



EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través
de los videojuegos

Vicente Javier Pérez Valero
Ed. y Coord.

Europa en Juego: Visiones de Europa a través de los videojuegos.
1ª edición (febrero 2024).

ISBN: 978-84-128003-0-2

Editor y Coordinador: Vicente J. Pérez Valero

Edita: Tercera Fase Ediciones ©

<http://www.tercerafase.es/>

Publicación subvencionada, dentro del proyecto Europa en Juego, por la Conselleria d'Innovació, Universitats, Ciència i Societat Digital. Generalitat Valenciana.

Colabora: Grupo de Investigación Massiva / Centro de Investigación en Artes UMH / Universidad Miguel Hernández de Elche / Vicerrectorado de Cultura, Igualdad y Diversidad.

Diseño de cubierta y maquetación: Vicente J. Pérez Valero.

Foto de British Library en Unsplash.

Directores del Congreso: Dr. Vicente J. Pérez Valero y Dr. Javier Moreno Pérez (UMH)

Comité organizador del Congreso: Dr. Miguel F. Pérez Blasco (UA) / Dr. Francisco Cuéllar Santiago (UMH)

Dr. Damià Jordà Bou (UMH) / Kevin Díaz Alché (UA)

Presidente del Comité Científico: Dr. Mario-Paul Martínez Fabre

Comité científico del Congreso: Dr. Fran Mateu Torres (UMH) / Dr. Sébastien Fevry (UCL Louvain, Bélgica)

Dra. Sarah Sepulchre (UCL Louvain, Bélgica) / Dr. Jasper Vrancken (Luca School of Arts, Bélgica)

Dra. Beatriz Higón (UMH) / Dra. Bibiana de Soledad Sánchez (UMH) / Dr. Sergio Luna (UMH)

Dr. José Luis Maravall (UMH) / Dr. David Vila (UMH) / Dra. Susana Guerrero Sempere (UMH)

Dra. Elia Torrecilla Patiño (UMH) / Elisa Martínez Martínez (UMH) / Fernando Fernández Torres (UMH)

Queda rigurosamente prohibida la reproducción total o parcial de esta obra. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada, transmitida o utilizada mediante ningún tipo de medio o sistema, sin autorización previa por escrito del editor y de sus autores.

© De los textos, de las imágenes y de las obras, sus autores, 2024.

TERCERAFASE
ediciones

Patrocina:



GENERALITAT
VALENCIANA

Conselleria d'Innovació,
Universitats, Ciència
i Societat Digital

CIA
CENTRO DE
INVESTIGACIÓN
EN ARTES

MASIVA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN UMH

UMH UNIVERSITAT
Miguel Hernández

CULT
ura
uemehache

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

**Vicente Javier Pérez Valero
Ed. y Coord.**

**Vicente J. Pérez Valero, Javier Moreno Pérez, Damià Jordà Bou,
Antonio Carrasco Rodríguez, Mario-Paul Martínez, Francisco Cuéllar Santiago,
Miguel F. Pérez Blasco, Raimon Graells i Fabregat,
Juan Francisco Jiménez Alcázar, Kevin Díaz Alché y Michelle Lucy Copmans**

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

Índice

Europa en Juego: Visiones de Europa a través de los videojuegos

Vicente Javier Pérez Valero y Javier Moreno Pérez..... 07

¿Qué hay de la ideología en los videojuegos?

Una retórica videolúdica para la conciencia democrática

Damià Jordà Bou 15

Más allá del entretenimiento:

La creación del videojuego *Dama* como herramienta para la docencia y la divulgación de la Historia Moderna con perspectiva de género

Antonio Carrasco Rodríguez..... 25

Documental *Europa en Juego*:

Abordar la idea y la historia del territorio europeo desde el cine y el juego digital

Mario-Paul Martínez Fabre y Francisco Cuéllar Santiago..... 33

Diversión, educación y competición.

Aproximación a los juegos en la Antigüedad

Miguel F. Pérez Blasco y Raimon Graells i Fabregat 41

Mi profe no lo dice, pero me mira mal:

Videojuegos y disciplina histórica

Juan Francisco Jiménez Alcázar 49

***Pentiment* y su microhistoria: la vida rural alpina del siglo XVI a través del videojuego**

Kevin Díaz Alché 59

Emergencia de las ucronías fuera de la narrativa del videojuego: Análisis de caso

Michelle Lucy Copmans..... 67

Biografías de los autores..... 75

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

Europa en Juego: Visiones de Europa a través de los videojuegos

Vicente Javier Pérez Valero
y Javier Moreno Pérez
Universidad Miguel Hernández de Elche

El proyecto *Europa en Juego*, cuyo planteamiento, hipótesis y objetivos concretos desarrollaremos más adelante en esta presentación, tiene como objetivo principal el análisis crítico y contrastado de cuál es el tipo de ideario y de revisión histórica que está ofreciendo el videojuego del contexto europeo y, desde este aspecto, cómo el juego digital está configurando la visión histórica de Europa desde su particular formato audiovisual.

Dentro de las acciones del proyecto, se propone el desarrollo de este *Congreso Internacional Europa en Juego. Videojuegos e Historia de Europa*, para abordar el ámbito específico del estudio de los videojuegos que tratan, de una forma u otra, sucesos o situaciones históricas dentro del continente europeo, así como otros aspectos lúdicos. Pretendemos, de esta forma, contribuir al entendimiento de Europa desde la diversidad de enfoques históricos, sociales, políticos, culturales y de género, que nos ofrece el patrimonio generado por la lúdica digital. Por ello aspiramos a favorecer la óptima circulación de este conocimiento, no sólo entre investigadores de la comunidad científica, nuevos investigadores/as y otros centros o espacios de investigación, sino también entre los usuarios/as y trabajadores/as de otros ámbitos, como la educación y la enseñanza, la gestión cultural, o las mismas empresas desarrolladoras de videojuegos.

Esperamos que la organización de este congreso contribuya tanto a la difusión de los resultados propios del proyecto, como a la incorporación de aportaciones realizadas por los participantes nacionales e internacionales que nos van a acompañar a lo largo de estas dos jornadas y que, eventualmente, se podrán incluir en el documental cinematográfico en proceso de producción

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

En resumen, se hace necesario establecer un análisis crítico y contrastado, de cómo el videojuego está configurando la visión histórica de Europa, y cuáles son, entonces, las consecuencias derivadas de este nuevo formato de comunicación artística y cultural sobre el mismo patrimonio europeo.

Los resultados de este congreso, en forma de transcripciones de sus ponencias, están reflejados en esta publicación de actas en forma de libro digital con registro ISBN, documento que está a disposición de cualquier investigador en la web <https://europaenjuego.umh.es/>

El proyecto de investigación Europa en Juego

El *Congreso Internacional Europa en Juego. Videojuegos e Historia de Europa* forma parte del proyecto Europa en Juego, ideado y desarrollado por los investigadores del Grupo de Investigación MASSIVA UMH y del Centro de Investigación en Artes UMH (CíA). Para poner el valor la propuesta y como indicio de calidad inicial, el proyecto ha sido financiado por el programa de Subvenciones a grupos de investigación emergentes (CIGE/2021/025) de la Conselleria d'Innovació, Universitats, Ciència i Societat Digital de la Generalitat Valenciana.

Llevamos más de 60 años conviviendo con el videojuego, y su éxito en el mercado del entretenimiento y la industria audiovisual corre parejo a su, igualmente notable, influencia en el ámbito social y cultural. Su trayectoria tecnológica y, en especial, la evolución de los aspectos que atañen a sus capacidades creativas y narrativas, han permitido que alcance la madurez adecuada para establecer discursos críticos influyentes, capaces de intermediar en el resto de sectores culturales y del pensamiento. Es lo que ha demostrado en áreas como el cine, la literatura, el teatro, la música, o disciplinas como la educación, el deporte, la ciencia, o en la que especialmente nos ocupa, la Historia.

Buena parte de las productoras de juegos de tipo histórico cuentan, en la actualidad, con accesos a bases de documentación, vínculos con centros patrimoniales o colaboraciones con museos de relevancia, además de contar con equipos propios de asesores, investigadores e historiadores para reconstruir, con una relativa veracidad, cada uno de los aspectos históricos de la partida. Muchas de ellas, además, han expandido o transferido las propiedades y las utilidades técnicas de sus propias plataformas (desarrollo de softwares, de periféricos, de utilidades 3D, etc.) a otros ámbitos del conocimiento próximos como la arquitectura o la arqueología.

Se cuenta, hoy en día, con una cifra aproximada de más de un millar de videojuegos de corte histórico. De este grupo, más de 350, versan sus contenidos en el contexto de la historia de Europa. Desde el periodo

prehistórico, hasta la contemporaneidad, y abordando un amplio espectro de sucesos y conflictos, cuyo tratamiento atañe a facetas importantes de lo histórico como los hechos sociopolíticos, los culturales, los económicos, los identitarios, o los de género, entre otros. Sus plataformas de mayor inversión sobrepasan, habitualmente, el millón de unidades vendidas en el mercado internacional, como es el caso de la saga *Age of Empires II: The Conquerors* con más de 5 millones copias vendidas, *Assassin's Creed: Unity* con más de 10 millones de copias vendidas, o *Call of Duty: WWII* con más de 19 millones de copias vendidas. Pero también se cuenta con un número considerable de videojuegos producidos por desarrolladoras independientes (juegos indies), cuya propuesta histórica resulta igualmente interesante, a la par que exitosa en el mercado internacional (*Through Darkest of Times*, *Svoboda 1945 Liberation*, *We The Revolution*, *Kingdom Come: Deliverance* o *This War of Mine*).

Hablamos, en total, a una alta cantidad de videojuegos, y a una considerable cifra jugadores adultos y adolescentes de muy diversa nacionalidad, género, etnia o religión, cuya visión de Europa, consciente o inconscientemente, está siendo revaluada a través de estas plataformas. Una cuestión que, a pesar de su relevancia -y de las más que constantes licencias históricas que se producen en estos juegos- todavía no ha sido abordada desde el rigor científico y el estudio en profundidad necesarios, para establecer una perspectiva crítica general del tándem Historia-Videojuegos en su relación con Europa.

Pero nos referimos, también, al videojuego como una muestra importante del patrimonio cultural europeo en la que reside una parte de su propio imaginario colectivo, de su memoria y de su historia, cuyo empleo de las perspectivas y lenguaje, por la relevancia de estas mismas cuestiones, debe ser igualmente estudiado, catalogado, conservado y compartido con un público especializado y general.

Ante este creciente volumen de jugadores/as y plataformas, y ante la importante dimensión social y cultural que ha adquirido este fenómeno, cabe preguntarse cuál es la idea o el tipo de revisión histórica que se está ofreciendo del contexto europeo desde el videojuego, y cuáles son las herramientas y los mecanismos que éste emplea para articular tal perspectiva. Asimismo, cabría cuestionar cuál es la medida y la verdadera relevancia de estas aportaciones, y cuál es el papel de las empresas desarrolladoras de videojuegos y de la industria del entretenimiento ante tales hibridaciones (así como cuáles son las directivas de mercado bajo las que se ha consolidado este nuevo régimen).

Para definir mejor el objeto de la investigación se establecieron una serie de objetivos generales que han marcado las fases del proyecto y que pasamos a citar a continuación:

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

- A. La investigación de la producción videolúdica de corte histórico, centrada en el continente europeo (entre 1980 y 2022), a través de las operaciones de análisis, documentación y catalogación digital, que permitan la mejor conservación, difusión y mayor entendimiento de este bien patrimonial y cultural.
- B. El desarrollo de una metodología y unas líneas de evaluación crítica y aproximación histórica sobre este tipo de videojuegos, en base a su interpretación de los hechos sociopolíticos, culturales, económicos, identitarios y de género, que ayuden a subrayar la importancia del ejercicio de revisión de estas facetas, y que puedan servir como modelo científico-técnico a otros investigadores/as y/o profesionales afines al objeto de estudio, así como permitir un conocimiento más profundo de estos bienes culturales.
- C. La incorporación de un modelo de trabajo multidisciplinar que aúne, transversalmente, la investigación y los resultados científicos, con los medios y los lenguajes plásticos-técnicos empleados en el proyecto, desde el campo del videojuego, el campo audiovisual (realización de un documental cinematográfico) y el campo del diseño (lenguaje gráfico, diseño en redes).
- D. Crear un marco temático público de investigación mediante un congreso internacional específico para facilitar la transmisión y divulgación del conocimiento, así como la exhibición del trabajo documental audiovisual en los canales de distribución habituales del campo audiovisual (eventos y centros especializados, festivales, redes de Internet, TV, etc.).

Se pretende que, tanto a nivel nacional como a nivel internacional, el proyecto contribuya de forma decisiva a la comprensión de nuestro entorno europeo, y pueda convertirse en estudio de referencia y de utilidad para todos aquellos investigadores/as que aborden la intersección entre la Historia y el Videojuego, y su patrimonio cultural afín al contexto europeo.

Asimismo, se aspira a que las metodologías de trabajo multidisciplinar aplicadas, puedan servir como modelo susceptible de ser utilizado por otros académicos/as, a la par que ofrezcan nuevas perspectivas de estudio de carácter experimental y transversal. De igual modo, se pretende que el propio proyecto, y las actividades derivadas del mismo, especialmente la realización de este Congreso y la proyección académica de los resultados, funcionen como una apertura a una posible red de trabajo internacional para fomentar las labores de digitalización de la cultura, la colaboración entre investigadores/as, así como para impulsar los nuevos enfoques para la generación de I+D relacionados con el objeto de estudio.

En el ámbito social y divulgativo, además, se prevé que la línea de investigación transversal destinada a la perspectiva de género, pueda generar una propia dimensión de estudio en un espacio donde ha sido poco tratada (el videojuego histórico); y donde pueda impulsar la igualdad de género entre el público, y los usuarios/as y desarrolladores/as de videojuegos.

Se busca, de igual modo, que los trabajos multidisciplinares realizados desde el proyecto (visualización de datos, largometraje documental, exposición temática, etc.), puedan mejorar y ampliar la apertura de este conocimiento específico a los diferentes niveles del ámbito social y público general.

Se pretende, que la difusión de la documentación y análisis realizado a partir de este Congreso y el trabajo audiovisual, junto con los otros contenidos relacionados con el proyecto, a través de las plataformas de divulgación en red y las plataformas de ámbito audiovisual (eventos especializados, festivales, canales de TV, etc.), permita que los resultados obtenidos que aquí se van a exponer, sean difundidos a una mayor escala.

Presentación del programa científico Congreso Europa en Juego

Para cerrar esta introducción del Congreso Internacional Europa en Juego. Videojuegos e Historia de Europa, realizaremos una breve presentación de las ponencias invitadas en el programa científico del mismo.

En la jornada de hoy y en primer lugar, intervendrá el Damià Jordà Bou, doctor en Bellas Artes y profesor en la Universidad Miguel Hernández de Elche, cuya línea de investigación, Lenguaje e intertextualidad audiovisual aborda proyectos que tratan la relación entre los lenguajes audiovisuales contemporáneos y cuestiones sociales de relativa controversia: trabajo, inmigración, sexualidad, marginación, drogas, delincuencia, etc. El estudio de sus significantes, sus códigos de representación, y el cuestionamiento de los imaginarios colectivos que de estas representaciones se derivan y que pueden tomar forma en propuestas artísticas y mediáticas que complementen la labor investigadora. Resultado de sus estudios es la ponencia que nos presenta, titulada *¿Qué hay de la ideología en los videojuegos? Una retórica videolúdica para la conciencia democrática, que aborda la política y la memoria histórica a través del videojuego *Through The Darkest of Times* (Paintbucket Games, 2021).*

Después de un breve descanso, intervendrá Antonio Carrasco Rodríguez, doctor en Historia Moderna por la Universidad de Alicante. Antonio ha destacado en la aplicación de las tecnologías a la docencia y ha codirigido la creación de tres videojuegos de base histórica, desarrollados en colaboración con docentes y estudiantado de los Grados en Ingeniería

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

Multimedia e Historia. Precisamente, la ponencia que presenta hoy y que está intrínsecamente relacionada con su investigación videolúdica en la docencia se titula *Más allá del entretenimiento: la creación del videojuego Dama como herramienta para la docencia y la divulgación de la Historia Moderna con perspectiva de género*.

Para finalizar esta primera jornada del *Congreso Internacional Europa en Juego. Videojuegos e Historia de Europa*, intervendrá Mario-Paul Martínez Fabre, doctor en Bellas Artes y director del Grupo de Investigación Massiva UMH, especializado en Proyectos e investigaciones vinculados con la historia y el videojuego, en una aportación elaborada junto con el investigador Dr. Francisco Cuéllar Santiago. Martínez nos presentará su propuesta de incorporación de un modelo de trabajo multidisciplinar aunando, transversalmente, la investigación y los resultados científicos, con los medios y los lenguajes plásticos-técnicos en forma de documental cinematográfico. La ponencia lleva por título *Documental Europa en Juego: abordar la idea y la historia del territorio europeo desde el cine y el juego digital*.

En la segunda jornada de este Congreso, comenzaremos con la ponencia titulada *Diversión, educación y competición. Aproximación a los juegos en la Antigüedad*, impartida por los doctores Miguel F. Pérez Blasco y Raimon Graells i Fabregat ambos provenientes de la Universidad de Alicante. Pérez Blasco es arqueólogo y desde 2016 es director del Museo Arqueológico y de Historia de Elche "Alejandro Ramos Folqués" (MAHE), colaborador honorífico del Departamento del área de Prehistoria de la Universitat d'Alacant, profesor externo del Máster Universitario en Historia del Mundo Mediterráneo y sus Regiones. De la Prehistoria a la Edad Media, miembro de la Cátedra Institucional Dama de Elche de la Universidad Miguel Hernández y secretario de la Asociación Profesional de Museólogos de España (APME) (2016-2021). Graells i Fabregat, por su parte, se doctoró en la Universitat de Lleida, fue beneficiario del Alexander von Humboldt Postdoctoral Stipendium, ha sido Profesor Visitante en la Université de Toulouse II, Jean Jaurès, y en 2019 ha sido Profesor Visitante en la Università degli Studi di Salerno impartiendo Arqueología Griega. Ha sido galardonado vencedor del XVIII premio L'Erma di Bretschneider (Roma, Italia).

A continuación, será el turno para la intervención del Catedrático de Historia Medieval Juan Francisco Jiménez Alcázar de la Universidad de Murcia. Francisco es, además, Presidente de la Sociedad Española de Estudios Medievales, Director del Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia y Coordinador de EBAU-Región de Murcia. Materia «Historia de España», e Investigador principal del Grupo de Transferencia del Conocimiento HISTORIA Y VIDEOJUEGOS de la Universidad de Murcia. Nos presentará su ponencia *Mi profe no lo dice, pero me mira mal: videojuegos y disciplina histórica* vinculada a su línea de investigación Las nuevas tecnologías y su reflejo en el estudio del Medioevo.

Tras un descanso, Kevin Díaz Alché, Graduado en Historia por la Universidad de Alicante, especialista en Historia Moderna e investigador en historical game studies de la Universidad de Alicante, con Máster en Historia e Identidades en el Mediterráneo Occidental y futuro doctorando en Filosofía y Letras, línea de Historia Moderna, acerca de la memoria estética y los discursos del videojuego sobre de las sociedades y minorías en la Edad Moderna, nos presentará su ponencia *Pentiment y su microhistoria: la vida rural alpina del siglo XVI a través del videojuego*.

Para cerrar el congreso, nos acompañará Michelle L. Copmans doctoranda en Sociología, además de investigadora del Departamento de Ciencia Sociales de la Universidad Católica de Lovaina (UCL) y miembro del Groupe Interdisciplinaire de Recherche sur les Cultures et Arts en Mouvement (GIRCAM). Tiene en su haber el título de Máster en Ciencias Políticas por la UCL y, actualmente cursa el Máster Universitario en Filosofía Teórica y Práctica en la Universidad Nacional de Educación a distancia (UNED). Nos presentará su ponencia *Emergencia de las ucronías fuera de la narrativa del videojuego: análisis de caso*, en la que nos mostrará los nuevos usos de los videojuegos históricos dentro de un suprajuego de rol.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

¿Qué hay de la ideología en los videojuegos? Una retórica videolúdica para la conciencia democrática

Damià Jordà Bou

Universidad Miguel Hernández de Elche

La presente propuesta se encuentra intrínsecamente vinculada al proyecto *Europa en Juego*, materializado en una investigación respaldada por la Generalitat Valenciana, que ha sido llevada a cabo durante los últimos dos años. Este respaldo financiero ha posibilitado la exploración exhaustiva de diversos estudios de videojuegos en Europa, específicamente aquellos que han desarrollado juegos que abordan la historia europea.

El proceso de investigación incluyó una inmersión profunda en los territorios representados en estos videojuegos, tanto en los escenarios ficticios como en los lugares reales donde se desarrollaron, mediante diálogos sostenidos con sus creadores. De este trabajo emana una componente específica de nuestro proyecto multidimensional: un estudio de caso que se centra en el videojuego *Through the Darkest of Times*, Paintbucket Games (2020), descubierto durante una visita a sus creadores en Berlín. Este juego, elaborado por un estudio independiente, se destaca por su enfoque educativo sobre la resistencia histórica en los años previos y durante la Segunda Guerra Mundial.

Durante la visita a Berlín, se llevaron a cabo conversaciones con los creadores, Sebastian Schulz y Joerg Friedrich, quienes trabajaban en un espacio de *coworking* especializado en videojuegos. El diálogo con los autores resultó sumamente enriquecedor, dando origen a un estudio de caso meticuloso. En dicho análisis, se exploraron aspectos clave del videojuego, indagando en sus características fundamentales y en las razones que captaron la atención de los investigadores, incluyéndonos a nosotros.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

Este juego aborda la historia de la Segunda Guerra Mundial desde una perspectiva única, no centrada exclusivamente en el conflicto bélico, sino explorando la resistencia civil en Berlín durante el ascenso del régimen nazi.

Es imperativo resaltar que esta propuesta constituye una estrategia educativa con un enfoque divulgativo y una accesibilidad notable para la audiencia juvenil. A través de acciones estratégicas de pequeña escala, el juego busca transmitir la realidad de la resistencia civil en Berlín, presentando a individuos comunes que luchan por sobrevivir en tiempos adversos. El énfasis recae en las mecánicas del juego, las cuales conforman la esencia de la experiencia. Dichas mecánicas, diseñadas con el propósito de concienciar sobre los peligros del resurgimiento del fascismo en Europa, han recibido elogios de diversas instancias. Este juego se ha erigido como un referente en la pedagogía de valores democráticos y en la utilización sociocultural de los videojuegos para la educación juvenil.

En este contexto, se procedió al análisis detallado del mapa de Berlín que se muestra al inicio del videojuego, explorando cómo la estrategia comunica ideas y valores a través de su narrativa y, en especial, de sus mecánicas, que constituyen la esencia de la retórica mencionada en el título. Aunque evitaremos adentrarnos en un análisis exhaustivo de aspectos estéticos, narrativos y mecánicos, este estudio forma parte integral de un proyecto más amplio publicado en el volumen *Videojuegos: Ciencia, Arte, Aprendizaje y Entretenimiento* de Editorial McGraw-Hill. En la investigación titulada *Indie games para la memoria histórica. Un estudio a partir de Through the Darkest of Times*, se examinan en profundidad estos aspectos junto con mi colega Vicente Javier Pérez.

Deseo, en esta ocasión, aportar una perspectiva adicional sobre este estudio, reflexionando sobre aspectos fundamentales al analizar videojuegos de esta índole. Una entrevista previa con los propios autores arrojó luz sobre la cuestión de si su trabajo podía ser considerado propaganda. La respuesta, que resalta la subjetividad inherente a la palabra "propaganda", sugiere que la percepción de la misma depende del punto de vista, ya que lo que constituye propaganda es siempre la acción del otro, nunca la propia. Esta reflexión nos invita a cuestionar los fundamentos conceptuales al estudiar videojuegos de esta naturaleza. En palabras de uno de los autores, Joerg Friedrich:

La palabra propaganda es muy subjetiva, ya que siempre es propaganda lo que hace el otro. Cuando divulgas buenos valores, no es propaganda; pero si lo hace alguien con quien no estás de acuerdo, entonces sí lo es. Declaro abiertamente mi oposición a los nazis y considero inaceptable que ideas nazis puedan replicarse.

Más allá del análisis del videojuego y su funcionamiento, emergen cuestionamientos más generales que son pertinentes en nuestra sociedad. Por ejemplo, ¿deberíamos politizar los videojuegos? ¿Deben la política y los videojuegos permanecer separados?

¿Es negativo politizar los videojuegos?

La afirmación de que los videojuegos no deben politizarse o carecer de política e ideología es debatible. Todo posee un matiz político, dado que los videojuegos transmiten mensajes relacionados con la política, la sociedad, la cultura, los valores, la igualdad y el respeto. Antes de adentrarnos en el análisis específico del juego, contextualizaremos estas preguntas que tanto nosotros como otros investigadores nos hemos planteado sobre la ideología y los videojuegos. Estos últimos proporcionan información sobre nuestra historia de manera efectiva a la juventud. En este sentido, al abordar eventos históricos como la Segunda Guerra Mundial, la perspectiva ideológica desde la cual se analiza resulta crucial.

Esta cuestión se relaciona intrínsecamente con el análisis histórico, dado que es fundamental considerar desde qué perspectiva se examina un evento, como el ascenso del fascismo en Europa y el conflicto bélico subsiguiente. Los videojuegos, al ser un medio que influye de manera significativa en la comprensión de la historia por parte de la juventud, tienden a enfocarse a menudo en la acción violenta, presentando al protagonista como un héroe solitario enfrentándose a los villanos, según señalan los propios creadores. Sin embargo, la realidad de un conflicto político y bélico, como el ascenso del fascismo y la Segunda Guerra Mundial, es intrínsecamente más compleja y colectiva. Este ejemplo subraya la importancia de considerar múltiples perspectivas.

Al abordar la historia, resulta esencial comprender que siempre se analiza desde un punto de vista específico. Por ejemplo, al tratar la Segunda Guerra Mundial, el enfoque suele centrarse en la acción bélica y en la significación individual del protagonista que, por conciencia, se enfrenta a los villanos. Esta perspectiva individualista y heroica distorsiona la realidad de un conflicto social y político como el ascenso del fascismo.

¿Son los videojuegos un medio esencialmente “antidemocrático”?

Es cierto que no resulta atractivo desarrollar un videojuego que retrate reuniones en una mesa o juicios políticos. La naturaleza lúdica del medio, centrada en la competitividad, favorece temáticas más dinámicas. Sin embargo, surgen interrogantes acerca de si los videojuegos, al transmitir

valores antidemocráticos o promover la desigualdad, el sexismo o el autoritarismo, lo hacen debido a la intrínseca naturaleza antidemocrática del medio. La exploración de estas cuestiones revela que las inquietudes sobre valores antidemocráticos en los videojuegos son compartidas. La revista *Gamvironments Online Journal*, en su número 13 de mayo de 2020, dedicó un monográfico especial a la relación entre las ideas democráticas y antidemocráticas en la historia de los videojuegos. Este enfoque destaca la importancia de abordar estas preocupaciones desde una perspectiva académica y crítica.

A partir de estas reflexiones más extensas, previas y posteriores a las entrevistas, así como a la realización del análisis del juego, hemos logrado obtener diversos puntos de vista en torno a la pregunta de si son beneficiosos o perjudiciales este tipo de propuestas videolúdicas. Este enfoque nos ha llevado a replantearnos cuestiones políticas fundamentales. En nuestro proceso, hemos hallado respuestas y citado a autores que previamente se habían interrogado sobre estos temas.

En relación con la posibilidad de que la naturaleza mediática de los videojuegos sea potencialmente antidemocrática, lo cual refleja el espíritu de simplificación en la elección, me gustaría compartir la primera de las citas de Tobias Bevc en su texto *Virtuelle Politik- und Gesellschaftsmodelle*: “Bajo el pretexto de reducir la complejidad, los juegos ofrecen al jugador marcos ilimitados de la realidad, aliviando la carga cognitiva, especialmente en lo político”. Es decir, para establecer reglas en un juego, es necesario simplificar la complejidad de la realidad, algo que también se aplica al cine. La limitación de personajes y la reducción de información son inevitables debido a la necesidad de explicar de manera eficiente. Este proceso implica, en última instancia, recortar información. La cita también sugiere que los medios establecen reglas que, explícita o implícitamente, tienen un carácter político. Según Pfiser, Winnerling y Zimmermann a través del desarrollo del medio, se puede determinar una visión de los discursos políticos dominantes, enmarcando acciones como positivas o negativas, y limitando ciertos puntos de vista sobre la información.

Adentrándonos en el ámbito de los videojuegos, es crucial considerar cómo las reglas del juego influyen en nuestras acciones y decisiones. Por ejemplo, en juegos como el fútbol, se incentiva realizar acciones consideradas negativas en la vida real, lo que destaca la influencia política inherente al medio. Al salir del ámbito específico de los videojuegos, me gustaría mencionar el ensayo de Steven Levitsky y Daniel Ziblatt *Cómo mueren las democracias*, publicado en 2018, que se convirtió en un éxito en el ámbito de la filosofía política. El autor aborda la cultura y las democracias, destacando el papel activo de los videojuegos en la difusión de climas de pensamiento que pueden fomentar el rechazo. Este autor sostiene

que, durante crisis y conflictos, los videojuegos pueden convertirse en un instrumento para desafiar a la democracia. Es crucial reflexionar sobre cómo los videojuegos influyen en la percepción de la democracia y cómo se integran en la difusión de ciertos climas de pensamiento político. En este contexto, surge la cuestión de cómo los gobiernos democráticos abordan las crisis en los videojuegos. En muchos casos, los juegos presentan a la democracia como fuerte y capaz de enfrentar los desafíos, pero a menudo esta respuesta es simplificada y no refleja la realidad de la administración democrática en situaciones de crisis. Y esto nos lleva a considerar la naturaleza del medio y cómo puede transmitir mensajes sobre la respuesta a problemas sociales y políticos, cuestionando la eficacia de los métodos democráticos convencionales.

Nos referimos al marco narrativo de los videojuegos, donde la trama se desarrolla según nuestras acciones y la historia que se construye alrededor de ellas. Sin embargo, es crucial reconocer que los valores transmitidos por un videojuego van más allá de su trama y se manifiestan también a través de sus mecánicas. Una cita de Salen y Zimmermann, proveniente del volumen *Rules of play. Game design fundamentals* (2004) publicado por la editorial del Instituto Tecnológico de Massachusetts, destaca la representación de la realidad política en juegos digitales y analógicos, como el *Monopoly*:

La realidad política, social y económica se presenta mediante la autorización y/o prohibición, incentivando ciertas actividades a través de las reglas del juego. Este acto de limitar lo que se puede y no se puede hacer contribuye a transmitir valores sobre lo que se considera positivo o negativo en una sociedad.

Retomando la cuestión de politizar los videojuegos, a menudo escuchamos la afirmación de que las cosas ya están politizadas. Sin embargo, es esencial reconocer que esta politización es inherente al caudal sociocultural y político, y abordarla con madurez como sociedad. Como señala la investigadora Laura Sánchez Coterón en su texto *El videojuego como paradigma de creación procedural: Ventajas e inconvenientes* (2014):

Los juegos y el acto de jugar, al igual que otros dispositivos culturales, pueden concebirse como procesos políticos: tienen muchas capacidades y entre ellas la de promover nuestra habilidad para descifrar diferentes tipos de pensamiento.

Antes de profundizar en el análisis de cómo los videojuegos reflejan y moldean la sociedad, quiero compartir una conclusión preliminar de nuestra investigación:

Es un mito considerar que los videojuegos solo son un reflejo de nuestra sociedad; más bien, son un componente activo y un motor que influye en

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

nuestra realidad social, cultural y política. Los jóvenes educados resolviendo conflictos mediante la violencia tienden a convertirse en ciudadanos que ven la violencia como una solución a los problemas. Por lo tanto, debemos asumir la realidad de los videojuegos como agentes de cambio en nuestra sociedad.

***Through the Darkest of Times* y la retórica procedural**

Al sopesar cómo esta retórica se refleja en los videojuegos a lo largo de los años, es crucial entender la motivación de los creadores. En el caso de Sebastián Schulz y su colaboración en *Through the Darkest of Times*, su principal motivación fue abordar el ascenso de un partido de ultraderecha en Alemania. Este evento cuestionó los fundamentos de la democracia alemana posterior a la Segunda Guerra Mundial. El objetivo era utilizar el medio de los videojuegos para difundir la historia del surgimiento del fascismo en Alemania y desafiar las ideas controvertidas sobre el tema.

En el ámbito del cine estadounidense, la representación de los nazis suele ser simplificada, presentándolos como villanos arquetípicos vestidos de manera distintiva y siempre en oposición al protagonista. Sin embargo, tras la retirada de los alemanes, las personas, incluidos familiares como tíos abuelos, se vieron afectadas de maneras complejas. Surge la pregunta crucial sobre cómo individuos, como el mencionado tío abuelo, pudieron transformarse en críticos sanguinarios, adhiriéndose al menos en cierta medida a tales ideologías. Es importante contar esta historia a través de un videojuego, como medio para transmitir la complejidad de eventos históricos a las generaciones más jóvenes. Los desarrolladores, principalmente los independientes, abordan la pregunta sobre las ideologías políticas presentes en los videojuegos, considerándola una realidad necesaria.

El juego *Through the Darkest of Times* comienza cuando se organiza la resistencia a partir del año 33 en la Alemania de entreguerras, llegando hasta el momento en que Hitler gana las elecciones a los 40 años. Es relevante entender cómo la comunidad internacional influyó en el ascenso de Hitler y cómo los ciudadanos alemanes afectados eran conscientes de la situación. En el juego se dejan ver los paralelismos entre eventos históricos y la realidad actual, utilizando como ejemplo el impacto en el fútbol. El diseño del mismo se inspira en la estética de Berlín de los años 30, particularmente en la nueva objetividad alemana y el cine negro. Se describen las misiones del juego, destacando la interacción con la sociedad civil y la lucha contra los nazis.

El análisis estético, narrativo y mecánico revela la presencia de elementos propios de las aventuras literarias, con toma de decisiones que afectan el

desarrollo de la trama. El videojuego evita caer en las convenciones de otros juegos, donde la violencia se presenta como la única respuesta, destacando la ausencia de justicia como un recurso para resaltar las complejidades éticas asociadas a la resistencia contra el nazismo.

En los primeros videojuegos, que eran aventuras literarias más que gráficas, las narrativas eran interactivas, similares a novelas donde las decisiones del jugador afectaban la trama. En *Through the Darkest of Times* destaca la alternancia entre la mecánica del juego de tablero y la narrativa, donde las decisiones influyen en el desarrollo de la historia. En una escena del juego, el propio autor titubea después de muchos años enfrentándose a los camisas pardas y la posibilidad de caer en el error de actuar como otros juegos, optando por la violencia sin considerar la justicia. También se cuestionan los principios tradicionales al desafiar la dicotomía entre vivir y morir, ganar y perder. Se introduce además la mecánica clave relacionada con la moral y el amor como indicadores de vida, donde las acciones no éticas o desleales afectan la moral del equipo. El riesgo al enfrentarse al enemigo es muy palpable, así como la pérdida de moral al realizar acciones no éticas. La mecánica del juego incentiva la valentía, incluso arriesgándose a represalias, y plantea la dificultad adicional de la disminución constante de la moral con el paso del tiempo. La disminución de la moral refleja el paso del tiempo, creando una experiencia intensa y desafiante.

Existe un valor añadido al juego, que es la investigación e inclusión de historias reales anónimas, destacando la labor divulgativa del contenido literario en lugar de simplemente cargar pantallas. El juego es complejo al abordar eventos históricos reales y la dificultad de adaptar el mismo a un libro de historia estándar debido a su contenido histórico y narrativo detallado.

Durante la época de los Juegos Olímpicos en el año 1936, se destaca cómo la represión estaba presente. Las publicaciones de diarios de naciones extranjeras dejaron de repartirse, como si la opresión estuviera oculta bajo la celebración de los Juegos. La sociedad, incluso, llegó a minimizar la gravedad de la situación. Estas circunstancias se evidencian en la narrativa del juego, donde se muestra cómo la vecina viuda y amiga se convierte en nazi, convirtiéndose en víctima de los campos de concentración. Por lo tanto, el juego explora la empatía hacia personajes con ideologías opuestas.

En cuanto a la mecánica del juego, se destaca cómo las reglas llevan al jugador a tomar decisiones desde distintos puntos de vista. La muerte en el juego se presenta como una desintegración instantánea cuando se pierde la moral, mostrada en una barra de progreso. La clave es mantener la moral alta a través de acciones éticas y apoyos para sobrevivir a los tiempos oscuros y llegar al final de la vida, aunque este final se presenta como traumático.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

El juego se estructura en cuatro capítulos, siendo el año 1936 uno de ellos. Durante el transcurso del mismo, las mecánicas particulares llevan al jugador a vivir situaciones desde distintas perspectivas. La mecánica de balance de la moral destaca la necesidad de compensar constantemente su déficit, manteniendo la moral alta para sobrevivir. Se abordan episodios y eventos como la quema de libros en la Universidad de Berlín, que el juego reporta como una forma de divulgación histórica. Además, la configuración de los personajes se realiza a través de una especie de tirada de azar, y la incorporación de atributos como la orientación sexual o el origen racial, que tienen consecuencias en el juego pero no son elegibles por el jugador, lo que ha sido criticado por su supuesto poco rigor histórico. Sin embargo, la elección es un reflejo de la diversidad de posiciones durante la época nazi, incluyendo la posibilidad de trabajar juntos a personas con ideologías opuestas. Este enfoque responde a la retórica procedural, un concepto de la retórica de los videojuegos que se ha vuelto relevante en los últimos años.

Según Ian Bogost la retórica procedural es “El método por el cual, a través de las acciones inherentes del sistema y las mecánicas que el juego le ofrece al jugador, este es capaz de montar y contar una historia que el propio jugador puede sacar sus propias conclusiones”. En el ámbito de los juegos políticos, es importante comprender y asumir la responsabilidad de las mecánicas de videojuegos. En ellos, la retórica procedural participa en las reglas del juego para que no solo transmitan ideas o conceptos, sino que permiten al jugador experimentar y comprender la realidad a través de acciones y consecuencias. Al igual que la enseñanza, la experiencia y las consecuencias personales son fundamentales para entender el contexto de una realidad.

Esta retórica no solo se aplica a los videojuegos, sino también a la organización de instituciones y normas internas en general. La mecánica procedural implica que seguir o no seguir las reglas internas del juego o de una entidad afecta la percepción personal de la realidad. Además, busca incentivar hechos entendibles y personalizados, alentando al jugador a llegar a sus propias conclusiones al activar ciertas mecánicas.

Impacto sociocultural del juego

En *Through the Darkest of Times* los desarrolladores buscaron sortear la prohibición de mostrar esvásticas en Alemania. Aunque está prohibido mostrar símbolos del nazismo, el juego logró convencer a las autoridades alemanas de su intención pedagógica y divulgativa, permitiendo la representación de estos símbolos siempre y cuando no se hiciera apología del nazismo. Esto lo convirtió en uno de los primeros en lograr esta aprobación en el mercado alemán. Además, el impacto del juego fue tan

significativo, que posibilitó la financiación de otro juego gratuito para móviles sobre la memoria de los esclavos en Europa durante los años 30.

Estos videojuegos no fueron pensados específicamente para ser educativos, pero los desarrolladores reciben solicitudes de profesores e institutos de secundaria interesados en utilizar los juegos que desarrollan con estos fines.

A nivel de mecánicas, las decisiones éticas repercuten en el desarrollo de la historia. La inclusión de personajes con diferentes perspectivas y la humanización de los nazis busca mostrar cómo la sociedad civil alemana estaba dividida y cómo individuos con ideologías opuestas podían coexistir. Las decisiones éticas y valientes no garantizan la victoria, ya que la fuerza bruta y la represión pueden anular cualquier intento de resistencia. La moral se convierte en un recurso crucial, afectada por las decisiones del jugador y las circunstancias del juego. La mecánica de la moral resalta la complejidad ética y moral del conflicto, mostrando cómo la resistencia civil enfrentó situaciones desafiantes. La historia del juego también aborda la persecución de grupos específicos, como los judíos y los comunistas, destacando la brutalidad de las políticas del régimen nazi. La mecánica del juego permite al jugador explorar y comprender la persecución de estos grupos, enfrentándose a dilemas éticos y morales en el proceso.

En conclusión, es importante considerar que tratar los videojuegos desde un punto de vista político no significa necesariamente convertirlos en aburridos instrumentos de adoctrinamiento, sino ponerlo en valor para que seamos conscientes de su poder hacia la construcción de discursos y actitudes (positivas y negativas), y utilizándolo de forma innovadora, creativa y responsable.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

Más allá del entretenimiento: La creación del videojuego *Dama* como herramienta para la docencia y la divulgación de la Historia Moderna con perspectiva de género

Antonio Carrasco Rodríguez

Universidad de Alicante

La presente investigación se ha implementado gracias a la colaboración entre el Grado en Ingeniería Multimedia y el Grado en Historia de la Universidad de Alicante, materializada en el desarrollo conjunto del videojuego *Dama*. Esta iniciativa involucra a estudiantes de ambos campos académicos en la elaboración de sus Trabajos Finales de Grado (TFG), fomentando así la intersección entre disciplinas aparentemente dispares.

El proyecto se llevó a cabo durante los cursos académicos 2021-2022, 2022-2023 y 2023-2024. Este período abarcó desde la concepción inicial de la idea hasta la implementación y perfeccionamiento del videojuego. La elección de *Dama* como temática permitió explorar la rica relación entre la ingeniería multimedia y la historia, fusionando elementos tecnológicos avanzados con narrativas históricas cautivadoras. El equipo encargado de la ejecución de este proyecto estuvo compuesto por destacados profesionales y estudiantes de ambas disciplinas, colaborando estrechamente para lograr un resultado integral y enriquecedor. En el campo de la Ingeniería Multimedia participaron los docentes Carlos Villagrà y Patricia Compañ, y los estudiantes Miguel Teruel, Javier Sibada y Sergio Izquierdo. En el campo de Historia intervinieron los profesores Miriam Parra y Antonio Carrasco y los estudiantes Óscar García, Pascual Cortés y Santiago Pérez.

La sinergia entre los docentes y estudiantes de ingeniería multimedia aportó la destreza técnica necesaria para la creación del videojuego, mientras que la orientación histórica proporcionada por el equipo de historia garantizó la precisión contextual y la riqueza narrativa del proyecto. Este enfoque colaborativo no solo enriqueció la experiencia educativa de los estudiantes

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

involucrados, sino que también dio como resultado un producto final que fusiona la innovación tecnológica con una apreciación profunda de la historia, demostrando el potencial fructífero de la interdisciplinariedad en el ámbito académico. Este proyecto sirve como un ejemplo valioso de cómo la convergencia de diversas disciplinas puede dar lugar a creaciones innovadoras y educativamente significativas.

Características del videojuego

Dama es un videojuego de cartas coleccionables que se inspira en *Magic: The Gathering* (Garfield, 1993) y *Hearthstone* (Blizzard Entertainment, 2014). Ambientado en el litoral mediterráneo de España, abarca la transición de la Edad Media a la Edad Moderna. El juego ofrece dos modos: «Combate Directo» (Arena) y «Campaña». El primero permite duelos estratégicos en la arena, mientras que el segundo se sumerge en la transición histórica, abordando la sociedad, economía, política y mentalidad de la época desde una perspectiva de género. El objetivo principal es entretener, ofreciendo una experiencia de juego emocionante. Además, busca dar a conocer aspectos históricos destacados, integrando la perspectiva de género en la narrativa. El videojuego también se presenta como una herramienta educativa para la asignatura *Del Medievo a la Modernidad*, proporcionando una experiencia interactiva que complementa el aprendizaje académico.

Dama presenta cuatro barajas distintas con enfoques estratégicos únicos. La baraja de «Nobleza» es roja y se caracteriza por su juego rápido y agresivo. La baraja del «Clero», en blanco, se centra en ganar vidas con el tiempo para acumular poder. «Pueblo», la baraja verde, adopta una estrategia defensiva, buscando ganar tiempo para desplegar cartas fuertes. La baraja de «Excluidos», de color negro, tiene como objetivo hacer perder vidas al enemigo mediante criaturas o no criaturas. Cada carta en el juego tiene un nombre, un color asociado a la baraja, fuerzas de ataque y defensa, y habilidades o efectos distintivos. Estas habilidades incluyen daño, habilidades de combate, gestión de cartas, modificación de valores de ataque y defensa, atributos y costes de las cartas. Existen tres tipos principales de cartas: tierras (recursos), criaturas (combatientes) y no criaturas, que abarcan hechizos, conjuros, encantamientos y reliquias. La diversidad de estas cartas permite a los jugadores crear estrategias tácticas diversas, ofreciendo una experiencia de juego emocionante y desafiante en el juego.

Dama se caracteriza por la distribución específica de cartas en cada baraja. Cada mazo consta de 30 criaturas y 28 no criaturas y tierras, proporcionando una variedad estratégica para los jugadores. En cuanto a la rareza de las cartas, se dividen en cuatro categorías: comunes (16), poco comunes

(15), raras (15) y míticas (6). Esta clasificación determina la frecuencia con la que aparecen en las barajas y su impacto en el juego. Los mazos, esenciales para el desarrollo del juego, están compuestos por 60 cartas en total. La distribución específica incluye 18-24 tierras, fundamentales para proporcionar recursos, 20-24 criaturas que representan el componente principal de ataque y defensa, y 13-15 no criaturas, abarcando hechizos, conjuros, encantamientos y reliquias que añaden complejidad y estrategia al juego. Estas características técnicas ofrecen a los jugadores la flexibilidad de construir mazos personalizados, adaptándose a sus preferencias estratégicas y garantizando una experiencia de juego rica y equilibrada.

El modo de juego «Campaña»

El modo «Campaña» se centra en la huida de la protagonista, la Dama, de un convento y sus vivencias en un mundo lleno de peligros. Vestida alternativamente como hombre y mujer, busca su identidad y anhela una vida próspera y libre. Inspirada en los primeros años de Catalina de Erauso, conocida como «la Monja Alférez», la Dama ingresó a un monasterio a los 4 años bajo la tutela de su tía priora. A pesar de su educación en lectura, escritura y cálculo, carecía de vocación religiosa y escapó debido a disputas con otras novicias, sin profesar votos. Ataviada con ropa de hombre, explora el mundo del videojuego con libertad de elección entre vestir como hombre o mujer, dependiendo de las decisiones del jugador. Su lucha por sobrevivir implica realizar encargos y participar en juegos de cartas.

El objetivo central del juego es ganar el campeonato local de naipes, lo que le abrirá el camino hacia Sevilla. Desde allí, anhela embarcarse hacia el Nuevo Mundo en búsqueda de nuevas oportunidades y libertades. La narrativa de la campaña ofrece una inmersión profunda en la dualidad de la Dama, explorando su identidad en medio de desafíos emocionantes y trazando su destino hacia una vida llena de posibilidades. Las elecciones del jugador, junto con la elección de género, influyen en el curso de la historia. La campaña se estructura en torno a una misión principal que consta de 15 hitos, brindando una sólida narrativa para guiar a los jugadores a lo largo del juego. Además, se incorpora un mundo libre que permite explorar, realizar misiones secundarias y sumergirse en diversas actividades, promoviendo así la libertad y la inmersión en el mundo del juego.

El modo «Campaña» se caracteriza por un entorno tridimensional que recrea de manera detallada tanto entornos rurales como urbanos. Sin embargo, se ha impuesto una limitación técnica de espacios con 10 edificaciones rurales, 10 urbanas y áreas exteriores específicas para mantener la jugabilidad sin sacrificar la coherencia del diseño. Las escalas del mapa han sido ajustadas, reduciéndolas ligeramente para favorecer la jugabilidad y evitar

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

un mundo de juego excesivamente extenso. Este enfoque busca ofrecer una experiencia más eficiente y centrada en los elementos esenciales de la trama, optimizando así la interacción del jugador con el entorno.

En el ámbito rural, los jugadores podrán explorar castillos, monasterios, casas de campesinos, corrales, puentes, ermitas, molinos, cortijos, ventas y torres, así como bosques, campos de cultivo, ríos y prados. En el contexto urbano, los escenarios incluyen iglesias, palacios, conventos, universidades, hospitales, la Casa del Consell, viviendas populares, mercados, tiendas de comida y manufacturas, tabernas y prostíbulos, muelles y cementerios, así como calles, playas, plazas mayores, murallas y puertas de la ciudad. La categorización de lugares según las cartas que se pueden obtener como premio por la victoria agrega una dimensión estratégica adicional al juego. Las cartas míticas se pueden conseguir en la Universidad, la Catedral, el Consell y el muelle y son recompensas especiales, mientras que las cartas raras, poco comunes y comunes se distribuyen en lugares clave como misiones principales, ventas, tiendas, ermitas, puentes, molinos, cementerios, palacios, tabernas, prostíbulos y aldeas. Esta variedad de espacios y su categorización estratégica ofrecen a los jugadores un mundo dinámico y rico en posibilidades, enriqueciendo la experiencia de juego con la exploración de entornos diversos y la búsqueda de cartas valiosas.

En el modo «Campaña», el diseño y modelado de gráficos se caracteriza por la integración de localizaciones reales mediante fotografías, principalmente del Reino de Valencia y Cataluña. Lugares emblemáticos como la Casa del Consell, castillos, conventos, cortijos-masías, ermitas, hospitales, iglesias, mercados, molinos, monasterios, muelles, murallas, palacios, puentes, torres, universidades y ventas se han recreado con atención al detalle para ofrecer a los jugadores una experiencia visual auténtica. Además, se han incorporado capturas de videojuegos de títulos destacados como *Kingdom Come Deliverance* (Warhorse Studios, 2018), *Assassin's Creed II* (Ubisoft Montreal, 2007), *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015) y *Medieval Dynasty* (Render Cube, 2020). Estas capturas aportan modelos de edificios básicos y detalles de indumentaria personal, fusionando la realidad con elementos de diseño de alta calidad.

La economía en *Dama* se basa en el sistema de monedas de la Corona de Aragón, donde 1 libra equivale a 20 sueldos o 240 dineros. A su vez, 1 sueldo se compone de 12 dineros. Las ganancias se obtienen al ganar combates o al completar misiones, mientras que los pagos se realizan por participar en combates y al adquirir cartas y comida. La gestión de la vida en el juego es esencial. La pérdida de vida ocurre al perder combates y con el transcurso del tiempo. Por otro lado, la ganancia de vida se logra al consumir comida. La muerte en el juego implica el fin de la «vida» del jugador y su retorno al último punto de guardado anterior, que generalmente

corresponde al último hito superado en la misión principal. Este sistema económico y de gestión de vida añade capas estratégicas al juego, donde las decisiones en combate, la realización de misiones y la gestión de recursos como comida y monedas influyen directamente en la progresión y la supervivencia del jugador en el mundo virtual.

En el videojuego, asegurarse de tener suficiente comida es crucial para la supervivencia del jugador. El sustento puede obtenerse gratuitamente al ganar en conventos, aldeas o casas de campesinos, o comprarse en diferentes lugares como ventas, molinos, tiendas y tabernas. La variedad de alimentos disponible es amplia, incluyendo diversas bebidas como agua, vino, aguardiente y cerveza. Además, hay una variedad de comidas que van desde pan de trigo y centeno, bizcochos, carne de varias fuentes como vaca, cordero, cerdo, pollo, perdiz o gato, hasta pescado, frutas como uvas, naranjas, higos y brevas, frutos secos como almendras, productos elaborados como salazones y queso, y productos cocinados como sopas, guisos de caracoles, pescados y arroces. También se incluyen opciones como legumbres, hortalizas y algarrobas. Cada tipo de alimento tiene precios distintos y ofrece un poder de «curación» específico, añadiendo una capa estratégica al juego al permitir a los jugadores tomar decisiones tácticas basadas en la disponibilidad y los beneficios de los alimentos.

En *Dama*, una variedad de perfiles sociales da vida al mundo del juego, cada uno con su propia historia y función, que van desde monjas, monjes, frailes, ermitaños, curas y señores, hasta artesanos, campesinos y campesinas, servicio doméstico, prostitutas y también guardias, caballeros andantes, ventero, tendero, tabernero, ladrones de caminos, sepulturero o capitán de barco/corsario. Cada personaje contribuye de manera única al tejido social del juego, agregando capas de complejidad y diversidad a la experiencia del jugador. En el modo «Campaña», se delinearán los siguientes elementos fundamentales que definen a los personajes constituyen la trama narrativa y las dinámicas participativas. La información de cada personaje es: El nivel de baraja; el dinero para poder luchar con él o ella; el número y tipo de cartas arriesgadas por el jugador; el número de misión del combate; el lugar del combate; el dinero a ganar por el jugador; el número y tipo de cartas a ganar por el jugador y los objetos a conseguir en el combate.

En la conceptualización del guion para el modo «Campaña» se han considerado diversas características que moldearán la experiencia de juego y garantizarán su inmersión narrativa. El lenguaje se adscribe a un contexto de época, utilizando un lenguaje que refleja la tonalidad histórica, aunque se han introducido adaptaciones para mejorar la accesibilidad y comprensión del público objetivo. Se concede especial atención al uso de insultos, enriqueciendo la expresión verbal para añadir autenticidad a la ambientación. La extensión del guion se despliega en un total de 23

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

páginas, utilizando el formato estándar de Times New Roman 12 y un interlineado sencillo. Esta estructura proporciona un equilibrio entre la profundidad narrativa y la digestibilidad para los participantes.

La campaña se estructura mediante misiones principales que impulsan la trama central, entrelazadas con un entorno de «mundo libre». Este diseño ofrece a los jugadores la libertad de explorar y participar en actividades secundarias, enriqueciendo la experiencia de juego con múltiples perspectivas y opciones. También se han incorporado licencias creativas con el objetivo de potenciar la jugabilidad y la participación de los jugadores, presentando un retrato detallado de la sociedad histórica, enfocándose en sus estructuras estamentales y patriarcales. Esto se refleja en las interacciones sociales, las dinámicas de poder y las misiones, proporcionando una experiencia inmersiva que captura la esencia de la época abordada.

La singularidad del guion se manifiesta a través de una doble redacción que se ajusta a las diferentes facetas de la protagonista, la Dama. Esta dualidad se expresa de manera notable cuando la protagonista interactúa, por un lado, vistiendo atuendo masculino, y por otro, cuando opta por vestimenta femenina. Dichas variantes en la redacción contribuyen a la riqueza narrativa y a la representación auténtica de las experiencias y perspectivas de la Dama en distintos contextos:

Cuando la Dama interactúa vestida de hombre la redacción adopta una tonalidad más masculina y enfocada en aspectos propios de la vestimenta y el comportamiento masculino. Se resaltan las interacciones sociales y los desafíos específicos que surgen cuando la Dama asume esta identidad, proporcionando una visión única y detallada de sus experiencias en este rol.

Cuando lo hace vestida de mujer la redacción se ajusta para reflejar la femineidad de la Dama en situaciones en las que elige vestir de manera acorde a su género. Se exploran aspectos relacionados con las expectativas sociales, los desafíos específicos y las interacciones que surgen en este contexto, ofreciendo una perspectiva completa de las dinámicas de género presentes en la narrativa.

Este enfoque dual en la redacción busca enriquecer la experiencia del jugador al sumergirlo en las complejidades de la identidad de la Dama, proporcionando una representación matizada y auténtica de sus interacciones en función de la vestimenta que elija en cada momento de la campaña.

La concepción del guion está impregnada de una fuerte sacralización social, donde la religión se manifiesta en cada rincón de la vida cotidiana, desde

saludos y despedidas hasta las conversaciones más triviales. La protagonista anhela escapar de la reclusión conventual, generando conflictos morales que dan forma al desarrollo de la historia. La búsqueda de prosperidad lleva a los personajes a emigrar hacia el Nuevo Mundo, explorando lo desconocido y enfrentándose a las complejidades de la adaptación a nuevas culturas. Este viaje se convierte en un motor central de la trama, tejiendo una red de desafíos y oportunidades. Además, la narrativa se enriquece con vívidas alusiones a la gastronomía y la comida local. Estos elementos no solo describen la ambientación, sino que también sirven como símbolos culturales, capturando las complejidades sociales y culinarias presentes en la historia.

La perspectiva de género

El modo «Campaña» del juego *Dama* sumerge a los jugadores en una sociedad profundamente marcada por las desigualdades de género. Desde la vida en el convento hasta las complejas relaciones con novicias, monjas y la madre superiora, la protagonista, la Dama experimenta disciplina y obediencia que limitan su autonomía.

La imagen de las mujeres en el juego refleja el desprecio hacia su capacidad intelectual, asociándolas con inestabilidad emocional y considerándolas inherentemente inferiores a los hombres. La inteligencia de las mujeres se ve negativamente vinculada a aspectos religiosos, generando comentarios supersticiosos y discriminación. Además, se ven confinadas a roles tradicionales en el hogar, enfrentando desafíos negativos asociados a la soledad, especialmente para las viudas. El juego explora la dura realidad de las mujeres en prostíbulos, donde la prostitución y la esclavitud sexual se convierten en recursos desesperados ante la enfermedad, el abandono y la pobreza. La indefensión y la inseguridad de las mujeres en esta época son aspectos resaltados, revelando su vulnerabilidad. La protagonista encuentra seguridad al vestirse de hombre, pero la narrativa también aborda temas de violencia sexual, atracción por la virginidad y la degradante práctica de pagar servicios con la virtud o el placer.

Las consideraciones sociales están estrechamente ligadas al aspecto de los personajes, evidenciando una sociedad jerárquica y discriminatoria. La vida de las doncellas se ve moldeada por la importancia de la virtud, matrimonios arreglados, necesidad de dotes nupciales y correcciones sociales. La reclusión en Casas de Recogidas, el trato a bebés ilegítimos y la dependencia del marido subrayan la vulnerabilidad de las mujeres. El paternalismo y la piedad se manifiestan de manera selectiva hacia las mujeres, mostrando compasión hacia las enfermas e indefensas, pero también revelando prácticas y tratos económicos desfavorables, como la

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

compraventa de esclavos con los maridos. La sociedad representada en el videojuego refleja una profunda desigualdad arraigada.

Documental *Europa en Juego*: Abordar la idea y la historia del territorio europeo desde el cine y el juego digital

Mario-Paul Martínez
y Francisco Cuéllar Santiago
Universidad Miguel Hernández de Elche

Introducción: Grupo de Investigación Massiva

Como reza su acrónimo Masas: Investigación Visual y Acción Artística, el Grupo de Investigación Massiva, tiene como objeto de estudio la interrelación de las prácticas audiovisuales y los medios en red con los fenómenos de la cultura de masas. Lo que nos ha llevado, como equipo interdisciplinar, a trabajar con diferentes ramas del audiovisual como el cine, la animación, el videoclip, el videoarte y, en lo que nos atañe, las aportaciones del videojuego a la cultura contemporánea.

Plataformas propias como el *Congreso Internacional de Género Fantástico y Nuevas Tecnologías* o el *Seminario Internacional de Posproducción y de Arte Digital*, donde abarcamos diversos espacios de intersección y producción del videojuego con la cultura, y que derivan en diversas publicaciones propias relacionadas, precisamente, con la amplitud de temáticas que abarcan estos fenómenos cruzados. O proyectos como *Gam[in]ng Problems*, cuyos objetivos nos permiten analizar una problemática de la sociedad actual desde la perspectiva del videojuego, colaborando con expertos del sector, estudiantes y centros de arte como la Fundación La Posta en Valencia, o el Centro Cultural l' Ecorxador de Elche, son ejemplo de ello.

Entre ellos, también, el proyecto *Arcadeología*. Un proyecto subvencionado originalmente por la Generalitat Valenciana para investigar la conservación del patrimonio lúdico-industrial de la provincia que, por la propia fuerza su interés, terminó derivando, no solo en una investigación mayor, a escala nacional, sino en un largometraje documental estrenado en cines. Este rodaje

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

nos llevó a recorrer España durante tres años por España con el fin entender quién preserva el legado del videojuego en nuestro País, entrevistando a creadores de videojuegos, expertos ingeniería inversa, directores de eventos y museos, periodistas y divulgadores, personas jugadoras, etc.

Fue durante el desarrollo de este documental cuando comenzamos a certificar la enorme influencia y potencial del juego digital en sociedad. No solo desde su vertiente artística o patrimonial, sino también como un agente capaz de influir en las ideas y las percepciones que las personas jugadoras tiene de la realidad. Y la Historia con mayúsculas (o si afinamos más la representación histórica), era uno de esos campos que no parábamos de ver alterado en las pantallas y narrativas del juego.

Con todo, desde Massiva sabíamos que no era un tema nuevo. Autores internacionales como McCall, Wilhelm o Chapman , y otros nacionales como Alberto Venegas, nuestro compañero Antonio Carrasco, o propio Juan Francisco Jiménez y su Grupo de Investigación, *Historia y Videojuegos*, ya habían iniciado con gran acierto estos estudios. Pero, del mismo modo, sabíamos que también era un tema con un extenso horizonte todavía por cubrir, con multitud de facetas -como por ejemplo, la que tiene como objetivo este congreso-; y, más aún a sabiendas de la exponencialidad del mercado de juego y el amplio número de producciones de videojuegos que, con mayor frecuencia, abordan estas temáticas.

Documental *Europa en Juego*: Objetivos

Las directrices del documental *Europa en Juego* siempre han circulado, por tanto, paralelas a las del proyecto general, aunque desde una vertiente más divulgativa cuya intención es la de convertirse en un largometraje que pueda ser difundido en la diversidad de canales audiovisuales. Por ello, los objetivos principales de este parte audiovisual del proyecto son:

- Exponer cuál es la idea o la representación histórica que los videojuegos actuales están ofreciendo de la conformación y el contexto europeo.
- Realizar un análisis crítico de cómo el videojuego está configurando esta visión histórica: cuáles son sus idearios, estrategias, herramientas y metodologías de desarrollo.
- Y respaldar, los puntos anteriores, mediante la colaboración y la fuente directa de las desarrolladoras y personas creadoras dedicadas a los juegos históricos, así como de expertos académicos y divulgadores afines a este campo.

Documental *Europa en Juego*: Metodología

Para alcanzar estos objetivos y completar la primera fase del proyecto, hemos comenzado por escoger videojuegos que tratan la Historia de Europa a través de una selección derivada de los siguientes factores:

- La preeminencia de sus aportaciones o interpretaciones históricas y videolúdicas.
- Su papel en la trayectoria y evolución del género Historia-Videojuegos.
- Su alcance mediático y su nivel de consumo entre personas jugadoras.
- La búsqueda de un equilibrio entre productoras de alto, medio y bajo nivel económico (en vistas a conocer sus estrategias y metodologías de producción).
- Una selección diversa de productoras afincadas en Europa (con posible ampliación a otros territorios).

Como se puede evidenciar, se trata de un listado de factores bastante condicionado por la perspectiva divulgativa del documental. La cual, evidentemente, también ha condicionado la metodología de trabajo que hemos aplicado hasta hoy en los rodajes: en términos académicos, es cierto que nos sustentamos en una investigación combinada de los estudios históricos, los estudios del videojuego y los estudios visuales; y es esta base -que bien nos acompaña como investigadores universitarios- la que aportará profundidad y rigor al contenido del documental. Pero, por otro, lado deseamos que este documental sea tan accesible al profano como al docto en la materia, y que tenga la capacidad justa de entretenimiento para que, del mismo modo, pueda visibilizarse en otras plataformas del audiovisual, en paralelo a las plataformas académicas. Y de ahí, esa segunda herramienta metodológica que es la entrevista; entendida esta como fuente directa de la historia oral y de una indagación cualitativa, con la que sustentar nuestros argumentos y teorías.

Por todo ello y hasta el momento, habíamos planeado establecer un grupo genérico de casos de estudio que, de forma premeditada, nos llevasen a conclusiones cerradas, sino todo lo contrario: un grupo de entrevistados -como el que vemos en pantalla- que por su diversa índole pudiese abrir el abanico de posibilidades temáticas y dejar entrar todas las ideas que no habíamos previsto. No hay que olvidar que un documental es algo orgánico; no es una ficción controlada y cerrada a los cambios. Y aunque en sus inicios cuenta con unas directrices pactadas y determinadas, estas deben dejarse crecer y ramificar con libertad, dejándose sorprender si es necesario, por nuevas direcciones y evitando los prejuicios.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

En esta primera fase del documental, buscamos entrevistas con desarrolladoras y plataformas de distinto país, de distinto género de juego (acción, estrategia, aventura gráfica, etc.), y de diversa envergadura económica (de empresas Triple A, a pequeñas desarrolladoras de tipo indie). La idea es ir consolidando una visión panorámica del fenómeno que nos abra la mente y nos permita establecer un análisis preliminar, al que sumar, más adelante, futuras entrevistas y resultados, de un modo inductivo.

Documental *Europa en Juego*: Resultados de la primera fase

Desde un punto de vista de índole genérico -y a sabiendas de que todavía nos encontramos en una primera fase del proyecto- hemos sintetizado los resultados obtenidos hasta la fecha en tres grandes temas o tres grandes preguntas realizadas a los entrevistados/as:

¿Cuál es su colaboración con historiadores o expertos en la materia a la hora de crear un videojuego de tipo histórico?

¿Cuáles son sus metodologías de aproximación y representación del pasado?

¿Cómo se enfrenta a las problemáticas y decisiones de su propio discurso histórico?

Respecto a la primera cuestión, certificamos que entre los equipos de desarrollo entrevistado, Paradox, Asobo Games, Yaza Games y Warhorse Studio son estudios que emplearon a historiadores asesores para crear sus juegos. Algunos de ellos incluso incluyéndolos en nómina para la consultar de y -digámonoslo así- y la búsqueda de una precisión histórica del momento recreado. Blackmill, Polyslash, Dice y Ubiisoft Mainz, en cambio, echaron mano de su propia investigación y de sus propias fuentes de estudio, con más o menos acierto, para el desarrollo de sus plataformas.

Pero existe un caso intermedio con el que no habíamos contado a la hora de realizar el documental, como el de Charles Games, Painbucket Games, Ubiisoft Montpellier, e 11 Bit Studio, en los que, al margen de manejar documentos históricos, trabajaron o manejaron información con fuentes primarias. Esto es, para hacer juegos como *Attentat* y *Sloboda*, *Through the Darkest of the Times* y *This War of Mine*, consultaron a familiares y allegados que, respectivamente, habían vivido los conflictos narrados en sus juegos. Se trata de juegos inspirados en los conflictos generados alrededor de la II Guerra Mundial y el asedio de Sarajevo, con lo que aún es posible acceder oralmente a ciertas fuentes.

Respecto a la segunda cuestión, constatamos que, en general, las grandes desarrolladoras entrevistadas como Paradox, Asobo Games, o Warhorse Studio plantean su recreación histórica desde el concepto del realismo estético y narrativo. Mientras que las plataformas independientes o de menor producción, como Charles Games, Painbucket Games o Yaza Games, están más preocupadas por ahondar en lo histórico desde un punto de vista conceptual y mayormente relacionado con las propiedades y las condiciones inherentes del videojuego.

Juegos de alta producción del primer grupo citado como *Battlefield V*, *A Plague Tale: Requiem* y, en sus propios aspectos, *Anno 1800* o *Hearts of Iron*, despliegan unos gráficos apabullantes que buscan hacernos sentir y "pisar el barro" del momento. La sensorialidad efectista del clima, de la destrucción de la batalla o del detallismo del entorno, se confabula, en este sentido, con una pretendida veracidad histórica y la imagen más cercana a la realidad que se presupone del momento recreado. Las compañías medias o más independientes, en cambio, versan la potencia de su discurso histórico en una estética alternativa (conceptualmente no realista) y en unas potentes mecánicas de juego. Juegos del segundo grupo citado como *Inkulinati*, *11:11 Memories Retold*, *This War of Mine* o *Through the Darkest of the Times*, establecen un guion y una narración base que nos acercan al momento pasado recreado, de acuerdo, pero las ideas principales -y más potentes- alrededor de lo histórico se revelan jugando, durante la acción de la partida, y con el apoyo de una estética personal y muy determinada para el juego. Estos juegos, además, apuestan por una plástica alternativa que les haga destacar frente a los "realismos" de las producciones mayores, y para ofrecer una imagen memorable y con pregnancia y pueda entrar en confluencia con el concepto y, en especial, con el discurso del juego.

Por último, y en lo que se refiere a las problemáticas y decisiones de su propio discurso histórico, consideramos que en general casi todos estos juegos (y, al parecer por lo investigado preliminarmente, otros muchos del mismo campo) pecan del recurso del cliché histórico o de lo que podemos también podríamos denominar los "lugares" o "discursos comunes" de la historia. Por un lado, para facilitar el acercamiento al producto, y por otro para evitar también ciertas problemáticas controvertidas respecto a los periodos representados y el consiguiente o posible detrimento en sus ventas.

Muchas ideas preconcebidas sobrevuelan el desarrollo de estos juegos; tanto en lo que se refiere a sus narrativas como al diseño de sus escenarios. Por ejemplo: la Edad Media es un periodo "oscuro" y sucio; la iglesia católica equivale en muchas ocasiones a lo malévolo o lo nocivo, Robespierre y los Jacobinos son protagonistas de la Revolución Francesa como figuras igualmente malignas; la trinchera es el escenario perpetuo de la Primera

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

Guerra Mundial; etc. Con todo, debe señalarse que, en la mayoría de las ocasiones y según lo afirmado por los entrevistados, estas decisiones de desarrollo son premeditadas, y se recurre a ellas y a los “lugares comunes” para facilitar el acercamiento -y la síntesis- al periodo histórico representado, y para ofrecer un producto atractivo a un amplio rango de personas jugadoras. En este sentido y como ejemplo, lo que muchos entrevistados declararon es que figuras como Cleopatra o Julio César son personajes tan cercanos a la cultura popular y a la idea preconcebida del Antiguo Egipto o Roma, como lo son Adolf Hitler o Winston Churchill a los sucesos la Segunda Guerra Mundial; todos ellos -como bien se podría continuar con los Vikingos, con la Catedral de Notre Dame, etc.- con “entendibles y cercanos”. Por tanto y al margen de ello, cuando se producen otro tipo de brechas destacables en cuanto al discurso histórico planteado en el juego, no se trata normalmente por desidia o por falta de estudio, sino más bien una decisión consciente de los autores del juego dirigida a un *target* mayormente económico: mayor acercamiento al conocimiento del consumidor de juegos al, mayor es la probabilidad de su interés por este mismo. Asimismo, muchos discursos o elementos “incómodos” o controvertidos que podrían suscitar cierta polémica (desde lo político, desde lo cultural, desde lo social, etc.), suelen evitarse en este tipo de plataformas y, en especial, en las empresas de mayor producción económica.

Battlefield V de la empresa entrevistada Dice, sigue siendo un juego que no muestra esvásticas, ni emplea la palabra “nazi” en sus pantallas. Aluden a que existe mucha gente joven consumiendo sus plataformas, y que no quieren fomentar discurso del odio entre las comunidades de jugadores. Ocurre un caso similar con Ubisoft Mainz y su juego de estrategia global *Anno 1800*. Un juego el que el esclavismo y los malestares del del colonialismo apenas tienen cita en la pantalla, cuando -como indica el título del juego- estamos jugando en un periodo histórico en el que estas prácticas estaban a la orden del día. Su respuesta se asemeja a la desarrolladora Dice, en cuanto al fomento de no difundir malas prácticas o ideas.

Primeras conclusiones

O quizás más que primeras conclusiones, un atisbo de las mismas: como se he explicado, estamos todavía en una fase inicial del proyecto, y a medio camino del cierre del propio documental, y consideramos que resultaría precipitado concluir ciertos aspectos principales del proyecto sin haber, por ejemplo, contrastado todos estos hallazgos con las subsiguientes entrevistas que, más adelante, vamos a realizar con historiadores o expertos en la materia, o sin haber, en otro caso, expuesto y/o discutido estos mismos resultados entre la comunidad de personas jugadoras. Podemos obtener una serie de conclusiones parciales como las aquí presentadas

-y sin considerarse del todo cerradas-, que pueden contrastarse desde lo redactado en el punto anterior o, por otro lado, contrastarse con una serie de ideas focalizadas en dos aspectos: a) lo que nos indica cada juego individual o autónomamente y b) lo que hemos ido aprendiendo y afinando a nivel cinematográfico (cómo manejar las entrevistas y embarcarse en temas peliagudos; la logística del trabajo y desplazamientos con un equipo mínimo de rodaje; el tipo y planificación de tomas o recursos para el montaje, etc. que no se han comentado en este texto, pero que serán parte, sin lugar a dudas, de futuros estudios referidos al proyecto.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

Diversión, educación y competición. Aproximación a los juegos en la Antigüedad

Miguel F. Pérez Blasco
y Raimon Graells i Fabregat
Universidad de Alicante

Desde el ámbito de la Arqueología, la investigación le viene dedicando al juego distintas exposiciones, y un cada vez más numeroso volumen de publicaciones especializadas, como pueden ver en pantalla, para el que la época clásica y las culturas griega y romana han dejado numerosos vestigios materiales, iconográficos y textuales.

De este modo, existen varios investigadores que se han especializado en este campo de estudio, y algunas instituciones y proyectos importantes que profundizan cada vez más en las características sociales e históricas que se desprenden de las distintas prácticas lúdicas que se pueden documentar. Podemos mencionar aquí, como ejemplos, la existencia del Museo suizo del Juego o el proyecto europeo de investigación con financiación ERC (European Research Council) coordinado desde la Universidad de Friburgo, Locus Ludi y en el que se insertó el Seminario Internacional que se celebró en el MAHE.

El valor del juego y la cultura

Adentrándonos en la materia y conexiones que existen entre el juego, la antigüedad y los guiños que hacen los videojuegos a este ámbito, Johan Huizinga en su conocido libro *Homo Ludens* señalaba que el juego es más viejo que la cultura, y que es una actividad intrínseca al ser humano, que sirve a su aprendizaje y diversión, puesto que para ambas cosas resulta necesario el conocimiento y aplicación de reglas. En el juego la evasión y la competitividad están indisolublemente ligados.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

Existen así juegos físicos, de habilidad, de azar o de estrategia, y cada uno de ellos cumple funciones distintas y complementarias. Todos contribuyen al crecimiento y aprendizaje personal, estimulan el desarrollo de estrategias competitivas y avivan las relaciones sociales, sin olvidar que también constituyen un marcador de las diferencias sociales. No todos, ni todas juegan a los mismos juegos, a la misma edad, en los mismos escenarios o con los mismos componentes. Es decir que la finalidad educativa y la percepción social ya es perceptible en el juego desde la Antigüedad.

La invención del juego. Palamedes

El elemento lúdico más antiguo que se documenta son los astrágalos o tabas, unos pequeños huesos de la zona próxima al tobillo de los animales de 4 patas, que se atestiguan al menos desde la Edad del Bronce en el Próximo Oriente, y siendo usados posteriormente por sumerios y egipcios, donde llegaron a alcanzar una popularidad mayor que en Grecia y Roma. Mientras que el dado, el que probablemente sea el instrumento lúdico por excelencia en el imaginario colectivo, las evidencias arqueológicas más antiguas lo sitúan también en Próximo Oriente durante la Edad del Bronce.

Sin embargo, en Occidente, en el plano mitológico, para los antiguos griegos, el juego tuvo dos posibles orígenes: por un lado, los lidios, una población de la antigua Anatolia (Asia menor) que lo habrían concebido para engañar al hambre durante un periodo de carestía y por otro, una invención a cargo del héroe cultural Palamedes durante el legendario asedio de la guerra de Troya. Palamedes un guerrero audaz y de aguda inteligencia, habría inventado los dados y el juego de mesa contribuyendo a proporcionar cohesión y disciplina a los griegos.

Dejando a un lado la narración mítica y el aspecto lúdico imbricado en su conquista, la importancia histórica de Troya que fue destruida en el siglo XIII a.C., era su posición estratégica en el control del estrecho de Dardanelos que daba acceso al Mar Negro y a las rutas comerciales entre Asia y Europa, como vemos que actualmente afecta al panorama geopolítico en la guerra entre Ucrania y Rusia y la salida de cereal hacia Europa.

Dicho esto, es precisamente la faceta bélica y el objetivo de conquista los que más ha explotado la industria del videojuego en su visión de la Antigüedad, con juegos ya legendarios como el *Populous*, las sagas *Caesar* o *Age Of Empires*. Esta visión de la Antigüedad Clásica en los videojuegos ha generado también algunos estudios especializados de análisis, que también la han abordado desde el punto de vista de los Estudios de Género, sobre la visión protagonista o no, de la mujer en esta clase de videojuegos.

Sin embargo, más allá de la consideración de la guerra como un juego, o de la predilección de los videojuegos por esta temática, en la Antigüedad estos soldados o guerreros, como el resto de su sociedad, practicaron juegos con el objetivo de evadirse, divertirse y aprender, una línea de investigación que como hemos dicho, ya fue abordada precisamente en este museo hace un par de años, y que también ha contribuido para hacer un análisis en profundidad de las evidencias del juego en la península Ibérica y sobre todo en la cultura ibérica.

En este seminario online, Mauro Menichetti abordaba la vinculación entre el *Juego* y la *Guerra*, y como los videojuegos suponían una actualización tecnológica de la "mimicry" (imitación) "jugar a los piratas" o a los "indios y vaqueros".

Para el estudio de estos juegos que se practicaban en la Antigüedad, en la Protohistoria y en época clásica disponemos fundamentalmente de:

- Vestigios materiales estudiados mediante metodología arqueológica.
- Imágenes estudiadas mediante la iconografía.
- Fuentes textuales que nos han llegado.

Juegos de azar

Dejando a un lado los juegos de naturaleza física, deportiva o el propio aprendizaje de la caza, que podría considerarse en sus primeros estadios de formación como un juego que aumentaría de dificultad y peligrosidad dependiendo de las características de la presa, vamos a centrar nuestra charla en los juegos de mesa, por ser lo más próximo a lo que hoy podemos considerar como videojuegos, estando ya en ellos presente el componente de azar, habilidad y estrategia.

En lo que respecta a los juegos de azar, estos fundamentalmente se ligan a la fortuna y a la suerte, destacando el uso del dado y del astrágalo, elemento éste último muy apreciado en el ámbito cultural del Mediterráneo antiguo, por fenicios, griegos, etruscos, íberos y romanos. El juego de azar mediante astrágalos fue extremadamente popular en la Antigüedad y en diferentes culturas, habiendo perdurado hasta el siglo XX en numerosos pueblos y regiones de Europa.

El azar y su llamada mediante la tirada de dados o tabas supone asumir un riesgo y se vincula igualmente con la cleromancia, con un valor adivinatorio para conocer el designio de los dioses, aspecto éste constatado con el gran número de astrágalos o tabas que se encuentran en santuarios o tumbas, donde precisamente por este valor vinculado a la adivinación se interpretan también como amuletos.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

En la península Ibérica fueron fenicios y griegos los introductores de estos juegos de azar, pudiendo rastrearse astrágalos en tumbas desde el siglo VIII a. C. en el ámbito tartésico orientalizante, y dados desde el siglo V a. C. en el palacio-santuario de Cancho Roano. En los yacimientos íberos encontramos pocos dados y muchas tabas, principalmente de ovejas y cabras, que llegarán a ser abundantes en los asentamientos y ciudades romanas peninsulares.

El juego de azar más popular en la antigua Grecia y Roma consistió en el lanzamiento de 4 tabas: pleistobolinda. Las tabas tienen seis lados irregulares y diferentes, aunque sólo pueden descansar sobre 4 de sus caras. Cada cara tenía su nombre y su valor. El lado convexo puntuaba 3, el cóncavo 4, el lado curvo puntuaba 6 y el lado plano puntuaba 1. Se conocían hasta 35 combinaciones que sumaban distintas puntuaciones y los textos clásicos nos informan de la existencia de una jugada ganadora, el "golpe de Venus", que se alcanzaba cuando quedaba bocarriba cada taba con una cara diferente, mientras que la peor tirada era la del "perro", cuando todas las tabas quedaban bocarriba por el mismo lado.

También existen evidencias de juegos en la protohistoria peninsular tenemos reflejadas en conjuntos de pequeños cantos de río seleccionados de dos coloraciones o en fichas cerámicas recortadas, debiendo mencionar también las llamadas bolas o canicas meseteñas de cerámica o piedra, que aunque su interpretación como elemento lúdico es la mayoritariamente aceptada por la investigación, se plantean otras hipótesis interpretativas que les atribuirían una finalidad práctica de uso doméstico o un significado simbólico cuando aparecen en tumbas.

Juegos de estrategia

Los juegos eran también un entreno, una forma de aprender y poder así mejorar tanto en agilidad mental, en picardía para resolver problemas o para ratificar relaciones sociales. Pero no eran los mismos juegos que se practicaban para pasar el rato o bajo los designios de la diosa fortuna. Nos referimos a los juegos de estrategia. Unos juegos basados en reglas estrictas que los convertían en juegos de unos pocos, de una élite culta. La razón es que conocer las reglas implicaba un aprendizaje, y esa rigidez de las normas obligaba a usar unos materiales concretos y estructuras de juego reconocibles.

El más famoso de estos juegos era el juego de las cinco líneas o *Pentagrammai*, que correspondía a una especie de *Backgamon* en el que los oponentes calculaban la circulación de las piezas de un extremo al otro del tablero según una estrategia precisa.

Otros juegos, en cambio, combinaban los tableros y fichas con los dados, como la famosa partida que protagonizaron Aquiles y Ajax durante las largas esperas del asedio a Troya. Lo sabemos no tanto por las piezas que sobresalen del tablero que ven ustedes en la imagen, sino por la habitual inscripción que acompaña a esta representación que indica con júbilo que Aquiles consigue tésera (cuatro) en una tirada de dados mientras que Ajax saca una puntuación inferior que le hace perder.

Sin que podamos pronunciarnos precisamente sobre el juego que practicaban, son numerosos los juegos de estrategia contemporáneos en los que la estrategia se ve afectada por el énfasis de los dados. Casualmente, en muchas ocasiones se trata de juegos de carácter militar como *Rysk*, por citar uno de los más conocidos. Y nos gusta destacar esta coincidencia por el contexto de la escena que ven en la diapositiva, una escena en la que los grandes héroes griegos que asediaban Troya no pasaban el tiempo sino que se preparaban para conseguir el propósito que los había llevado hasta la costa turca. Como hemos comentado antes, Palamedes había inventado juegos para divertirse, pero sobre todo para buscar la manera de sortear el enroque del enemigo.

No vamos a extendernos en este caso, pero creemos útil presentar cómo los griegos entendieron cómo a estos juegos de estrategia se les confería una seña de identidad diferenciada y un orgullo, pues consiguieron doblegar las defensas troyanas gracias a su ingenio y no por la fuerza. Entendieron que el juego, pues el caballo de Troya no dejaba de ser un juguete grande y una estratagema, era lo que los hacía superiores a los bárbaros. Y por ello la escena sobre esa ánfora ática se convirtió en un motivo iconográfico a compartir en el mundo griego. Lógicamente se distribuía y quienes recibían los distintos vasos decorados con esta escena, eran capaces de entender qué mostraba y a qué juego jugaban. Y eso ocurría ya que también sabían jugar a ese juego o a otros similares.

Bien, esto parece lógico para el ámbito griego, pero lo más importante es ver cómo también en Etruria, en el área toscana de Italia, también era así. Lo sabemos por dos factores fundamentales: primero, por los estrechos contactos e intercambios con el mundo griego; pero especialmente, por la presencia de conjuntos de fichas y representaciones iconográficas etruscas de personajes locales jugando como los héroes griegos.

Los conjuntos de juego griegos, presentan un número similar de piezas plano-convexas realizadas en piedras singulares o en pastas-vítreas, lo mismo que ocurre en ámbito etrusco, que certifica una transmisión de una cultura a la otra de unos mismos juegos con unos instrumentos no fácilmente accesibles. Si ustedes se fijan, el conjunto de fichas itálico va de la mano de unos elementos distintos, de los que presentamos solo sus dibujos. Se

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

trata de armas. Y ustedes se preguntarán ¿qué tienen que ver las armas con el juego? Pues la respuesta es sencilla: quienes detentaban el poder lo hacían mediante el uso y control de la guerra y con la expresión de distintos marcadores de estatus social como el juego, que significaba que podían dedicar su tiempo al recreo o formación del espíritu y no a los trabajos cotidianos de la mayor parte de la comunidad.

Pero muy posiblemente para la relación entre juego y guerra haya algo más que desde hace unos años proponemos como indisolubles: Se trata de acceder al juego, al conocimiento de las reglas del juego gracias al ejercicio profesional de las armas en el marco de la actividad mercenaria, no de quien se juega la vida en primera línea de combate, sino de quienes gestionan grupos de combatientes contratados aquí y allá.

De hecho, no solo en Etruria ocurre esto. Un análisis del registro arqueológico muestra cómo desde Etruria los conjuntos de fichas se difundieron hacia otros territorios mediante, muy posiblemente, esa misma actividad militar que entonces era una perfecta y prestigiosa opción de promoción social.

No sé si han fijado, pero acabamos de incidir en que desde Etruria se difundieron conjuntos de juego y ya no desde Grecia. Eso es porque en el s. IV a. C. en ámbito centro-italico perfeccionaron las fichas y se estableció una producción recurrente que hace relativamente sencillo distinguirlas y reconocerlas para así ver su distribución. Se trata de fichas realizadas en pasta vítrea azules o amarillos a los que se añaden hilos del mismo material pero en otro color para que presenten el aspecto que ven a su izquierda. La forma, por otro lado, no solo es discoidal sino que tiene una morfología plano-convexa, ideal para su juego sobre tablero. Pero, por si faltara algún detalle, es habitual que estas piezas se documenten agrupadas, como veremos seguidamente.

Una vez reconocidas las fichas, para el arqueólogo es mucho más sencillo ver dónde se documentan, y ello nos lleva hasta los Apeninos, la Costa adriática, la desembocadura del Po y hacia centro-europa. Pero es en la península Ibérica donde más ejemplares y conjuntos se conocen. Lógicamente, tendremos que explicar, aunque sea brevemente, de qué manera se produjo esta difusión y, sobre todo, qué significa.

En la península ibérica las asociaciones de fichas de juego de estrategia se documentan principalmente en el sureste peninsular y su asociación, aunque no exclusiva, muestra una predilección por los ajuares con armas. Repitiendo lo mismo que se observa en ámbito itálico y, por consiguiente, pudiendo admitirse una recepción siguiendo los mismos mecanismos del mercenariado, que sabemos que era práctica frecuente entre las poblaciones ibéricas del sureste.

Lo singular del caso es que la recurrencia de los conjuntos permite ver variaciones en las que los que las fichas de pasta vítrea, y de segura producción itálica, ya no están, y en cambio se han sustituido por piedras pulimentadas, de dimensiones regulares y forma plano-convexa. Esta sustitución puede explicarse de distinto modo: el más sencillo es que reemplacen a unas fichas ausentes, perdidas o en mal estado; pero también puede corresponder a que la transmisión de las reglas del juego amplía la masa de población capaz de jugar aunque no disponga de las piezas para ello, cosa que es tan interesante como la tercera opción, que es que se generen variantes locales de esos juegos de estrategia importados y que equiparaban a las élites de un extremo al otro del Mediterráneo, gracias a un acceso privilegiado a un lenguaje exclusivo, a un código solo para ellos.

En verdad, sabemos que esta creación de nuevos juegos ocurre en otros ámbitos estrechamente relacionados con la presencia de juegos de estrategia de tipo mediterráneo: ya fueran producidos para ser estrictamente juegos de estrategia como las damas o el ya mencionado Pentagrammai, o con la ayuda de dados.

Sea como fuere, formas, colores, dimensiones y números cambiantes de fichas no hacen más que demostrar que el juego era para los Antiguos algo fascinante donde divertirse, educarse y competir, donde relacionarse entre iguales y derrotar con el intelecto y la astucia y no con la fuerza. Ojalá aprendiéramos a resolver nuestros problemas así y no con las guerras que siguen torturándonos y dejando cicatrices que quizás no sabremos curar.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

El profe no lo dice, pero me mira mal: Videojuegos y disciplina histórica

Juan Francisco Jiménez Alcázar
Universidad de Murcia

Al principio dudé, ya que aquí se nota que soy relativamente joven, pero a los que nos interesan los videojuegos seguro que hemos sentido esto: Mi padre no lo dice, pero su mirada lo delata. Me refiero en el título a la canción de Loquillo, claro, pero digo, a ver a qué audiencia me estoy dirigiendo para que entienda el guiño. Principalmente, hoy vengo a reflexionar sobre lo que está ocurriendo en términos de investigación y enseñanza dentro del ámbito de la disciplina histórica, ya que, no hace mucho tiempo, mientras comía en Alicante (no puedo mencionar el nombre, porque es impronunciable), me pidieron en Alemania un trabajo sobre la Guerra Civil y los videojuegos, que ya está publicado. La reacción de mis colegas, no medievales, fue todo un poema.

Entonces, claro, pensé que con el tiempo todo estaría superado. Nada más lejos de la realidad. Queda mucho por recorrer, y es en ese sentido que se centran las reflexiones que compartiré hoy. Lo de “mi profesor no lo dice, pero me mira mal” ya no me lo expresan abiertamente como al principio, pero aún persiste. Siempre repito lo mismo: no soy raro porque me gusten los temas tecnológicos, las humanidades digitales y los videojuegos. Soy raro porque disfruto leyendo documentos antiguos de personas fallecidas hace más de 500 años. Eso sí que es peculiar. Mi padre, lamentablemente, falleció sin comprender mi fascinación por esos papeles viejos, pero en fin...

Insisto, no soy raro y lo recalco con frecuencia. No lo soy por mi interés en cuestiones tecnológicas, humanidades digitales y videojuegos, sino porque encuentro placer en la lectura de documentos antiguos. Eso es verdaderamente peculiar. En este sentido, hay un problema fundamental: la preconcepción que existe sobre este tipo de medios. Queda mucho

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

por avanzar. Veremos cuál es la impresión que tengo y cuál es la solución, pero principalmente, abordaré lo que puede estar ocurriendo en nuestra actividad y compartiré algunas capturas de pantalla.

Esta imagen podría considerarse elegida al azar (un señor con traje y corbata sentado tras una gran mesa de escritorio), pero al dirigirme a ciertos colectivos, especialmente a docentes más ortodoxos, percibo que ven este ámbito de los videojuegos casi como una agresión a la propia ortodoxia de la disciplina. Convencer a aquellos que no desean ser convencidos presenta sus desafíos. Aunque aquí estoy predicando para beatos, no necesitaré explicarles qué es un videojuego. El problema radica en la preconcepción que existe sobre estos medios. Mucho queda por avanzar, y veremos cuál es la impresión que me llevo y cuál es la solución a este problema.

Aquí estoy predicando para beatos, como he dicho, es decir, no tengo que explicar lo que es un videojuego. En este sentido, surge un problema de base: la preconcepción que se tiene sobre este tipo de medios. Además, compartiré los resultados obtenidos a lo largo de los años en proyectos de investigación, así como la actividad del grupo de investigación y del Grupo de Transferencia de Conocimiento de Historia y videojuegos. La web ha sido premiada en diversos años, y me complace mencionarla, ya que en ella se reflejan nuestras publicaciones en acceso abierto y la captura de pantalla de diversos juegos vinculados a fenómenos históricos.

Todo está disponible, incluso el contacto con nosotros, a través de la sub-web que recoge capturas de diversos juegos. La galería de videojuegos, recientemente establecida, está vinculada a fenómenos históricos. Al escribir, se deben referenciar algunas de las cosas asociadas al videojuego, lo cual es otra reflexión que abordaré más adelante.

Entramos en el tema de la mercadotecnia, vinculado estrechamente a la ponencia anterior, donde se mencionaba la escena representada en una pieza de cerámica. Hace algunos años, el 75% de los niños estadounidenses ya reconocían a Mario antes que a Mickey Mouse. Esto evidencia un cambio de paradigma, no necesariamente positivo o negativo, simplemente refleja una realidad. Por este motivo, decidimos incluir figuras de colección en ediciones especiales. Así, al escribir, es crucial hacer referencia a estas ediciones, como hice en un artículo sobre historia virtual y contrafáctica, donde mencioné elementos presentes en una edición de *Wolfenstein. The New Order*.

¿Qué es un videojuego histórico?

Es esencial comprender que el concepto de videojuego abarca mucho más que los juegos de la era clásica. Al escribir sobre videojuegos históricos,

como *Call of Duty. Vanguard* y su batalla de Midway, nos enfrentamos al desafío de definir qué los caracteriza. El miedo escénico se instala cuando se fusiona el videojuego con la historia, generando cierta incomodidad entre los miembros de la disciplina histórica. La reacción inmediata es la negación de que los videojuegos puedan considerarse útiles para el relato histórico.

La resistencia se incrementa cuando se incluyen los videojuegos que tenemos en los teléfonos móviles en la ecuación, porque se ven como algo casual y como ocio fugaz. La complejidad de definir un videojuego histórico se intensifica al desarrollar modelos y paradigmas propios. Aunque los resultados de investigación y la actividad del Grupo de Investigación "Humanidades Digitales" y del Grupo de Transferencia de Conocimiento "Historia y Videojuegos" son destacables, la percepción negativa persiste. Aquí radica la complejidad de definir un videojuego histórico, ya que cada investigador tiene sus propias definiciones. La combinación de videojuegos e historia genera un rechazo extendido, más de lo que podría parecer en una conferencia. Incluso en encuentros internacionales, la resistencia puede provenir de aficionados que expresan preocupaciones sobre la percepción que la juventud puede tener de la Edad Media a través de los videojuegos.

La estigmatización del videojuego persiste en determinados momentos y contextos, incluso cuando se asocia a eventos negativos. Este estigma se refleja en afirmaciones como "seguro que juega a algo violento". El videojuego aún enfrenta cierta calificación negativa en entornos educativos, donde algunos profesores desconfían de su impacto pernicioso en los estudiantes. La resistencia se manifiesta con miradas desaprobatorias, pero es fundamental abogar por la sensatez y reconocer que el juego es una parte equilibrada de la vida. Al interactuar con estudiantes en institutos, a menudo se enfrenta al estigma del "mirar mal", con la necesidad de recordar la importancia de la moderación en todas las actividades. El miedo escénico se manifiesta en diversas ocasiones, como en un encuentro internacional en Nájera, donde un aficionado expresó preocupaciones sobre cómo los videojuegos podrían distorsionar la percepción de la historia. Esto destaca la necesidad de aclarar que los videojuegos no son la única forma de representación histórica y que su descalificación en comparación con otros medios es injusta, producida sobre todo por el desconocimiento de lo que es el medio.

Esta se hace evidente cuando se le atribuyen efectos negativos a la juventud, como la percepción errónea de la Edad Media. Aunque este estigma no se aplica a otros medios como la novela histórica, el cine o el cómic, el videojuego sigue siendo cuestionado. Al abordar estos prejuicios, es crucial abogar por la sensatez y reconocer la importancia de equilibrar diversas actividades en la vida cotidiana.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

Otra expresión de ese temor se hace visible cuando se fusionan temas de espiritismo y hechicería con los videojuegos. La resistencia se manifiesta en la negación de que los videojuegos puedan considerarse como un elemento positivo para entender el pasado. Sin embargo, la resistencia persiste, especialmente al abordar investigaciones sobre la frontera castellano-nazarí y la oligarquía en la baja Edad Media.

En realidad, es complejo definir un videojuego histórico y es necesario establecer las características específicas para su calificación como tal. En la actualidad, algunos videojuegos en *Steam* presentan desafíos en cuanto a la verificación de la edad, con controles de edad relativamente laxos. A pesar de que los jugadores declaran tener 18 años, las experiencias en estos juegos pueden variar ampliamente. Sin embargo, a pesar de estas circunstancias, se plantea la necesidad de que la información presentada en los videojuegos sea veraz y tenga un grado aceptable de veracidad.

Veracidad, verosimilitud e información

La veracidad se vuelve esencial al abordar juegos como *Kingdom Come: Deliverance*, donde se busca incorporar autenticidad, especialmente en simuladores históricos. Se destaca la posibilidad de utilizar videojuegos para representar yacimientos arqueológicos, como el caso de *Kingdom Come*, proporcionando una forma innovadora de compartir hallazgos arqueológicos con un público más amplio.

Un aspecto crucial en la evaluación de videojuegos históricos es la verosimilitud. En este contexto, cabe mencionar la serie de documentales *Apocalypse*, que influye en la información presentada en juegos como *Valiant Hearts: The Great War*. La verosimilitud se convierte en un concepto clave al abordar entornos históricos en videojuegos, donde se busca una representación creíble y contextualmente coherente. Otros ejemplos de veracidad y la verosimilitud en la información proporcionada por videojuegos son los simuladores de combate aéreo, como el caso de los diversos títulos que existen sobre las campañas en los cielos europeos y del Pacífico (los diferentes *IL-2 Sturmovik*, por ejemplo). La atención al detalle en la representación gráfica de estos juegos contribuye a la experiencia inmersiva y a la percepción de autenticidad histórica.

El tercer punto trata sobre la necesidad de que los videojuegos proporcionen información relevante. La información textual y visual en videojuegos históricos, como *Total War Pharaoh*, puede ser educativa y atractiva para los jugadores. Existen otros ejemplos de juegos que abordan eventos históricos específicos, como el DLC de la Guerra de Independencia en *Napoleon Total War* sobre las Cortes de Cádiz. La presencia de

información textual y visual en videojuegos proporciona la capacidad de estos juegos para enseñar historia de manera efectiva. Existen contenidos históricos, como en el juego *Kingdom Come: Deliverance*, que presentan conceptos como las finanzas municipales en la baja Edad Media de manera muy clara y concisa.

Son muchísimos los títulos con estas opciones de ofrecer y proporcionar información histórica, como el mencionado *Valiant Hearts*, los últimos de *Assassin's Creed*, la serie de *Total War...* la conocida en su momento *Civilopedia* para los *Civilization...* La inclusión de detalles históricos, documentales y visualizaciones contribuye a la riqueza informativa de estos juegos, proporcionando a los jugadores una experiencia educativa y atractiva. Ejemplos hay muchísimos, y merece la pena aludir a aquellos textos breves que aparecían en la pestaña *Historia de Age of Empires II* de 1999. La progresión tecnológica ha permitido incrementar esos contenidos, y vemos párrafos con información histórica nada despreciable como el referido al arte prerrománico en el DLC Carlomagno de *Total War: Attila*, la Lex Claudia de Senatoribus en *Total War Rome II*, o los pequeños vídeos cortos en *Age of Empires IV*.

En este punto es importante el concepto de aprendizaje tangencial a través de videojuegos históricos, destacando anécdotas de interacciones con jugadores jóvenes que han adquirido conocimientos históricos de manera informal. Es importante cómo se muestra la información visual en la transmisión de conocimientos para que los jugadores reconozcan lugares históricos y términos gracias a su experiencia en videojuegos.

Libertad para jugar y evolución

La responsabilidad de la precisión histórica en los videojuegos recae en los desarrolladores, quienes, a pesar de los posibles errores históricos, no debe ser su compromiso de inicio, a no ser que sea lo buscado, caso del aludido *KCD*. La libertad para jugar es un elemento fundamental de los videojuegos, ya que, a pesar de posibles discrepancias históricas, el objetivo principal es brindar a los jugadores la libertad de experimentar y disfrutar del juego.

A pesar de las críticas y la estigmatización de los videojuegos, hay que destacar la diversidad y la capacidad de estos para ofrecer experiencias únicas. La idea de que la Segunda Guerra Mundial la ganaron los japoneses ilustra que los videojuegos son una forma de entretenimiento y no necesariamente una representación precisa de la historia. Estas opciones contrafactuales no son invento del videojuego, y tienen tradición en la literatura, como *El hombre en el castillo*, de Ph. K. Dick. La libertad para jugar es esencial, y la diversidad de experiencias contribuye a la riqueza del medio.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

En contra de los desdoros y la resistencia inicial, los videojuegos han logrado subsistir y ganar aceptación. Al igual que los músicos del Titanic, las disciplinas históricas podrían enfrentar un destino similar si no se adaptan a las nuevas formas de comunicación y entretenimiento. Se necesita una investigación ortodoxa y la capacidad de los desarrolladores para acceder a diversos contenidos. La evolución de la sociedad y la tecnología es vista como la solución a la brecha entre las generaciones y la aceptación de los videojuegos. Hay que comprender la evolución tecnológica y cultural para superar la resistencia hacia los videojuegos. La adaptación y comprensión de las nuevas generaciones son clave para aprovechar las posibilidades de esta forma de entretenimiento. La solución que debe adoptarse es la evolución continua de la sociedad y la tecnología, con la esperanza de que las generaciones más jóvenes comprendan y utilicen las herramientas digitales de manera efectiva. La brecha digital no solo se refiere a los videojuegos, sino a la adaptación a las nuevas tecnologías en general. Existe una gran demanda de conocimiento en informática y la falta de profesores en ese campo, aunque los progresos en IA también alterarán esta situación, con la clara tendencia a generar motores de programación que faciliten esas tareas. El mundo cambia rápidamente y lo que era válido hace diez años puede volverse obsoleto en un instante.

La evolución de los videojuegos a lo largo del tiempo se evidencia a través de la evolución tecnológica y su impacto en la calidad gráfica de los mismos. Por ejemplo, un juego de 1991 puede ilustrar la diferencia en la tecnología de esa época, con sus limitaciones de pantalla y la tecnología disponible en ese momento. En los últimos años ha surgido una apreciación del fenómeno *retro*, pero la evolución tecnológica actual y las posibilidades de desarrollo han llevado a una mayor calidad visual y de audio en los videojuegos de 2023. Y lo que nos queda por ver...

Este desarrollo tecnológico y la adaptación a nuevas herramientas digitales en diferentes disciplinas requieren comprensión y habilidad para su uso efectivo. Por eso, es necesario que los estudiantes, los docentes y la sociedad en general se adapten a las herramientas digitales y las utilicen de manera efectiva. Esto implica un cambio de actitud, de mentalidad y de cultura. No se trata de rechazar o temer las nuevas tecnologías, sino de comprenderlas y aprovecharlas. La comparación con los electrodomésticos nos muestra que la adaptación y la comprensión de las herramientas digitales son fundamentales en la sociedad actual.

Me gustaría abordar también el tema del "apocalipsis" y la resistencia a los cambios. Algunas personas piensan que las nuevas tecnologías, en muchos aspectos el videojuego como síntoma o reflejo, son una "amenaza" para nuestra civilización y que nos conducen a un escenario catastrófico. Sin embargo, esta idea del apocalipsis no es nueva, sino que ha estado presente

durante mucho tiempo en la historia de la humanidad. Cada vez que surge una nueva tecnología o una nueva forma de expresión cultural, hay quienes la ven como un signo de decadencia y destrucción. Sin embargo, la evolución tecnológica y cultural es un fenómeno inevitable y necesario.

Las nuevas tecnologías y las nuevas expresiones de entretenimiento, como los videojuegos, no son el enemigo, sino el aliado. Los videojuegos, por ejemplo, pueden ser una fuente de aprendizaje, de creatividad, de diversión y de socialización. La adaptación a las nuevas formas de entretenimiento es una respuesta positiva hacia el cambio y la evolución, en lugar de mostrar una resistencia inútil en muchos casos, carente además de toda base de contenido real, sustentado en posturas de miedo hacia lo desconocido.

Los videojuegos, además se han adaptado y evolucionado dentro del contexto del fenómeno transmedia. Este se refiere a la creación de historias que se expanden a través de diferentes medios y plataformas, generando una experiencia narrativa integrada y participativa. Un ejemplo de esto es la colaboración entre el escritor Ken Follet y los desarrolladores de videojuegos para crear una adaptación de su novela Los pilares de la Tierra. Ya lo había hecho con el medio televisivo. Esta adaptación es un videojuego que fusiona diferentes formas de narrativa, como novelas, cómics y cinemáticas, creando una experiencia transmedia única. Los videojuegos son un medio transmedia por excelencia, ya que permiten ofrecer una diversidad de experiencias a los jugadores. También pueden combinar elementos de otros medios, como textos, imágenes, sonidos, música, animaciones, etc., y crear un mundo interactivo y envolvente. Los videojuegos también pueden conectar con otros medios, como películas, series, libros, cómics, etc., y ampliar el universo narrativo de una historia.

Por lo tanto, los videojuegos no solo son una forma de entretenimiento, sino también una forma de expresión artística y cultural. Los videojuegos pueden adaptarse y evolucionar con las nuevas tecnologías y las nuevas demandas de los usuarios.

¿Sólo es ocio?

En este punto, quiero reflexionar sobre los videojuegos como una forma de entretenimiento que ha evolucionado enormemente en las últimas décadas, convirtiéndose en una expresión cultural que abarca una gran variedad de temáticas, estilos y géneros. Sin embargo, los videojuegos no siempre han gozado del reconocimiento y la valoración que merecen como manifestación artística y comunicativa. En este sentido, quiero compartir con vosotros mi visión sobre la naturaleza ecléctica de los videojuegos y su potencial como herramienta educativa e histórica.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

En primer lugar, cuestiono la percepción simple de los videojuegos como un elemento “bastardo” que no pertenece a ninguna disciplina ni forma de arte. Por el contrario, el medio “videojuego” es más bien un canal de expresión ecléctico, es decir, que combina y fusiona elementos de diversas fuentes y medios, como la literatura, el cine, la música, la pintura, etc. Así, los videojuegos se convierten en una forma de expresión única y original, que puede transmitir mensajes, valores y emociones de manera innovadora y creativa.

Por otro lado, destaco el cambio de los videojuegos de simples formas de ocio a canales de comunicación y portadores de valores culturales. Para ilustrar este punto, os presento el ejemplo de un videojuego ambientado en la campaña polaca de 1939, donde el jugador asume el rol de un soldado polaco que debe enfrentarse a las tropas nazis. Me pregunto si un videojuego deja de ser simplemente ocio cuando aborda temas históricos y culturales. En este sentido, afirmo que los videojuegos pueden ser una forma de aprender y reflexionar sobre la historia, así como de generar empatía y conciencia sobre las realidades y los conflictos del pasado y del presente.

En tercer lugar, quisiera debatir la idea de que, al igual que otras formas culturales como canciones, libros o series de televisión, los videojuegos dejan de ser simplemente ocio cuando adquieren significación, proyección e impacto social. En este sentido, les menciono la importancia de reconocer a los videojuegos como canales de comunicación y expresiones culturales, que pueden influir en la forma de pensar, sentir y actuar de las personas. Asimismo, los videojuegos pueden ser objeto de estudio y análisis desde diversas disciplinas, como la historia, la lingüística, la sociología, la psicología, etc.

También quiero referirme a la serie de televisión *Juego de Tronos* como un ejemplo de adaptación de un juego de rol, resaltando la complejidad y diversidad de los videojuegos en la cultura contemporánea. Entonces, los videojuegos pueden inspirar y dar origen a otras formas de expresión cultural, que a su vez pueden retroalimentar y enriquecer el universo de los videojuegos. También me gustaría señalar la importancia de la expresión cultural a través de videojuegos, como en el caso del proyecto Europa en juego, que ofrece una oportunidad única para expresar la noción y el fundamento de la concepción de Europa en la actualidad.

Con relación a lo anterior: ¿qué es Europa? Pues bien, el concepto de Europa que hoy entendemos viene de la división histórica reflejada en el Tratado de Verdún y la Cruzada. El Tratado de Verdún, firmado en el año 843, fue el acuerdo que dividió el Imperio Carolingio entre los tres hijos de Ludovico Pío: Carlos el Calvo, Luis el Germánico y Lotario. Así, Europa se define por la tensión entre dos polos: el occidental y el oriental, el latino y el germánico, el católico y el protestante, el democrático y el autoritario.

Así, me gustaría haceros la pregunta provocadora que les planteo a mis alumnos sobre la percepción de la europeidad, incluyendo la cuestión de si Polonia o Rusia deberían considerarse parte de Europa. Les planteo que Europa no es una entidad fija ni homogénea, sino que es una construcción histórica, política y cultural que se ha ido modificando y ampliando a lo largo del tiempo. De esta forma, les sugiero que Europa es más bien una idea, un proyecto, un ideal, que puede ser interpretado y vivido de diferentes maneras.

Para finalizar mi intervención aquí, quisiera remarcar mi participación como profesor y mi interés en los videojuegos como una herramienta educativa e histórica. Os hablo de la universalización del juego y de la importancia de que los historiadores y lingüistas no demos la espalda a esta forma de entretenimiento, ya que los videojuegos están influyendo en diversas disciplinas, incluida la historia. Los videojuegos pueden ser una fuente de información, de inspiración y de crítica, que puede ayudarnos a comprender y cuestionar los procesos históricos y culturales que han configurado y configuran el mundo actual.

Quisiera compartir con vosotros una anécdota sobre la participación del profesorado en juegos, destacando la evolución del papel del profesor hacia el de guía y maestro en la era de la información en línea. Es importante proporcionar orientación y discernimiento a los estudiantes en un mundo saturado de información en Internet. Os relato cómo introduje a una persona que nunca había jugado a videojuegos al juego *Medieval Total War II*, un juego de estrategia que recrea batallas históricas de la Edad Media. Una vez que esta persona se sumergió en la experiencia del juego, comenzó a interactuar con la pantalla, gritándole a los personajes virtuales como si fueran reales. Esto ilustra el carácter inmersivo de los videojuegos y cómo los jugadores pueden llegar a involucrarse emocionalmente en la experiencia, incluso interactuando con elementos virtuales como si fueran tangibles.

El videojuego, y en concreto el que podemos denominar histórico por cuanto en mayor o menor medida encarna algún trasfondo del pasado, llegó para quedarse. Darle la espalda a esa realidad es negar lo evidente, y no cabe duda de que lo más complicado siempre es explicar lo obvio.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

***Pentiment* y su microhistoria: la vida rural alpina del siglo XVI a través del videojuego**

Kevin Díaz Alché
Universidad de Alicante

En la presente presentación, que espero sea de su interés, se procederá al estudio histórico del videojuego *Pentiment* (Obsidian Entertainment, 2022). Se tratará de exponer qué es y por qué su existencia es, al menos desde nuestro punto de vista, un *rara avis* en lo que viene siendo la representación de la Edad Moderna europea dentro de la lúdica digital. Asimismo, se buscará dar respuesta al por qué de la necesidad de estudiar este título, por qué su estructura, su narrativa y la manera que tiene de mostrar esa visión tan particular de la sociedad rural alpina centroeuropea del siglo XVI son elementos que le diferencian de las líneas tradicionales en el videojuego histórico para la Edad Moderna, lo que le diferencian y hacen de éste un videojuego a considerar.

Nos gustaría comenzar con algunas aclaraciones que entendemos son de utilidad a la hora de manejar videojuegos históricos. En primer lugar, definir, a partir de lo ya planteado por autores como Adam Chapman lo que entendemos por videojuego histórico, que no es otra cosa que aquél que representa de uno u otro modo el pasado, o construye espacios y narrativas que se inspiran de un tiempo pretérito. Esto nos lleva, por tanto, a plantear la posibilidad de contextos que introducen elementos fantásticos o incluso a escenarios de ucronía. Ahora bien, en cualquier caso, dentro del videojuego comercial encontramos que se hace un uso reiterativo de elementos narrativos y, especialmente, imágenes que son fácilmente reconocibles y en quienes algunos investigadores han puesto el foco de atención. Tal el caso de Alberto Venegas, quien acuñó como concepto aglutinador de esto elementos el término «retrolugares». En efecto, son esas estructuras estéticas que colectivamente asociamos a un periodo histórico y que nos ayudan

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

a que, cuando aparece un nuevo producto cultural ambientado en un momento del pasado, le impregnemos una pátina de credibilidad histórica. Que lo reconozcamos al ver en él atributos que asociamos, ciertos o no, a un período concreto.

De ahí que podamos ver esos lugares comunes, por ejemplo, en múltiples escenas de *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017), juego ambientado en el Antiguo Egipto bajo el reinado de Cleopatra VII (51 a.C.-30 a.C.) y la dominación romana del Mediterráneo Oriental. En el propio tráiler cinematográfico de la campaña del videojuego tenemos escenas de la construcción de las pirámides y de una Cleopatra paseando sobre ellas como si el escenario fuera un tablero de juego –por mucho que la trama se desarrolle varios miles de años después de su construcción y uso–. Igual ocurre si hablamos de la Segunda Guerra Mundial, pues acudimos no sólo directamente al campo de batalla, sino –además– a lo que consideramos hitos fundacionales como la toma de la playa de Omaha en el Desembarco de Normandía dentro de la operación Overlord, un evento ocurrido durante el verano de 1944 y casi obviando que el conflicto lleva cinco años asolando Europa y parte del mundo. Quedan de lado, generalmente, el frente oriental, los efectos en la población civil del conflicto, el odio a la *otredad* y, sobre todo, el horror del Holocausto. Queda sólo el héroe y la práctica banalización de la violencia.

Otro ejemplo paradigmático, antes de centrarnos en la imagen de la Edad Moderna, es también la de la Edad Media. Evidentemente tenemos antecedentes de ello, con los que nos podemos remontar a los discursos que se dan en el Renacimiento, en contra de las expresiones artísticas propias de la Edad Media, y posteriormente prerrafaelitas, el Romanticismo, el Neogótico y evidentemente toda una serie de películas y series. No son pocos los movimientos y fases que han ayudado a construir lo que es, en palabras de Juan Francisco Jiménez Alcázar, la imagen colectiva y popular del Medievo, donde encontramos un conglomerado de lo irracional – brujería, amor cortés, fantasía, arquitectura distorsionada y estilizada, etc.–. Ideas que, en conjunto, conforman un todo que asociamos a un período realmente lleno de cambios con una duración de nada menos que un milenio.

Algo similar ocurre con la Edad Moderna y su representación en el videojuego. Generalmente, y especialmente en el videojuego comercial, observamos dos tendencias, ambas en las que se proyectan principios, valores y códigos de nuestra contemporaneidad. Por un lado, la seguida por videojuegos de acción y aventura como la saga *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007-actualidad), que nos llevan a escenarios y mundos ricamente contruidos desde el apartado gráfico, pero en los que la época representada no es más que, como sus propios creadores indican, el patio

de recreo de la desarrolladora. Poco importa que el juego se ambiente en la Italia de principios del siglo XVI, como es el caso de *Assassin's Creed: Brotherhood* (Ubisoft Montreal, 2010), o que se esté ambientando en la Francia de finales del siglo XVIII, como en *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft Montreal, 2014). Los objetivos, los intereses, las injusticias, las rutinas – incluso– de los NPCs, van a diferir muy poco. Evidentemente esta imagen no es exclusiva de la ambientación moderna, pero sí –y aquí es donde entran los elementos repetidos y los espacios comunes–, otros como los vistos en *Assassin's Creed II* (Ubisoft Montreal, 2009) o su ya mencionada secuela sí lo son. La introducción de unas ideas vagas y simplificadas del Humanismo, pintorescos artistas urbanos más propios del Impresionismo que del Renacimiento, o una arquitectura determinada que, aunque no corresponda al estado en que esos edificios se encontraban en ese mismo período, sí es uno reconocible e identificable en el imaginario colectivo. Ocurre igual con la representación que de la Revolución Francesa hace el título con el título protagonizado por Arno Dorian, donde se puede observar una ilustración que tiene cabida, encorsetada, en algunas misiones secundarias; banderas tricolores por doquier y algún que otro palacio ardiendo. Una vez más, aquellos repetidos espacios comunes.

La segunda vertiente comentada es la que corresponde a los videojuegos de estrategia. En ese tipo de videojuegos, el período moderno deriva hacia discursos colonialistas e imperialistas, con objetivos como la creación de grandes imperios territoriales y/o comerciales. El protagonista es el concepto del progreso entendido como desarrollo capitalista que nos ofrece una imagen muy lineal de la historia, que plantea una Edad Moderna predestinada a la creación de Imperios que facilitan la formación de entramados comerciales y grandes extensiones de explotación.

Obsidian Entertainment, como filial de Xbox y, por tanto, propiedad de Microsoft, se ha dedicado hasta la fecha al desarrollo de videojuegos como *The Outer Worlds* (2019) o la adaptación al videojuego de la serie *South Park* (Parker & Stone, 1997-2023) con *South Park: La Vara de la Verdad* (2014). Títulos que, como podemos ver, no se asocian con el enfoque ni el discurso del título que nos ocupa. De ahí la importancia de *Pentiment*. Lo que hacen juegos como *This War of Mine* (11 bits studios, 2014) para los contextos bélicos contemporáneos, o *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games, 2020) para hablar de un período como es el del ascenso de los fascismos (ya sea el alemán, el italiano o el español), lo hace este título para hablar de la Europa Central de principios de la Edad Moderna. Cambia drásticamente el foco hacia nuevos espacios, huye de los temas manidos sin perder por ello su capacidad de entretener.

El juego nos sitúa en Baviera a principios del siglo XVI, en una aldea ficticia llamada Tassing que se sitúa en las proximidades del Monasterio de Kiersau,

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

a cuyo abad está ligada por un lazo de vasallaje. A lo largo de alrededor de veinticinco años, veremos la evolución de esta comunidad profundamente católica, con fuertes tradiciones arraigadas en lo rural y en un momento de grandes cambios para toda la región. En definitiva, nos habla del final de una era y el inicio de otra. A la sociedad estamental y patriarcal se le une un contexto político de pérdida de control por parte del Sacro Imperio Romano, incapaz de mantener la unidad; una época de tensiones religiosas –con la Reforma dando sus primeros pasos y la ruptura de la Cristiandad–; innovaciones técnicas, como la imprenta; y, precisamente durante esos años, una oleada de protestas y revueltas campesinas masivas con efectos duraderos para los habitantes del sur y sudeste del Imperio. Todo ello está presente, de una forma u otra, en *Pentiment*, desde el momento de su concepción estética.

Al respecto, su arte se inspira en la *Crónica de Núremberg* (1493), una obra impresa a finales del siglo XV –tal y como reconocen sus propios desarrolladores–, aunque por momentos también nos lleve a los libros de horas, manuscritos iluminados propios de finales de la Edad Media. Dos estilos (el impreso y el manuscrito) que también se ve en el diseño de personajes, algunos nacidos, precisamente, antes de la llegada de la imprenta a la aldea, y otros después. Aquéllos, dibujados e ilustrados con colores emborronados y siluetas de trazo fino, y éstos, con gruesas líneas y tonalidades más planas. Incluso el diseño de las tipografías con las que los personajes se comunican responde al nivel cultural que Andreas Maler, el protagonista, atribuye a la persona con la que habla, lo que hace que el estilo de escritura atribuido a un personaje pueda cambiar en momentos determinados. Un diseño estético que se ha visto contestado por obras posteriores que reciben su influencia, desde *Inkulinati* (Yaza Games, 2023) a, más recientemente, *Under The Yoke* (Priory Games), cuyo lanzamiento está previsto para 2024.

En *Pentiment* controlamos, durante gran parte de la historia, a Andreas Maler, un pintor secular que trabaja en el *scriptorium* de la abadía del monasterio –uno de los pocos que quedan en la región después de que comenzaran a clausurarse– y que está desarrollando su obra maestra con la que, una vez acabada, planea volver a Núremberg –su ciudad natal– para abrir su propio negocio y casarse con la mujer con la que fue prometido en su infancia. Sin embargo, la llegada de un barón mecenas de la abadía cambia las cosas muy pronto. En un giro que puede recordar a *La abadía del crimen* (Opera Soft, 1987), adaptación no oficial al videojuego de la novela de Umberto Eco *El nombre de la rosa* (1980), el barón es asesinado un día después y Andreas se ve involucrado en la investigación. Y, aunque, como no podía ser de otro modo, nuestra posibilidad de influir en el devenir de los acontecimientos como individuo es, siempre, muy limitada, el juego aprovecha la trama para mostrarnos todo lo que veníamos señalando hasta ahora.

Dentro de esa sociedad, de ese microcosmos que son Tassing y Kiersau, interactuamos con miembros del estamento religioso, que aparece dividido en un clero regular –compuesto de monjes y monjas en uno de los pocos monasterios benedictinos mixtos que para ese entonces quedarían en Europa–, y en un clero secular representado por un único sacerdote que atiende a los feligreses del núcleo rural. A ellos se les une una mística asceta que vive en una celda aneja a la iglesia. Una práctica, por cierto, la del misticismo cristiano, que había crecido en Europa durante las décadas anteriores, especialmente en las tierras del Sacro Imperio. Por otro lado, la nobleza tiene presencia esporádica, como señores a quienes se les supone el control de la región y a quienes se deben pagar unos impuestos. Esta representación, en efecto, enlaza con la realidad política de la época, cuando, ante la ausencia de un poder central efectivo, los príncipes regionales acumularon autoridad hasta el punto de crearse grandes alianzas como la Liga suaba, que controlaba tierras cercanas a Tassing y a la que se hace referencia en el título en varias ocasiones. En el caso específico que nos atañe, el de la aldea en la que se desarrolla el juego, vemos aquí la figura de un obispo-príncipe, un arquetipo común entre los señores nobiliarios que controlaron zonas relevantes como Maguncia o Salzburgo.

En cuanto al interior y alrededores de la aldea, encontramos grupos específicos, cada uno cumpliendo un rol asociado a oficios del imaginario común y a figuras habituales en estos contextos históricos y geográficos a través de uno o dos personajes. Panaderos, canteros, herreros, campesinos, médicos, impresores. Oficios que, con el paso del tiempo, tratan de heredarse, al tiempo que las familias emparejan a sus descendientes y mantienen relaciones estrechas que ayudan a cohesionar al pueblo. Es entonces, cuando miramos de cerca y observamos las rutinas, conversaciones y escenas que se dan a lo largo de los ciclos día y noche que hacen avanzar el juego, el momento en que aparecen detalles que podían pasar de otro modo inadvertidos.

Tassing es también una aldea dominada por una rígida estructura patriarcal, desafiada únicamente por figuras excepcionales como la matrona de la aldea. Los hombres jóvenes cortejan a las mujeres. En la mesa, cuando hacemos que nuestro personaje acepte comer en compañía de algún núcleo familiar, es el pater familia quien bendice la mesa. En algunos casos, se reprende a las mujeres que interrumpen a sus maridos mientras hablan. En otros, de manera velada se da a entender que existe violencia física por parte de estos, aunque se asume por parte de casi todo el elenco de personajes que se trata de un riesgo propio de la vida matrimonial. Y, de cualquier modo, a nadie le importa que, a lo largo de la historia, una mujer viuda reciba una orden de desahucio en favor del monasterio por no tener hijos varones que puedan heredar las tierras de su difunto marido, amenaza que, en efecto, termina ejecutándose sin que nadie se replantee una

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

alternativa efectiva. Sólo algunas figuras, como la de la Hermana Illuminata, se atreven a –en conversaciones privadas– cuestionar el papel de las mujeres en su sociedad con un estilo que recuerda al de la autora medieval Christine de Pizan y su *La ciudad de las damas* (1405).

El ámbito de la religiosidad y espiritualidad es otro que *Pentiment* trabaja especialmente bien. Si el calendario y los quehaceres anuales están condicionados por el paso de las estaciones, el día a día de los habitantes de Tassing lo determinan –hasta la construcción de un reloj mecánico para el nuevo edificio del ayuntamiento– las horas canónicas del monasterio benedictino. A modo de ejemplo, todo el pueblo comienza sus tareas en Prima, equivalente a las seis de la mañana, y así se mantiene hasta la llegada de la Sexta –equivalente a las doce del mediodía–, tiempo límite para realizar las tareas que decidamos hacer con nuestro personaje antes de parar a comer. Además, los personajes no jugables del título tienen especial cuidado en el mantenimiento de un comportamiento percibido como «cristiano» (evitar la envidia, el robo, las injurias, etc.) y en no blasfemar o referir a Dios –ya sea de manera directa o indirecta– en conversaciones cotidianas y saludos. Es, precisamente, en nombre Dios que se legitiman las protestas contra el abad cuando éste decide expandir sus prerrogativas y limitar los derechos de acceso al bosque a la población de Tassing, o cuando trata de aumentar los impuestos y eliminar la posibilidad de pago en especie. Con ello en mente, Claus, el impresor de la aldea, hace copias de los doce artículos, una serie de reclamaciones que los campesinos de Suabia habían exigido a la Liga de Suabia ante el empeoramiento de sus condiciones de vida. En esos días, las discusiones se centran en el comportamiento «poco cristiano» que estaban teniendo los señores y, en concreto, el abad de Kiersau, y en los aparentes logros obtenidos por el campesinado de otras regiones del Imperio en lo que se ha conocido como la Guerra de los campesinos, un conflicto social que se desarrolló entre 1524 y 1525 y que tiene su particular adaptación en Tassing cuando el campesinado local, con ayuda de algunas familias aldeanas, ataca el monasterio y para ser después duramente reprimidos por los ejércitos del príncipe. Un duro revés ante el que Andreas Maler, invitado de honor, no puede hacer nada.

Por último, resulta también de interés el modo en que *Pentiment* deja ver las tensiones y contradicciones espirituales y religiosas propias de esta época. Tal y como planteara el historiador Carlo Ginzburg en su *El queso y los gusanos: el cosmos de un molinero del siglo XVI* (1976), donde el molinero Menocchio representa una complicada yuxtaposición de tradiciones, dogmas y supersticiones populares que se habían mantenido en las montañas del Friul, los habitantes de la región alpina de *Pentiment* son el refugio de tradiciones paganas ancestrales que se han mantenido, entremezcladas con la doctrina católica, algunas lecturas, cierta

influencia luterana y gracias al carácter montañoso de la región, pese a las prohibiciones declaradas por la Iglesia. La montaña, como nos recordaba Fernand Braudel en su *La Méditerranée et le Monde Méditerranéen a l'époque de Philippe II* (1949), es un lugar de resguardo para la heterodoxia.

De ahí que, cuando se celebre la noche de San Juan, sea tradición en Tassing que las mujeres vayan a recoger hierba al bosque –incluso tras las limitaciones impuestas por el abad– y a mojar sus pies al lago cercano. Una práctica que algunos ancianos conectan con Perchta, deidad precristiana que para entonces es relatada como una enviada de Dios, y que está relacionada, además, con otra tradición local celebrada en el solsticio de invierno. Y es que, en pleno adviento, para celebrar la llegada de la Navidad y ante los ojos de un monasterio incapaz de evitarlo, el pueblo de Tassing celebra el Perchtenlauf, una festividad en la que los hombres jóvenes se disfrazan de *perchten* –espíritus malignos que asustan a niños y niñas–, y de la que hay registros que se remontan, precisamente, al siglo XVI.

En definitiva, *Pentiment* es un título que aleja la mirada de las grandes historias, de personajes influyentes, de Estados y de grandes ciudades. De guerras de renombre. Fija la mirada en aquellas personas que pasan al anonimato. Niños y niñas que no llegan a la edad adulta por no superar un invierno. Ancianas que pierden su hogar y son acogidas en la iglesia local hasta que, un día, se le deja de ver. Familias campesinas que celebran con entusiasmo un nuevo enlace matrimonial. *Pentiment* nos acerca a la microhistoria, a la gente olvidada, a Mennochio y su molino, a Ottila y su pugna contra el monasterio y a los habitantes de Tassing. Es este un título que nos ofrece un excelente retrato de la vida rural alpina del siglo XVI a través del videojuego.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

Emergencia de las ucronías fuera de la narrativa del videojuego: Análisis de caso

Michelle Lucy Copmans
Universidad Católica de Lovaina

Lo primero que quiero decir es que gusta la Historia. La Historia es una ciencia, aunque a algunos científicos no les guste mucho que diga eso. Pero lo es, porque tiene metodología, fuentes y métodos concretos que la separan de teorías un poco raras o extrañas. La Historia es una ciencia, pero se diferencia de otras ciencias que se consideran exactas, porque es difícil experimentar con la misma. Es una ciencia humana que se basa en relatos, en las relaciones humanas y no en la observación de fenómenos naturales.

Un físico, por ejemplo, puede hacer experimentos si quiere probar una idea que tiene. Utiliza instrumentos, crea instrumentos, mezcla un producto con otro producto, ve el resultado y luego formula una teoría. Y dice: "Esto es lo que se produce si hago esto con esto". El problema con la Historia es que, a no ser que tengamos una máquina para viajar al pasado, no podemos experimentar con ella. Lo único que tenemos son básicamente escritos, testimonios, cuentos, historias del pasado, a partir de los cuales podemos formular teorías. Entonces, a la historia le falta esa experimentación. Pero tenemos una posibilidad, que son los experimentos mentales. Esto existe, por supuesto. Podemos imaginar un evento y luego sacar conclusiones con eso. Los científicos también lo hacen. Galileo, por ejemplo, cuando experimentó o tuvo la idea de que si lanzamos un martillo y una pluma en el vacío, van a caer a la misma velocidad. En el siglo XVII, esto era totalmente imposible de comprobar, porque no había herramientas para poder verificarlo. Pero era su idea. Tres siglos después, en la Luna, hemos descubierto que efectivamente era verdad. Un astronauta llegó ahí en el año 1971 y lanzó un martillo y una pluma. Y efectivamente, Galileo tenía razón.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

El problema es que nosotros, siendo científicos humanos, no podemos enviar un grupo de franceses, por ejemplo, a la Luna, para ver si les ponemos un rey, después de diez años le van a cortar la cabeza. Esto no se puede saber, por supuesto. Entonces, no se puede experimentar con la historia de la misma manera. ¿En el futuro? Quién sabe. Pero bueno, seamos racionales, no podemos experimentar con la Historia.

Pero sí podemos hacer experimentos mentales. ¿Y cómo se llama un experimento mental en las Ciencias Humanas? En la Historia, sobre todo, se puede denominar *ucronía*. Y podemos usar la ucronía, que es cambiar un punto de divergencia histórico y ver cómo cambia la historia. Esto se hace muchísimo, por ejemplo, en el cine, en la literatura y también en los videojuegos. Hay videojuegos que son bastante populares por cambiar la historia y ver los efectos que puede tener esos cambios.

Ahora os voy a poner un ejemplo de lo que Juan Francisco Jiménez ha comentado en su intervención. En mi caso, todo lo que voy a exponer hoy lo he sacado de una persona muy cercana: mi propio hijo. Mi hijo tiene 15 años y es jugador. Un día fui a su habitación, en vez de irme a tomar café con amigas, y le observé a ver qué hacía con su consola. Estaba jugando a un juego que me parecía del *far west* pero, realmente, lo estaban utilizando y transformando para implementar una ucronía. El juego es *Red Dead Redemption 2* y es un juego increíble, muy bonito. Es un juego de Rockstar de 2018, así que tiene unos años. Es un juego de vaqueros ambientado en el lejano oeste americano a finales del siglo XIX.

La ventaja de este juego, y esto es importante para lo que voy a contar después, es que es un mundo abierto. Tiene unos mapas inmensos y con muchos detalles. Entre 2018 y 2021, Rockstar actualizó mucho el juego con nuevas misiones y roles. Todo bien. Pero a partir de 2021, Rockstar pasó a otra cosa, pasó a *GTA*, y entonces *Red Dead Redemption 2* ya no era lo más importante. Dejaron de actualizar el juego y hubo una comunidad de jugadores que se quedó ahí, pero que no quería dejar el juego porque les gustaba mucho.

Entonces, a través de este, comenzaron a hacer juego de rol y a aprovechar otra función, otro final, otro modo para seguir jugando. Empezaron a jugar con Discord. No sé si conocéis Discord, yo no sabía lo que era hasta que me hice un perfil. Discord es una aplicación de 2015 a 2021, y esto es interesante. La fecha 2021 coincide con cuando Rockstar dejó de actualizar su juego. Discord era como WhatsApp, algo para hablar. De hecho, tenía un eslogan: "Tu lugar para hablar". Estaba más dirigido a la comunidad de jugadores. Desde 2021, cambiaron el eslogan y el logo de Discord. El logo ya no es una boca que parece que está hablando, sino un mando de consola. Muy claro: el eslogan pasa a ser "Imagina un lugar". Ya no se trata sólo de hablar, sino de imaginar hacer cosas con esta aplicación.

Siguiendo la actividad de mi hijo, me cuenta que la comunidad de jugadores se reúne en servidores, que son como foros. Yo soy de la era media digital, así que para mí esto es un foro, pero para ellos y para los jugadores esto es un servidor de rol. Al principio, siguen la narrativa del juego, es decir, están todavía en el lejano oeste, montan a caballo, hacen de vaqueros, matan a los malos, roban trenes con oro, etc. Después, siguen la narrativa, pero con lugares ficticios, personajes ficticios, misiones, pero ya fuera del juego. Están en una aplicación para hacer rol, pero luego, y esto es lo interesante, poco a poco empiezan a crear servidores donde ya no usan la historia del lejano oeste, sino la historia de Europa. Usan el juego para crear una narrativa, una ucronía, en la historia de Europa.

Hoy os quiero presentar un servidor de Discord llamado *Das Deutsche Reich*, que recrea el imperio alemán en el juego *Red Dead Redemption*. Aunque el nombre pueda sugerirlo, no tiene nada que ver con la Segunda Guerra Mundial. Es un proyecto muy elaborado y sofisticado, que cuenta con 159 miembros. Yo mismo me sorprendí cuando lo descubrí, pues pensaba que era algo relacionado con la guerra. Pero no, es mucho más que eso.

Los participantes han creado una constitución alemana basada en la del final del imperio, han establecido normas de juego, han diseñado personajes con biografías detalladas y han buscado la ropa que más se asemeja a los uniformes de la época. Porque hay que tener en cuenta que Rockstar, la empresa que creó el juego, no pensó que se iba a usar de esta forma. Así que no hay uniformes alemanes, ni franceses, ni de ningún otro país. Solo hay sombreros de vaqueros y cosas así. Pero ellos han sabido adaptarse y crear un ambiente verosímil. Además, han ido más allá del juego y han creado himnos, fotos, arte y un *chat* general de cine. Son una comunidad muy activa y unida, que habla mucho y pasa horas juntos.

El juego tiene un mapa totalmente imaginado, que ellos dividen según la evolución de su historia. Porque sí, han creado su propia historia, que cambia todos los días. Llevan dos años jugando y han recreado unos diez años de historia. El mapa cambia mucho, pero solo se puede ver si se está en el servidor. Ahí están todos los mapas que cambian cada vez que ganan una batalla.

En este momento de la historia, el imperio alemán ocupa el centro del mapa. Arriba está el imperio británico. España y Estados Unidos también están, pero pueden cambiar. Aquí, por ejemplo, hay tres Españas, porque en ese momento histórico había tres Españas. Los historiadores del grupo os lo podrán explicar mejor. También tienen un modo alemán, en el que luchan entre ellos mismos o contra otros servidores. Porque no están solos, hay otros servidores que también juegan al mismo juego. En total son unos dos mil jugadores. Esto es otro servidor, y esto otro, y hay más servidores que luchan entre ellos en el mismo juego.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

Empezaron el servidor en abril de 2022, y el rol empezó en 1914. La Primera Guerra Mundial también acababa de empezar, así que empezaron su historia de rol con un hecho histórico. Pero a partir de ahí, cambiaron la historia. El imperio alemán tiene un Guillermo III que está reinando. Esto es una ucronía, una historia alternativa. En realidad, el último heredero del trono del imperio fue Guillermo de Prusia, pero nunca llegó a ser emperador. Aquí, en este juego, sí lo es. En 1917, después de destituir a Guillermo III por sus relaciones con Francia, el imperio alemán firma en noviembre un tratado de paz con el Reino Unido. Y la guerra termina. Es la *Unión Monárquica*, así lo llaman. De esta forma, ya estamos en otra línea temporal, ya no estamos en la historia real. La guerra termina de forma totalmente diferente a la Primera Guerra Mundial y un año antes.

Alemania y el Reino Unido se alían y forman la *Unión Monárquica*. Son amigos, pero la paz no dura mucho. En 1923, se produce la revolución irlandesa, que es un hecho histórico real. Pero en su ucronía, Irlanda pierde y sigue siendo parte del imperio británico. En 1926, hay una guerra civil alemana entre la monarquía y un general ficticio, Feldman von Bismarck, el hijo de Bismarck. Feldman ataca a Francia y a Polonia en nombre de Guillermo III, el emperador depuesto. La resistencia francesa se une a la Unión Monárquica, que firma un tratado con la URSS. Lo llaman Tratado de Versalles, aunque no es el mismo que el de la historia real. Estamos en una ucronía total. No puedo contaros más, porque la historia está en curso. La estoy siguiendo mientras os hablo. Dentro de un mes os podré decir más, pero ahora estamos aquí.

En octubre de 2023, el rol se sitúa a finales de los años 20. Los Estados Unidos apoyan al imperio alemán e Italia piensa en entrar en la guerra. Estamos todavía en la ucronía, pero parece que se acerca el final. Estamos volviendo a la historia normal, al rol. Aquí se alejan un poco de la ucronía y vuelven a la línea temporal real. Le pregunté a mi hijo, con quien juego, por qué lo hacían, y me dijo: "La Segunda Guerra Mundial es inevitable. Así que la ucronía tiene sus límites. No podemos cambiar los hechos históricos, solo los personajes". Guillermo III es una versión ficticia de Adolf Hitler.

En el juego tienen un periódico que sale cada semana. Lo crean en el móvil. Pueden leer lo que ha pasado. Aquí, el 17 de febrero de 1926, vemos la situación en España, los Juegos Olímpicos y la muerte de Anton Fischer. El 22 de febrero, se acabaron los Juegos Olímpicos y se supo el estado de Feldman von Bismarck, un general inventado que ataca a Francia y a Polonia. Guillermo, el emperador depuesto, ha tomado el control tras una emboscada. Estas son imágenes del juego, donde los jugadores llevan ropa que imita los uniformes militares. Se hacen *selfies*, aunque están en guerra, y hay gente de muchos países hispanos.

Como el juego *Red Dead Redemption* es del lejano oeste, utilizan otro juego, *War Thunder*, para hacer batallas con tanques, aviones y barcos. Al final, es un *supra juego*, que combina dos juegos diferentes. En el servidor de Discord, se vuelcan las normas de juego, una Constitución, leyes y una filosofía ecléctica. Hay que pagar impuestos y servir en el ejército. Existe mucha disciplina, respeto y también derechos y deberes. Tienen derecho a un sueldo, a compensaciones, a participar en las batallas y a recibir entrenamientos militares. Estos derechos están en la Constitución, que es muy larga y tiene cosas como la abolición de la pena de muerte, la creación de los estados alemanes, el estatuto de las colonias y la apertura del domicilio privado. También tienen es necesario tener un DNI en el juego, si no, no pueden jugar. Es como el carné de estudiante en la universidad.

Además, tienen que pagar impuestos según el estado en que vivan. Si no lo hacen, el estado sufre consecuencias en la alimentación, la munición y el armamento. Esto es proteccionismo económico, y ellos lo saben. Lo hacen voluntariamente porque saben que es útil. Si no tienen municiones, no hay juego. También tienen que convivir con respeto. Si hay conflictos, hay castigos. El que se pelee con otro será encarcelado dos semanas, es decir, excluido del juego. Si reincide, lo llaman cadena perpetua.

El grado de sofisticación en el *supra juego* es importante. Esto se evidencia en los siguientes ejemplos: El primero es un diálogo entre dos personajes, el Kaiser Nelson y la Kaiserina Evans Schacht, que inventan acontecimientos económicos, políticos y sociales. Hablan de los Estados Unidos que ayudan a Alemania. El segundo es una conversación entre mi hijo, que juega como una chica, y un bot, que le responde como un robot. El género no importa en el juego, ni hay ley sálica. Yo observo desde 2022 el respeto que tienen entre ellos y que no hablan de género. Lo ocultan totalmente, como si no existiera. Hay muchos personajes que cambian de sexo en el juego, pero no lo saben ni lo dicen. El tercero es una carta escrita en el arte epistolario, con un estilo muy antiguo. La gente se comunica por cartas, como antes. Durante el juego también se hacen sugerencias sobre títulos cinematográficos.

Los jugadores siguen unas normas estrictas. No pueden hablar de política real ni de grupos extremistas. Inventan política, pero sin mezclarla con la realidad. Tienen una edad media de 16 años y se divierten creando historias y usando la ucronía y el videojuego. Para inventar historias, tienen que conocer la historia. Por ejemplo, saben dónde está Serbia y quién la dirige. No pueden modificar hechos, sólo personajes. Aunque cambian la historia del siglo XX, se mantienen en su papel y no se meten en debates políticos o religiosos. Reconocen que el determinismo histórico existe y que la historia sigue el mismo curso. La ucronía les permite ver y desmitificar personajes.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

Muchas veces la ucronía lo que hace es obviar a Hitler. Por ejemplo, la ucronía más básica es: ¿qué hubiera pasado si Hitler hubiera entrado en la Academia de Viena de Arte? Pues es posible que lo mismo, porque probablemente habríamos tenido los mismos personajes y la historia habría seguido su curso. Hay un determinismo que está ahí, pero lo bueno de la ucronía es que se puede experimentar y crear una transgresión simbólica. Los jugadores hablan de algo sin nombrarlo, pero aprenden lecciones de la historia. Por ejemplo, de las decisiones malas que tomamos, como elegir a Hitler democráticamente. La ucronía nos enseña que tenemos opciones y que podemos cambiar el futuro. En tiempos de incertidumbre, como los actuales, hay muchas ucronías.

Podemos decidir claramente, analizar el pasado, aprender de nuestros ancestros y dialogar con el tiempo. Esto también permite un trabajo de memoria importante. No podemos borrar el pasado que no nos gusta, como el colonialismo belga. Yo soy belga y sé que quitar las estatuas de Leopoldo II no es suficiente. Hay que volver a la historia y hacer un trabajo de memoria eficaz. La ucronía y el videojuego nos lo permiten. El videojuego puede ser un laboratorio histórico, donde podemos experimentar con pequeños cambios. El efecto mariposa es muy importante cuando no sabemos de dónde venimos ni a dónde vamos.

El juego de rol es muy educativo y creativo. Aprendemos de historia en los videojuegos y podríamos aprender cualquier materia. Es mi humilde opinión. El juego está adaptado a vosotros, que habéis nacido con el móvil, las aplicaciones, los juegos y las consolas. Yo también juego, aunque soy mayor, y no me importa lo que digan los adultos que dicen que los jóvenes no leen. Mi hijo lee mucho, pero lee pantallas, porque escribe historias. Ya ha escrito una novela entera con trocitos de su rol. No es una novela de papel, pero tiene otro formato. Somos modernos y evolucionamos. Leemos y aprendemos con nuevas herramientas. La red social es muy importante. El imperio alemán está en todas partes, incluso en YouTube. Se aprende mucho en la red social, no solo hay vídeos de gatitos. Hay canales históricos y muchos temas interesantes.

La edad media de los jugadores es 16 años. Los hay de 12 a 21, pero son los más mayores. Mi hijo tiene 15 y hay otros de 13, 14, 16. Tienen tiempo libre y ganas de aprender historia y de los errores de la historia. El futuro es de ellos, no de nosotros. Nosotros estamos fuera del juego y somos rígidos en nuestra mente. Nos cuesta imaginar otro modelo de sociedad. Ellos pueden imaginar cosas más maleables y volver al pasado para hacer otra cosa. No tienen que pedir perdón ni ser víctimas.

El rol es una herramienta curiosa, que permite relacionar y cambiar variables. Pero también tiene peligros, como fomentar movimientos antifeministas

o neofascistas. Hay que tener cuidado con eso. Existen ciertos riesgos con respecto a la propaganda, el revisionismo y el negacionismo en el rol y la ucronía. Son necesidades propias de la adolescencia, pero no sabemos si podemos usar esta herramienta en la escuela. Es un mundo abierto, con muchas influencias, el de los videojuegos y el de Discord. No sé si podemos incorporarlo como una herramienta ni tener el control para que no se masifiquen las ideas de extrema derecha. Hablan también del franquismo de forma casi científica, sin posicionarse. Podría ser una forma educativa de aprender historia y de sacar lecciones de las ideas que se plantean. Es difícil tener el control total, como antes. La escuela sólo tiene una guía, los profesores.

A través del renacimiento de ideas de extrema derecha también se pueden tomar lecciones. Si estas ideas vuelven es porque hay algo que falla. Si estas ideas todavía tienen un terreno fértil y lo tienen efectivamente, en Europa es porque hay algo. Entonces la pregunta siguiente será: ¿pero entonces por qué vuelve otra vez la extrema derecha? Porque, por ejemplo, vemos claramente una frontera brutal en Europa ahora mismo entre Hungría, Polonia y los países como Francia o Alemania, que tienen dificultades para posicionarse. Se ve ahora, por ejemplo, con el conflicto en Israel que no hay una posición común. A ellos les gustaría tener una posición común en Europa, pero no la tienen.

Recuerdo que en mi primera carrera, hace 20 o 25 años, estudiaba el conflicto en Yugoslavia cuando estaba estallando. Me interesaba ver cómo se posicionaban los países europeos. Francia estaba más con los serbios y Alemania apoyaba a Croacia. La gente que leía el periódico no sabía por qué. Yo sí, porque había una razón histórica clara. Por eso, creo que hay que conocer la historia, manejarla y no tener vergüenza de ella. Últimamente, con el tema de la memoria histórica, parece que tenemos renegamos de la historia. No deberíamos. La historia es humana, somos humanos, cometemos errores. A veces tenemos pensamientos malos, de derecha o de izquierda, pero tienen razones y explicaciones. Hay que estudiarlas y ver qué ha hecho cada persona, nación, continente o país. Por ejemplo, por qué los flamencos en Bélgica quieren separarse de los valones o por qué parte de los catalanes en España también quieren la independencia. Solo se puede saber analizando el pasado.

La memoria es muy importante, pero no para modificar, borrar o cambiar el pasado. Eso sería un terreno fértil para ideas extremas. Sería más interesante analizar el porqué. Ahí tenemos una metodología científica y una forma de experimentar el porqué de las ideologías, que al final son las que dividen el mundo. Hay teóricos de ciencias políticas que lo piensan así.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

Biografías de los autores

Vicente Javier Pérez Valero

Doctor, profesor e investigador del Departamento de Arte y del Centro de Investigación de las Artes de la Universidad Miguel Hernández de Elche y miembro del Grupo de Investigación Massiva, que estudia la interrelación entre las artes audiovisuales y la cultura de masas.

Viene realizando, desde 1996, su labor profesional como director de fotografía, director de arte y creativo publicitario en el campo del audiovisual, la fotografía, el diseño gráfico y la publicidad. Actualmente, desarrolla su actividad investigadora en diversos proyectos audiovisuales y artísticos como *Europa en Juego, Game[in]g Problems o Arqueología lúdico-industrial: Documentación, catalogación y divulgación del proyecto arcade vintage*. Es director del *Congreso Internacional Europa en Juego. Videojuegos e Historia de Europa*, y presidente del Comité Editorial y miembro del Comité Científico del *Congreso Internacional de Género Fantástico, Audiovisuales y Nuevas Tecnologías*. Imparte docencia en el Grado en Comunicación Audiovisual, en el Doble Grado en Comunicación Audiovisual y Periodismo y en el Máster en Proyecto e Investigación Artística en la Universidad Miguel Hernández de Elche.

En su faceta como cineasta e investigador audiovisual se pueden destacar los siguientes ítems: *Hall Of Fame Vol. 4. José Luis Alcaine* (2023) - Largometraje documental. Co-Director y Productor; *Guerrero*.

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

La cabeza entre las manos (2022) - Cortometraje documental. Dirección de fotografía y producción ejecutiva; *Arcadeología* (2021) - Largometraje documental. Dirección de fotografía y producción ejecutiva.

Javier Moreno Pérez

/Javi moreno investiga y desarrolla su obra en torno a las (auto)producciones eróticas y/o pornográficas de los muchachos adolescentes a través de los dispositivos móviles en la red 2.0. Con medios híbridos entre el dibujo, la instalación, la performance o la videoacción, actualmente se haya desarrollando nuevos proyectos en torno a las ficciones lingüísticas, los espacios liminales y la brujería como política. Trabaja con las galerías SET Espai d'Art (Valencia-Jávea) y N2 (Barcelona). Además de diversas exposiciones e intervenciones individuales, ha participado en ferias y exposiciones colectivas en Madrid, Valencia y Barcelona, como JustMad (2016, 2013, 2012), Estampa y otras. Ha sido premiado, entre otros, con el Primer Premio de Dibujo Miradas desde el dibujo y la fotografía al arte de la belleza clásica (Instituto Alicantino de Cultura Juan Gil-Albert, 2009).

Damià Jordà Bou

Profesor ayudante doctor y Coordinador del área de Estética y Teoría de las Artes del Departamento de Arte de la Universidad Miguel Hernández de Elche. Sus investigaciones, generalmente están orientadas hacia la relación entre la estética audiovisual y determinadas controversias sociales, han sido presentadas en congresos internacionales y publicaciones entre las que cabe destacar su libro *Vaselina en la lente. Las drogas en España tras el prisma de los media* (2017, Luhu Editorial), en el que explora las conexiones entre el problema social de la droga y sus variadas representaciones mediáticas.

Su práctica artística se ubica en la bisagra que enlaza el vídeo de creación con el cine experimental y de autor. La obra de Jordà se ca-

racteriza fundamentalmente por la búsqueda de formas de expresión narrativa mediante la construcción de ensayos y poemas visuales de clara influencia cinematográfica, así como de instalaciones multimedia que planteen una reflexión formal acerca de nuestra relación física con la imagen audiovisual, utilizando imágenes para descubrirnos vínculos con nuestro entorno, con los medios de comunicación y con los rituales sociales contemporáneos.

Antonio Carrasco Rodríguez

Doctor en Historia Moderna por la Universidad de Alicante y profesor ayudante doctor del Departamento de Historia Medieval, Historia Moderna y Ciencias y Técnicas Historiográficas de esa misma universidad. Sus principales líneas de investigación son la historia de la Iglesia y la de la Administración, la historia de género, la innovación docente y las aplicaciones de la inteligencia artificial a la enseñanza de la Historia.

Su trayectoria se remonta a 1997 acabó su beca de investigación de Formación de Personal Investigador del Ministerio de Educación y Cultura, impartió docencia durante un curso en la Universidad de Alicante. Entre 2005 y 2009 fue director de Proyectos I+D+i del Taller Digital y consultor de proyectos que lograron financiación pública del Estado e investigador principal de dos proyectos I+D+i financiados por el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio y relacionados con la aplicación de las tecnologías digitales en la docencia y la divulgación. Desde 2008 a 2022 fue profesor asociado del Departamento en el que trabaja y, desde 2022, es profesor ayudante doctor, además de tutor de los cursos del Grado en Historia y responsable del Programa de Acción Tutorial en la Facultad.

Además, de 1999 a 2004 trabajó en la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes como técnico de edición digital y coordinador de webs de temática histórica, además de archivero delegado de la basílica de Santa María de Alicante. Ha codirigido la creación de tres videojuegos de base histórica, desarrollados en colaboración con docentes y alumnado de los Grados en Ingeniería Multimedia e Historia. Es autor de diversos manuales de Historia para enseñanza secundaria y bachillerato,

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

y de un libro de alta divulgación en inglés sobre la influencia de la suerte en la Historia. Utiliza en clase las tecnologías digitales para fomentar la motivación, el compromiso y la participación por medio de la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos. Es especialista en teoría y aplicación del método *flipped classroom* y ha incorporado la utilización de dispositivos móviles y plataformas de e-learning en docencia, evaluación y coevaluación de su alumnado.

Mario-Paul Martínez Fabre

Miembro del Centro de Investigación en Artes (CÍA) de la Universidad Miguel Hernández de Elche, y profesor en el Grado de Comunicación Audiovisual y los másteres MUECA y MUPIA de la misma Universidad. Es, además, doctor en Cine y Videojuegos (Premio Extraordinario y tesis internacional), y director del Grupo de Investigación *Massiva* que estudia la interrelación de las artes audiovisuales y la cultura de masas.

Es autor y editor de diversos libros como *Territorios de Alta Fantasía* (Tirant, 2023), *Crimen y Fantástico* (Cinestesia, 2021), *El Videojuego en el cine. Orígenes y perspectivas* (Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2020), o *la Luna en el Martini* (Ed. Juan Gil-Albert, 2019). También ha participado en diversos ciclos, exposiciones y eventos especializados del arte y el ámbito audiovisual como Technarte (Bilbao), La Noche en Blanco (Madrid), Inclusiva-Media Lab Prado (Madrid), Entornos Futuros I y II (Alicante), el Seminario de Posproducción y Arte Digital (Elche), el Festival Internacional de Cine Fantástico de Elche-FANTAELX, o las cuatro ediciones del Festival Internacional de Videoclips FIVECC (Alicante).

En su faceta creativa ejerce como ilustrador, y como director y guionista, entre otras, de *Arcadeología* (2021), o *Guerrero, la cabeza entre las manos* (2022). La Accademia di Belle Arti de Venezia, la Fundación BilbaoArte, la Fundación Telefónica, el Centro de Ciencias de Sinaloa, el Instituto de Arte Moderno Valenciano (IVAM), la Fundación Sabadell Cam, o el Museo de la Universidad de Alicante (MUA), entre otros, han exhibido sus trabajos.

Francisco Cuéllar Santiago

Imparte docencia como Profesor Ayudante Doctor en el Departamento de Arte de la Universidad Miguel Hernández de Elche, en las asignaturas de Dirección de Fotografía, Herramientas de Creación Multimedia II, Efectos Especiales y una asignatura en el Máster Universitario en Proyecto e Investigación en Arte de la UMH denominada Experimentación e Hibridación en la Imagen Gráfica y el Diseño (Presencial). Ha desarrollado investigación científica en quince proyectos de carácter nacional e internacional con subvención pública, los cuales persiguen una doble vertiente de experimentación y divulgación científica en el sector artístico y audiovisual. Ha defendido comunicaciones en dieciocho congresos de carácter nacional e internacional relacionados con su ámbito de estudio, además de publicar varios artículos en revistas científicas de prestigio. En cuanto a las publicaciones científicas, posee veinticuatro capítulos de libros en diferentes editoriales de impacto como Aranzadi, Thomson Reuters, Dykinson, McGraw-Hill, entre otras, además de publicar diez libros o proyectos audiovisuales como editor o coordinador.

Ha conseguido publicar un total de doce libros entre autorías únicas y compartidas, vinculadas en proyectos financiados de carácter artístico e investigador. En el ámbito de la proyección artística ha participado en un total de treinta y tres proyectos expositivos, tanto individuales como colectivos, elaborando piezas de carácter audiovisual y plástico, trabajando en mayor medida en el ámbito fotográfico. Además, se le han concedido un total de ocho ayudas y becas destinadas a la producción artística en instituciones de prestigio nacional.

Miguel F. Pérez Blasco

Alicante 1978. Arqueólogo formado en la Universitat d'Alacant, donde se doctoró (2014). Algunos de sus proyectos de investigación han sido merecedores del Premio del Instituto de Cultura Juan Gil-Albert para la Investigación (2012) y del Premio del Instituto de Estudios Turolenses para la Investigación (2014). Desde 2016 es director del Museo Arqueológico y de Historia de Elche "Alejandro Ramos Fol-

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

qués" (MAHE), colaborador honorífico del Departamento del área de Prehistoria de la Universitat d'Alacant, profesor externo del Máster Universitario en Historia del Mundo Mediterráneo y sus Regiones. De la Prehistoria a la Edad Media, miembro de la Cátedra Institucional Dama de Elche de la Universidad Miguel Hernández y secretario de la Asociación Profesional de Museólogos de España (APME) (2016-2021).

Su línea de investigación se ha centrado en la cultura material del ámbito ibero, siendo miembro del equipo de trabajo de los proyectos: El Bronce Final y la Edad del Hierro en el Sureste y el Levante de la Península Ibérica: procesos hacia la urbanización (HAR2013-41447-P), dirigido por A.J. Lorrio Alvarado; La Carència. Evolució cronològica i urbanística. Valoració dins del territori, dirigido por R. Albiach Descals e impulsado por el Servicio de Investigación Prehistòrica (SIP); Iconografía, color y estudio espacial de la escultura ibérica en piedra (s. VI-AC) (PGC2018-093600-B-I00) dirigido por T. Chapa Brunet; Bronces Arcaicos y Clásicos del Museo Arqueológico Nacional (PID2020-119959GB-I00) dirigido por R. Graells i Fabregat. Su investigación se ha centrado especialmente en el estudio de las producciones de cerámica ibérica, tanto en lo referente a iconografía como a aspectos productivos y tipológicos. Estos estudios le han llevado a identificar y definir estilos pictóricos y talleres, a la vez que el análisis iconográfico le ha permitido profundizar en aspectos ideológicos, religiosos y rituales del mundo ibero. Los trabajos centrados en la cerámica ibérica figurada del sureste peninsular, desarrollados a partir de su tesis doctoral Cerámicas ibéricas figuradas (siglos V-I a.C.). Iconografía e iconología (2014) conectan con la cerámica ibérica pintada del yacimiento de El Cigarralejo; mientras que el comisariado de la exposición El guerrero ibero y el juego (2021 en el MAHE de Elche, junto a R. Graells i Fabregat) y el estudio de los elementos de juego de época ibérica abordados en el catálogo de esta exposición también encuentran significación en la presente monografía.

Para descargas vid. <https://museosdeelche.academia.edu/MiguelP%C3%A9rezBlasco>

Raimon Graells i Fabregat

Barcelona 1980. Formado en la Universitat de Lleida (UdL), donde se doctoró en 2009 con la tesis "Análisis de las manifestaciones funerarias en Catalunya durante los ss. VII y VI a.C. Sociedad y Cultura Material: la asimilación de estímulos mediterráneos" (Premio extraordinario de doctorado). Entre 2010 y 2012 fue beneficiario del Alexander von Humboldt Postdoctoral Stipendium que desarrolló en el Römisch-Germanisches Zentralmuseum de Mainz (Alemania). Desde la finalización de la beca AvH (2012) y hasta enero de 2020 ha desarrollado ininterrumpidamente su carrera investigadora en el RGZM con contratos del mismo instituto de investigación, del Deutsches Archäologisches Institut o con financiación de la Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG).

En 2018 ha sido Visiting Professor en la Université de Toulouse II, Jean Jaurès, y en 2019 ha sido Visiting Professor en la Università degli Studi di Salerno. En ambas instituciones ha impartido Arqueología Griega.

Desde 2018 es miembro correspondiente del Instituto Arqueológico Alemán (Korrespondierenden Mitglied des Deutschen Archäologischen Instituts). En 2018, su trabajo "Corazas helenísticas decoradas. Οπλα καλα', los 'Siris Bronzes' y su contexto" fue galardonado vencedor del XVIII premio L'Erma di Bretschneider (Roma, Italia). En 2019 ha sido clasificado primero en la convocatoria de contratos de investigación Ramón y Cajal (2018) y se incorporó en febrero de 2020 en la Universitat d'Alacant.

A día de hoy, septiembre de 2023, ha publicado 300 títulos (16 monografías, 19 ediciones, más de 100 artículos en revistas con comité de lectura, más de 125 contribuciones en libros, catálogos y actas de congreso). Para descargas vid. <https://alicante.academia.edu/RaimonGraellsiFabregat>. Ha organizado 4 congresos internacionales (Siracusa, Mainz, Paestum e Madrid) y 10 Jornadas de Estudio (Elche, Lecce, Madrid, Mainz, Roma, Alicante, París). Además, ha participado en más de 100 congresos y seminarios (Alicante, Barcelona, Berlin, Bochum, Bonn, Bordeaux, Budapest, Cagliari, Cluj, Durham, Elche, Faro, Fribourg, Huesca, Hyères, Innsbruck, Karlsruhe, Lecce, Lisboa, Madrid, Matera, Milano, Murcia, Oxford, Padova, Paestum, Paris, Pavia,

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

Prague, Puigcerdà, Roma, Ruvo di Puglia, Saint-Romain-en-Gal, Salerno, Santiago de Chile, Taranto, Tarragona, Torino, Toulouse, Tübingen, Valencia) y ha comisariado 3 exposiciones: Armi a Kasmene (Palazzo Accreide, 2021-2022); El Guerrero ibero y el juego (Elche, 2021); Le armi di Athena (Paestum, 2017-2018).

Juan Francisco Jiménez Alcázar

Es Catedrático de Historia Medieval en la Universidad de Murcia (España), presidente de la Sociedad Española de Estudios Medievales (www.medievalistas.es) y director del Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, desarrolla sus líneas de investigación en el ámbito de los antiguos reinos de Murcia y Granada y el conjunto de la frontera castellano-nazarí, así como el de la configuración lingüística del antiguo reino de Murcia y la formación y consolidación de los poderes locales en la Castilla bajomedieval. De igual modo, sostiene una línea basada en el impacto de las nuevas tecnologías digitales sobre el conocimiento del pasado, siendo el investigador principal del Grupo de Investigación "Humanidades Digitales" y del Grupo de Transferencia del Conocimiento "Historia y Videojuegos", ambos enmarcados en la Universidad de Murcia. También co-dirige el grupo de investigación Tecnología-Educación-Gamificación 2.0 en la Universidad Nacional de Mar del Plata. Director de los Congresos Internacionales "Historia y Videojuegos" y comisario de las exposiciones "Edad Media y Videojuegos" e "Historia y Videojuegos", también es pródigo en sus intervenciones en talleres, seminarios y workshops sobre videojuegos históricos, realidad virtual, humanidades digitales y aprendizaje y enseñanza en el ocio digital.

Su producción científica es numerosa, con diversas monografías, capítulos de libro, artículos en prestigiosas revistas y diferentes aportaciones de investigación y divulgación sobre sus líneas de trabajo, tanto en España como en el extranjero, incluidas las surgidas al amparo de sus análisis sobre el impacto de los medios de ocio digital en el ámbito de la disciplina histórica y la docencia de la Historia, expuesta en www.historiayvideojuegos.com.

Kevin Díaz Alché

Kevin Díaz Alché es estudiante de doctorado en Historia Moderna por la Universidad de Alicante centrado en los discursos narrativos y estéticos presentes en videojuegos que se contextualizan e inspiran en la Edad Moderna. Es, además, desde 2018, profesor de Educación Secundaria y Bachillerato en un centro de la capital alicantina.

En 2015 obtuvo el Grado en Historia por la Universidad de Alicante y, en los dos años posteriores, el Máster en Historia e Identidades en el Mediterráneo Occidental (ss. XV-XIX) y Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato por esa misma universidad. Su principal interés está en la representación de los distintos grupos sociales, la construcción de identidades, la vida cotidiana y la espiritualidad, con publicaciones en revistas académicas como *Quaderns de Cine* (2017) –de cuyo número 13 fue, además, coordinador–, de la Universidad de Alicante, o *Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación* (2023), de la Universidad de Palermo; y publicaciones colectivas, como *Comunicación política, tecnologías y fact checking* (2022) o *PLAYING CULTURE. El videojuego como objeto cultural* (2022), además de congresos internacionales, jornadas y coloquios dentro del ámbito nacional, como el I y VI Congreso Internacional de Género Fantástico, Audiovisual y Nuevas Tecnologías (2018; 2023) o las XIX Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria y IV Workshop Internacional de Innovación en Enseñanza Superior y TIC (2021); así como internacional, como la Conferencia Internacional de Comunicación y Tecnologías Aplicadas ICOMTA'21 (2021) de la Asociación Colombiana de Periodismo y Comunicación de la Ciencia (Colombia) y la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (Perú), el Leeds Medieval Congress (2021) o el VIII Coloquio Internacional de investigadores en Diseño (2023) de la Universidad de Palermo.

Ha sido también, entre 2016 y 2021, miembro del Conejo Editorial de la revista *Mundo Histórico. Revista de Investigación*, y es, desde 2022, ayudante de dirección del Festival Internacional de Cine Fantástico de Elche (FANTAELX), al que se adscribe el Congreso Internacional de Género Fantástico, Audiovisual y Nuevas Tecnologías. También ha colaborado como docente en el curso universitario «Historia y video-

EUROPA EN JUEGO

Visiones de Europa a través de los videojuegos

juegos: propuestas docentes y salidas profesionales» organizado por la Universidad de Alicante, haciendo uso de metodologías propias de los estudios históricos con enfoques específicos como la perspectiva de género y metodologías propias de los estudios culturales como los *historical game studies*.

Michelle Lucy Copmans

Es investigadora del Departamento de Ciencia Sociales de la Universidad Católica de Lovaina (UCL) y miembro del Groupe Interdisciplinaire de Recherche sur les Cultures et Arts en Mouvement (GIRCAM). Posee un Máster en Ciencias Políticas y es doctoranda en Comunicación. Centra su investigación en el análisis de la producción de novelas gráficas y cómics de ciencia ficción, y la prospectiva artística y transmedia como fuente científica. Desde sus primeras publicaciones de divulgación política, editadas en Bélgica con tan solo veinticuatro años, ha presentado más de diez comunicaciones en congresos de carácter internacional en su ámbito de estudio, además de publicar numerosos artículos científicos y capítulos de libro en España en editoriales como Tirant lo Blanch o en la revista Impossibilia de la Universidad de Granada. Reside en España desde el año 2010 donde desarrolla su carrera profesional en el sector jurídico. Domina cinco idiomas.



GENERALITAT VALENCIANA

Conselleria d'Innovació,
Universitats, Ciència
i Societat Digital

TERCERA FASE

ediciones