

ISSN: 1139-0107

ISSN-E: 2254-6367

MEMORIA Y CIVILIZACIÓN

ANUARIO DE HISTORIA

19/2016

REVISTA DEL DEPARTAMENTO DE HISTORIA,
HISTORIA DEL ARTE Y GEOGRAFÍA
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
UNIVERSIDAD DE NAVARRA

RECENSIONES

Jiménez Alcázar, Juan Francisco, *De la Edad de los Imperios a la Guerra total:
Medievo y Videojuegos*, Murcia, Compobell, 2016
(Julia Pavón)
pp. 548-550



Universidad
de Navarra

Jiménez Alcázar, Juan Francisco, *De la Edad de los Imperios a la Guerra total: Medievalismo y Videojuegos*, Murcia, Compobell, 2016, 223 p. ISBN: 978-84-944757-9-5

Presentación. Videojuegos y Edad Media 2.0. El otro pasado posible: la simulación del medievo en los videojuegos. Cruzadas, cruzados y videojuegos. El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego. *Medievalist Gamer*. Un nuevo tipo de historiador. Identificación de las ilustraciones.

La innovación docente que ha llegado a las aulas universitarias no ha sido el fruto del proceso de Bolonia iniciado en 1999 para crear un Espacio Europeo de Educación Superior, y uno de cuyos objetivos era hacer más versátiles los sistemas de aprendizaje y de evaluación de los alumnos. Iniciado este nuevo milenio, el cambio del perfil académico de los estudiantes, la existencia de una red informática o red de redes y la democratización de los instrumentos de acceso a la misma a través de dispositivos o terminales informáticos ha provocado una mudanza en las formas tradicionales de conocimiento de la disciplina histórica.

El tiempo que los universitarios dedicaban hace poco más de una década al estudio, en las bibliotecas, mediante la lectura de libros impresos, ha sido sustituido por el acceso a nuevos útiles digitales de consulta e instrucción a golpe de rápido y cómodo tecleo en cualquier lugar y a cualquier hora. No sólo libros digitales, sino información de todo tipo y condición está colgada en las redes, facilitando que en tiempo real se conozcan y desentrañen cuestiones en las que antes se invertían horas y esfuerzo: la utilidad práctica *versus* la reflexión.

Qué duda cabe que de esta manera, y al mismo tiempo que se han ido acercando y redefiniendo los espacios del ocio y del aprendizaje tanto en los círculos académicos como en el ámbito divulgativo, los videojuegos y los «serious games» han tomado un papel protagonista en el itinerario «tangencial» de enseñanza de los jóvenes. Se observa, así, que muchos de estos tienen ciertas nociones histórico-culturales de la antigua Roma, la época de las Cruzadas, la Italia Renacentista o de los conflictos actuales a partir del contacto visual y narrativo proporcionado por los juegos de la industria internacional del entretenimiento. Esta cuestión y otras muchas son el objeto de análisis de este libro de Juan Francisco Jiménez Alcázar, relacionado con el proyecto de investigación I+D+I sobre el complejo universo de la Historia y los videojuegos: «Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval (HAR2011-25548)», que dirige en la actualidad, financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad.

La obra recopila y actualiza cuatro artículos publicados entre 2009 y 2014, al que se suma un quinto trabajo inédito: «Videojuegos y Edad Media 2.0», «El

RECENSIONES

otro pasado posible: la simulación del medievo en los videojuegos», «Cruzadas, cruzados y videojuegos», «El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego», y por último «*Medievalist Gamer. Un nuevo tipo de historiador*». Los dos primeros fueron recogidos en la revista *Imago Temporis* de 2009 y 2011, respectivamente, bajo una unidad, al estudiar el fenómeno, caracterización y elementos de los videojuegos con contenidos del período medieval, en primera instancia, y la consiguiente construcción de la imagen de dicha etapa histórica. El tercero, publicado en 2011 en los *Anales de la Universidad de Alicante. Historia Medieval*, aborda el estudio de los videojuegos sobre las Cruzadas y la recepción de los contenidos de este fenómeno, lleno de tópicos, entre los usuarios. El cuarto se adentra en el análisis de la metodología y formas bélicas, un campo de enorme éxito y demanda en esta tipología de juegos interactivos. Y, por último, reflexiona acerca de cómo estas nuevas herramientas han dado lugar a la configuración de rasgos, que sin duda, van a tener en futuros, y ya actuales, historiadores, por la influencia de las técnicas y contenidos de este lenguaje visual y narrativo de los videojuegos.

El conjunto de cuestiones que se proyectan, por tanto, a partir de los planteamientos de J. A. Jiménez Alcázar son variadas y complejas. Su discurso, inicialmente acerca y describe el elenco de estos juegos de entretenimiento como herramientas que integran la inmersión en la historia a través de ambientes virtuales, con títulos tan conocidos como *Medieval Total War (The Creaty Assembly)*, con técnicas de estimulación sensorial. Sin embargo, la descripción de los contenidos de este nuevo lenguaje, a través del análisis de los distintos ejemplos de juegos existentes en el mercado, da un paso más allá al profundizar, desde la perspectiva del historiador, en las fórmulas, modelos y consecuencias de las técnicas creativas de comunicación del pasado. La narración histórica, a partir de la creación del cine y, por extenso, de las series de televisión en el siglo XX, han convertido los tiempos pretéritos, figuradamente, en un enorme plató, objeto de una tipificación de los escenarios, los personajes, los modos de comportamiento y las actividades de aquéllas generaciones que han ido evolucionando en consonancia a las modas y cambios sociológicos, caso por ejemplo de las conocidas cintas cinematográficas sobre Robin Hood.

La imagen del pasado para el gran público se va construyendo, en este caso, a partir de unos modelos visuales influenciados de los intereses de los consumidores, ya que el éxito de los videojuegos estriba además de en las posibilidades de interacción, aventura y sorpresa, en la ubicación conceptual y espacial sobre escenarios conocidos e idealizados, pero dentro de las coordenadas de la percepción más clásica del medievo. La importancia de estos útiles tecnológicos, en suma, trasciende los hábitos y habilidades del grueso de los aficionados, así como la creatividad y motivación que suponen, pues este género de entretenimiento se ha venido a quedar como un aspecto distintivo en el campo educativo y cognitivo.

RECENSIONES

La historia, como dibuja en el último de sus artículos, y como también expresa en otros trabajos vinculados a esta materia que no incluye esta colección, se enfrenta a un nuevo desafío de la era digital. Las ventajas y peligros son muchos, y las fronteras de la disciplina tienen un enemigo a las puertas: que comience el juego.

Juan Francisco Jiménez Alcázar es catedrático de Historia Medieval en la Universidad de Murcia, director del Centro de Estudios Medievales de dicha Universidad y Secretario de la Sociedad Española de Estudios Medievales, desde la cual ha impulsado, con su equipo directivo, una importante actualización de sus recursos, actividades (Simposios Internacionales de Jóvenes Medievalistas) y visibilidad institucional, mediante la conexión con la nueva realidad y demandas del ámbito académico en el mundo globalizado. Sus líneas de investigación se han desarrollado a partir del estudio de temas políticos y sociales en el Reino de Murcia en la Baja Edad Media y Alta Edad Moderna, así como de cuestiones fronterizas de este reino con el de Granada. También ha prestado una interesante atención al campo de la historia de la lengua, mediante el análisis del español hablado en el reino de Murcia.

Julia Pavón
Universidad de Navarra