

Jiménez Alcázar, Juan Francisco. *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos*, Colección Historia y videojuegos N°3, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016, 223 pp., ISBN: 978-84-944757-9-5

Fecha de recepción: 15/05/2016

Fecha de aprobación: 27/09/2016

El historiador Juan Francisco Jiménez Alcázar, profesor catedrático en la Universidad de Murcia, publica en este libro el resultado y síntesis de siete años de investigación en la temática de los videojuegos y el conocimiento de la historia medieval. Como proyecto iniciado en el año 2009, en el presente libro vuelca cinco artículos presentados a lo largo de estos siete años, aunque editados y actualizados para la publicación.

El primer artículo presentado, "Videojuegos y Edad Media 2.0 (2009)" plantea la necesidad de definir el concepto de videojuego, al cual define como "Queda claro que se trata pues de un elemento virtual que utiliza un dispositivo cibernético con el fin de generar ocio". Después de repasar definiciones de la RAE y de Wikipedia, siendo la primera más descontextualizada que la segunda.

Aporta interesantes consideraciones en torno a la industria cultural de los videojuegos, declarando que es una industria que supera en España a la libresca y cinematográfica en consumo y recaudación.

El segundo artículo, "El otro pasado posible: La simulación del medioevo en los videojuegos (2011)" pone énfasis en el aspecto de la facultad que adquiere quien juega a un videojuego histórico, que era hasta entonces imposible. Esto implica alterar los hechos tal cual han sucedido. Sostiene que la elección del juego medieval por sobre otros a la hora de jugar se debe a diversos motivos: sociabilidad, sensibilidad, interés por la historia, etc.

Define el contenido de los videojuegos en relación a su funcionalidad para la docencia, mayor cantidad de fuentes e información necesaria para desarrollarlo y que sea más verosímil. Los mismos dan por sentado conocimientos básicos acerca de las temáticas, otros dan información de forma directa, teniendo un valor más pedagógico, ya que esta información ilustra acerca de diversos períodos históricos.

En cuanto al tema del rigor en los juegos de historia medieval, señala que algunas firmas lo tienen como un sello distintivo (Paradox) y otras no, y que es una variable muy diversa. Para el autor los

marcos cronológicos preferidos por los desarrolladores y jugadores: Invasiones bárbaras, vikingos, conquista normanda, Cruzadas, Siglo XIII, Guerra de los Cien Años.

El autor sostiene que el videojuego permite moldear como si fuera arcilla el pasado histórico y sus hechos de forma explícita. En ese sentido plantea la recreación, re-creación, para volver a crear es necesario tener conocimientos previos del tema. Cada vez más la recreación del pasado medieval en videojuegos estará relacionado con docencia e investigación.

En el tercer artículo, “Cruzadas, cruzados y videojuegos (2011)”, el autor ahonda en la amplitud del fenómeno cruzado y templario para el mundo del videojuego. Desde sus aspectos oscurantistas, esotéricos, cabalístico. Recorre la gran diversidad de juegos referidos al período: películas, históricos, alternativos y fantásticos. Los sujetos que pertenece a la *net generation* extraen su concepto del medioevo de los videojuegos, más que del cine. Señala que permite vivir la experiencia de las cruzadas, gracias a la interfaz de los juegos y al aparato gráfico que proporcionan. Se descubre que videojuegos e industria cinematográfica comparten imaginarios e imágenes de lo medieval y personajes como Robin Hood. Concluye que cruzada e historia de Occidente son sintomáticas.

El cuarto artículo, “El arte de la guerra medieval: Combates digitales y experiencias de juego (2014)”, el autor ahonda en la idea de que los videojuegos extraen sus temáticas de aquella noción previa de lo que va a ser consumido por los usuarios, vinculado a la idea que se tiene. En el imaginario el mundo medieval es un mundo violento y bélico, por lo que la guerra aparece muy a menudo.

Sugiere que el avance tecnológico ha colaborado en la creación de “historias vividas” y poder “ver guerras pasadas”. Jugar a la guerra implica poner en manos civiles los destinos de sucesos militares, para satisfacer la cultura del ocio. Está calado en las raíces del deseo de “compartir experiencias y conocimiento por algo tan terriblemente atractivo a la par que repulsivo como la guerra”.

En el último artículo, “Medievalist Gamer. Un nuevo tipo de historiador (2016)” se plantea la cuestión de que surgirá un nuevo tipo de historiador ya que en breves años no será extraño encontrar profesionales cuyo primer acercamiento haya sido a través de videojuegos. El autor sugiere que hasta el presente (anterior a la era digital y la consecuente creación de videojuegos) había tres formas de acercarse a la historia: historia escrita, historia oída e historia vista. A estas tres se les añade, gracias a los videojuegos, programados para el ocio, la historia vivida, que es la

experiencia de vivenciar sucesos históricos al jugar videojuegos.

A lo largo de todos los artículos el autor recorre algunos temas centrales que son planteados como hipótesis y demostrados con la evidencia de los múltiples juegos analizados.

Menciona la importancia de tres videojuegos que marcaron tres momentos específicos, siendo pioneros en su estilo, diseño y forma de juego: *The Age of Empires*, *Total War* y por último *Assasin's Creed*.

Como señala en el último artículo, el historiador debe conocer el medio de la industria cultural de videojuegos, juzgarlo y asesorarlo. Los videojuegos históricos para ser considerados como tal debes ser veraces, tener verosimilitud, contener información y libertad para jugarlos. Descifrar esto es el reto del historiador, a quien va dirigido en su totalidad el libro en cuestión.

Las fuentes utilizadas son, su conocimiento general del período debido a su larga trayectoria, aunque no cita trabajos historiográficos en torno a la Edad Media, el análisis de un gran número de videojuegos.

El marco teórico utilizado proviene de la sociología y antropología cultural para entender las nociones de

identidad, simulación, recreación, relación entre ocio, tecnología y aprendizaje. También revisita historiadores que estudian las formas de hacer historia y la metodología para replantearse estos temas a la luz del fenómeno del gamer-historiador. Asimismo se nutre del estudio de las nuevas tecnologías para analizar el videojuego, el video, la interfaz, los procesadores, software y hardware y otros elementos que hacen a la construcción y empleo de los videojuegos.

El libro es una producción muy interesante, que muestra y demuestra ser un avance en áreas poco exploradas por parte de los científicos sociales y mucho menos por los historiadores. Aporta en temáticas en las que el autor avanza, a su vez que abre nuevas líneas investigativas que apenas menciona, dando lugar a futuras y numerosas investigaciones en torno a la temática.

Muestra a los videojuegos como una plataforma que brinda nuevas herramientas y medios de difusión a los historiadores. Advierte además que este es un proceso que va a ir en aumento, ya que el avance digital y tecnológico no parece detenerse y va en aumento.

Javier Chimondeguy

**Universidad Nacional del Centro de la
Provincia de Buenos Aires**

CESAL