

Los pasados días 28, 29 y 30 de noviembre tuvo lugar en la Universidad de Murcia el II Congreso Internacional de Historia y Videojuegos, dirigido por Juan Francisco Jiménez Alcázar, enmarcado en el proyecto de investigación I+D+i Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital. A lo largo del mismo tuvieron lugar varias ponencias y comunicaciones relativas a la relación entre la Historia y el mundo de los videojuegos, de la mano de expertos en la materia. A lo largo de estas páginas os resumiremos el contenido de este congreso y os acercaremos a sus protagonistas.

La conferencia inaugural, de la mano de Juan Felipe Molina Benito ([@JFMolina](#) en Twitter), de la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Murcia, titulada “El peso de la Historia en los hombros del desarrollador” nos acercó a la perspectiva que tiene dicho ponente, historiador, además de desarrollador, sobre la importancia que debe darse al rigor histórico durante el proceso de desarrollo, para lo cual se centró en algunas de las polémicas más recientes en el medio relacionadas con, por ejemplo, la inclusión de mujeres en Battlefield 5, o las críticas a Warhorse Studios y su director Daniel Vávra.

A continuación, dio comienzo la sesión “Videojuegos y el discurso histórico”, abierta con la ponencia de Juan Francisco Jiménez Alcázar y excusando la ausencia de Gerardo Rodríguez, que no pudo estar presente. Durante su intervención, denominada “El proceso histórico en el ámbito del videojuego”, el profesor Jiménez Alcázar aprovechó para hacer hincapié en la importancia que debía tener el debate durante el desarrollo del congreso y para hablar, además, de todas aquellas cuestiones que se deben tener en cuenta a la hora de analizar un videojuego histórico, o simplemente a la hora de considerarlo como tal.

Esta sesión continuó con la comunicación “Aplicaciones de la esgrima y técnicas de lucha históricas en videojuegos”, de la mano de Roldán García Párraga

(@Alcarendor), quien nos presentó las dificultades que entraña, desde su perspectiva como desarrollador, la inclusión de técnicas de esgrima histórica dentro de los videojuegos, debido a la complejidad de las mismas, y la imposibilidad de adaptarlas a un control de juego. Tras esto, llegó el turno de Manuel Montoya Belmonte, quien en su charla “Cuestiones de género: la figura de la mujer en los videojuegos históricos” hizo un repaso a la evolución que ha tenido la figura de la mujer en los videojuegos de dicha temática, al tiempo que repasó algunas de las polémicas relacionadas con cuestiones de género en el medio. El siguiente en hablar fue Juan Miguel Martínez González. Su comunicación, “El uso del videojuego como herramienta para el desarrollo del pensamiento histórico”, se centró en la utilidad que tiene la inclusión de videojuegos de temática histórica en las aulas para el desarrollo del pensamiento crítico, aportando incluso alguna propuesta concreta. La primera sesión de la mañana concluyó de la mano de Guillermo Palomero López con su charla: “*Horizon Zero Dawn*: creando un “pasado” reconocible alternativo”. Durante ella presentó las bases del “archeogaming” y planteó el trabajo de investigación llevado a cabo dentro del videojuego antes mencionado, para reconstruir cómo habría sido el pasado de los diferentes grupos sociales de este mundo virtual.

La siguiente sesión, llamada “Comunicación y videojuegos” comenzó con la ponencia de César San Nicolás Romera y Miguel Ángel Nicolás Ojeda, excusando la ausencia de Josefa Ros. Dicha ponencia, llamada “Historia, videojuegos, estrategias publicitarias y transmedia storytelling”, se centró en el desarrollo de complejos sistemas crossmedia, cuya base original se encontraba en el mundo de los videojuegos, pero que se han extendido al mundo de la publicidad, cine... como es el caso de la saga *Warcraft*. Esta ponencia fue completada con la comunicación de Santiago Lago Canalejo, titulada “Los eSports como estrategia de comunicación”. Con ella se centró en el mundo emergente de los eSports y explicó como adaptó el trabajo de investigación de los dos ponentes anteriores a este objetivo concreto.

Durante la tarde del día 28 tuvo lugar la sesión “Historia y videojuegos: Edad Antigua” y comenzó con la ponencia de M<sup>a</sup> Dolores Kah Monteverde, quien, a través de su ponencia “La enseñanza de la Edad Antigua a través de los videojuegos: Faraón, Los niños del Nilo, Caesar e Imperium Civitas”, nos acercó su investigación

al respecto de la inclusión de dichos videojuegos en el aula de 1º de ESO y las ventajas que podría tener. A continuación, fue el turno de nuestro compañero David Morenza Arias, cuya comunicación “Construyendo el pasado: el *city builder* y su reflejo de la ciudad antigua” se centró en elaborar una crítica sobre dicho género, su evolución y los problemas que plantea a la hora de reconstruir las ciudades de la antigüedad. La siguiente comunicación: “Simulador virtual de la Prehistoria” llegó de Juan Simón García ([@Juansi Mon](#)), a quién ya habíamos podido entrevistar hace tres años acerca del proyecto [Prehistory](#). En la comunicación nos habló sobre su nuevo proyecto de realidad virtual sobre la Prehistoria. La sesión de la tarde terminó con la comunicación de Javier Trinidad Vega “Divulgación histórica con videojuegos: la recreación de la batalla de Ilipa”. Lamentablemente, no pudo asistir en persona aunque sí se pudo leer el texto de su charla, centrada en la creación de una mod (modificación) de Total War: Rome 2 para reconstruir la batalla antes mencionada.

Por la mañana del día 29 tuvo lugar la sesión “Historia y videojuegos: Edad Media” que comenzó con la ponencia de Ignacio Medel Marchena ([@chicobrocha](#)) llamada “La (re)construcción de la Baja Edad Media en los videojuegos: el caso de Kingdom Come: Deliverance”. Dicha ponencia se centró en analizar el videojuego de Warhorse Studios, evitando polémicas y centrándose estrictamente en los métodos utilizados por el estudio para documentar el desarrollo del juego. La comunicación siguiente llevó por título “Las fortificaciones medievales en los videojuegos: una reflexión sobre su uso en la investigación” y se encargó de ella nuestra compañera Marián Ferro Garrido. A través de ella conocimos los problemas que presentan algunos de los videojuegos medievales centrados en la construcción y defensa de fortalezas, como puede ser Stronghold o Life is Feudal: Forest Village. Por último, Laura Castro Royo ([@PlumasDeSimurgh](#)) presentó a través de un vídeo, pues no pudo acudir en persona, su comunicación “El viaje del Sufí hacia Oriente en los videojuegos: Journey y la espiritualidad en la Persia medieval”. La charla se centró en las similitudes entre el videojuego Journey, la figura del Sufí y el proceso de su viaje hacia Oriente, recalcando el gran parecido del juego con dicho viaje.

Ese mismo día, por la tarde, tuvo lugar la sesión “Historia y videojuegos: Edad Moderna”, que tuvo como foco geográfico Japón. La ponencia que abrió dicha sesión fue la de Claudia Bonillo Fernández “Conociendo a Oda Nobunaga (1534-1582) y su

época a través de los videojuegos. El caso de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013)". Durante su ponencia, Claudia nos acercó al periodo Sengoku, así como a algunas de las figuras más relevantes del mismo, para luego centrarse en la representación de Nobunaga y del propio periodo en el juego, tanto a nivel narrativo como estético. Antonio Míguez Santacruz se hizo cargo de la última comunicación del día, con "La figura del yûrei en la historia del videojuego", durante la cual hizo un repaso a las apariciones de los fantasmas japoneses o yûrei a lo largo de los años y sus diversas influencias.

El último día del congreso comenzó con la sesión "Historia y Videojuegos: Edad Contemporánea", la cual fue abierta por el ponente Alberto Venegas Ramos (@Albertoxvenegas). Su ponencia, titulada "Usos estéticos de la Segunda Guerra Mundial en el videojuego: el caso de Call of Duty: WWII y Battlefield V", presentó una reflexión sobre las representaciones realizadas en dichos juegos analizando de forma muy especial todo lo relativo al apartado visual. La primera de las comunicaciones de esta sesión fue la de Agustín Daniel Desiderato, "La guerra naval durante la primera mitad del siglo XX y su difusión a través del videojuego World of Warships", aunque debido a su ausencia, se leyó el texto de resumen que hizo llegar el comunicante en el que se explicaba de forma breve la importancia de dicho videojuego para difundir el conocimiento sobre la guerra naval. Por último, Felipe Muñoz Moya cerró la sesión con una comunicación titulada "El uso de videojuegos como legitimación de ideologías: la URSS y el comunismo, los eternos antagonistas". A través de ella explicó la evolución de la representación del comunismo en el medio y presentó diferentes títulos que han recurrido a este cliché.

La siguiente sesión y última de la mañana fue la llamada "Traducción y localización en Historia y Videojuegos", la cual protagonizó Felipe Mercader Martínez (@NextlevelFelipe) con una ponencia cuyo nombre fue "El traductor como garante de la fidelidad histórica en los videojuegos: elementos bélicos y armamento de guerra". A través de ella nos mostró las dificultades por las que pasa un traductor a la hora de gestionar los tecnicismos de nuestro campo de estudio, concretamente en el ámbito de las armas de guerra.

La sesión de tarde llevó por título "Educación, Historia y Videojuegos" y fue abierta con la ponencia de Iñigo Mugueta Moreno (@imuguetam) "Historia y

videojuegos: un lustro de experiencias didácticas en las aulas”. Lamentablemente, por cuestiones horarias, tuvimos que dejar el congreso antes del comienzo de esta sesión y no podemos contaros nuestra experiencia en el resto, pero gracias a la colaboración de los ponentes, que nos han hecho llegar la información sobre sus charlas, podremos hacer un pequeño resumen sobre lo que trataron, por lo cual queremos darles las gracias.

Como decíamos, la ponencia de Iñigo Mugueta se centró en diferentes experiencias didácticas a lo largo de los últimos cinco años, a través de los cuales ha ido realizando diferentes actividades con videojuegos en aulas de múltiples niveles y con juegos diversos, explicando las problemáticas derivadas de las mismas y las ventajas y beneficios observados. La siguiente comunicación fue de la mano de Iñigo Porrás Portilla y fue titulada “El videojuego y sus horizontes pedagógicos: Paradox y la construcción de un discurso ideológico”. A lo largo de la misma, el comunicante reflexionó sobre ciertas precauciones que se deben tener en cuenta a la hora de utilizar los videojuegos en el aula, debido a los discursos y construcciones ideológicas que pueden estar reproduciendo, para lo cual se vuelve imprescindible la figura del profesor, según nos cuenta el propio Iñigo.

Finalmente, la ponencia que cerró el Congreso fue la de Martín Platas Mendoza “Un modelo para la implementación del videojuego en el aula. Antiguo Egipto, Flipped Classroom y Assassin’s Creed Origins”, a través de la cual explicó la propuesta para utilizar Assassin’s Creed Origins como medio para la innovación didáctica a través de la técnica de Flipped Classroom.

Este congreso tuvo un fuerte enfoque hacia el debate, siempre buscando que se compartiesen opiniones y experiencias acerca de los diferentes temas. Ha sido una gran experiencia participar y asistir a esta “asamblea” y conocer a tantos expertos en un tema que, si bien se está abriendo camino, aún tiene mucho trayecto por recorrer. Queremos aprovechar la ocasión para agradecer la buena acogida por parte de la organización y recomendar a todo el mundo asistir a próximas ediciones de este congreso.

### Enlaces de interés

<https://www.historiayvideojuegos.com/>

<http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/index>

[Comunicación Laura Castro Royo](#)



Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#)