necesariamente de la manera tradicional: un libro o un artículo, sino otro formato que le permita llegar a más personas. El hecho de que existan medios, como la web 2.0 o un sencillo repositorio de intercambio de archivos online, ya es todo un avance, pues es la primera respuesta que hemos podido dar para lograr esa tan manida visibilidad a nuestra labor.

~ Ilustración 10 ~



El resto de fases de la investigación continuarán siendo las de siempre: fuentes, reflexión y debate. En la revolución de las comunicaciones es donde hay que ubicar esta crisis, entendida en la primera acepción que ofrece la Real Academia de la Lengua, que es la de cambio profundo y de consecuencias importantes. La información está al alcance de la mano para nosotros y para los demás, y ya es tan sencillo conseguirla que puede constituir en sí misma un riesgo, pues en muchos trabajos de hoy encontramos pocas fuentes, escasa reflexión y ningún debate, y nos dejamos llevar por el resultado inmediato de la publicación. El trabajo final del medievalista no cambiará tanto como parece. El jugador medievalista evolucionará hacia técnicas diferentes porque el mundo también lo hace, pero en definitiva, se nos pide a quienes desempeñamos hoy esta labor profesional la misma competencia que se le exigirá a ese historiador en muy pocos años. La diferencia se encontrará en la base adquirida en un primer momento, y en la constancia de que la *comunicación* será parte esencial de su labor, al mismo nivel que la de buscar fuentes, reflexionar sobre ellas y debatirlas.

~ Ilustración 11 ~

