

# **Buen videojuego, mal videojuego: El potencial didáctico de las omisiones en los juegos de fantasía medieval.**

Arnuz, Guillermo y Arnuz, Gabriela.

Cita:

Arnuz, Guillermo y Arnuz, Gabriela (2017). *Buen videojuego, mal videojuego: El potencial didáctico de las omisiones en los juegos de fantasía medieval*. XVI Jornadas Interescuelas/Departamentos de Historia. Departamento de Historia. Facultad Humanidades. Universidad Nacional de Mar del Plata, Mar del Plata.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-019/13>

## Mesa 4: “Los tiempos medievales (re)visitados”

### Buen videojuego, mal videojuego:

#### El potencial didáctico de las omisiones en los juegos de fantasía medieval

Arnuz, Gabriela Analía – Universidad Nacional de Mar del Plata

Arnuz, Guillermo Alejandro – Universidad Nacional de Mar del Plata

#### PARA PUBLICAR EN ACTAS

Si bien varias investigaciones han determinado los beneficios que se pueden obtener al jugar videojuegos, ya sea desarrollando principios de aprendizaje que se pueden aplicar no solo en otras instancias de aprendizaje en el aula sino también en la vida real (Gee sin fecha)<sup>1</sup> o entrenando y consolidando habilidades matemáticas, del lenguaje y sociales básicas inclusive en situaciones en las cuales el desarrollo de las mismas era relativamente lento o estaba comprometido (Griffiths 2002)<sup>2</sup>, por alguna razón parece costar aceptar su uso dentro del aula. En parte, esto puede asociarse con la implícita dificultad técnica de presentar y llevar a cabo una actividad utilizando videojuegos en clase, sea cual sea el nivel de los alumnos, en especial en casos en los cuales el promedio de alumnos supera los veinte (Paterson 2016)<sup>3</sup>. Por otro lado, hay que considerar que los videojuegos no parecen ser bien recibidos por los docentes, debido a que los mismos, si bien han recibido mucha atención últimamente, no han logrado evitar juicios negativos (Gros Salvat 2009)<sup>4</sup>. En el caso de la enseñanza de la historia, esta disciplina ha sido señalada como una de las posibles beneficiarias de su uso, pero poco realmente se ha visto o analizado sobre el uso de los videojuegos durante las clases de historia (Paterson 2016)<sup>5</sup>. Una de las críticas más fuertes que reciben los videojuegos está relacionada a la exactitud histórica de los mismos, y, en el caso particular de la historia medieval, en la combinación de lo antes mencionado con una variedad innumerable de elementos fantásticos. Sin embargo, más allá de todas las críticas, es posible encontrarle valor al uso de los videojuegos en el aula si se logra ver el potencial que los mismos, buenos o malos, tienen como representaciones de un pasado histórico que pueden ser cuestionadas y usadas como plataforma para dar inicio a debates

---

1 James Paul Gee, “Why Are Video Games Good For Learning?,” AcademicColab, acceso 12 de marzo de 2017. <http://www.academiccolab.org/resources/documents/MacArthur.pdf>

2 Mark Griffiths, “The educational benefits of videogames” *Education and Health* 20 (2002): 47-51.

3 Cameron Paterson, “Learning history with videogames,” Edublogs, 16 de diciembre de 2016. <https://learningshore.edublogs.org/2010/12/16/learning-history-with-videogames/comment-page-1/>

4 Begoña Gros Salvat, “Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje,” *Comunicación: revista internacional de Comunicación audiovisual, Publicidad y Estudios culturales* 7 (2009): 251-64.

5 Cameron Paterson, “Learning history with videogames,” Edublogs, 16 de diciembre de 2016. <https://learningshore.edublogs.org/2010/12/16/learning-history-with-videogames/comment-page-1/>

sobre la Edad Media

Esperar que un videojuego comercial represente el pasado tal cual, hasta el momento, sabemos que fue algo irreal. Incluso aquellos videojuegos que buscan crear ambientaciones realistas para llevar la experiencia de juego a un nuevo nivel no son históricamente exactos, al menos no todo el tiempo. La saga *Assassin's Creed*, por ejemplo, reclutó para la creación de su juego *Unity* a Laurent Turcot, un historiador especialista en historia francesa del siglo XVIII, para poder recrear, de la manera más detallada posible, París durante la Revolución francesa (Kotzer 2014)<sup>6</sup>. El resultado es impresionante y realmente genera una sensación de autenticidad que envuelve al jugador durante la experiencia de juego, pero eso no es garantía de que toda la información incluida en el juego sea históricamente correcta, después de todo, París es tan solo el escenario detrás de la historia principal que le da sentido al juego. París se siente real, y eso le da veracidad y poder a la historia, pero la historia no es sobre París. Tal vez esto último sea la clave para entender como debemos tratar la historia en los videojuegos. Kline (2004)<sup>7</sup> plantea, en relación a los videojuegos medievales, que es son tema de este trabajo a pesar de la referencia a la historia moderna antes incluida, que los mismos funcionan casi como una traducción que produce una interpretación hecha desde y para lo contemporáneo. La Edad Media sería el material inspirador, y lo resultante sería algo que se ubica en el espacio entre algo fiel a la fuente original y algo puramente nuevo. Es en esta tensión en donde se encuentra el potencial como material de trabajo para los docentes.

Muchas veces pareciera que la falta de exactitud o la mal representación de cierto elemento es razón suficiente para dejar de lado a los videojuegos, sin embargo, es posible generar mucho de aquello que no es perfecto, ya que la tensión entre lo que se espera y lo que se percibe, puede generar un buen ámbito de discusión y aprendizaje (Van Eck 2006)<sup>8</sup>. Entender porque las representaciones de la historia, en este caso medieval aunque este planteo es aplicable a cualquier periodo, se producen de cierta manera, es un ejercicio muy valioso en sí mismo. Poner en foco como construimos nuestra idea de lo que es, o nos parece, medieval es una actividad interesante, que nos permite plantear y poner en debate algo que mencionamos anteriormente: la Edad Media como representación.

En el caso de los errores de representación, muchas veces relacionados con anacronismos o representaciones que rayan en lo ofensivo, la respuesta parece encontrarse en el mismo videojuego y en el ánimo de la ambientación del mismo (Jiménez Alcázar 2010)<sup>9</sup>. Es decir, comprender las

---

6 Zack Kotzer, "Meet the Historian Behind 'Assassin's Creed Unity,'" Motherboard, 12 de noviembre de 2014, [https://motherboard.vice.com/en\\_us/article/meet-the-historian-behind-assassins-creed-unity](https://motherboard.vice.com/en_us/article/meet-the-historian-behind-assassins-creed-unity)

7 Daniel Kline, "Introduction "All Your History Are Belong To Us": Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages," en *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, ed. Daniel Kline (New York: Routledge, 2004) páginas sin número.

8 Richard Van Eck, "Digital game-based learning: it's not just the digital natives who are restless," *Educause Review* 41 (marzo-abril 2006): 16-30.

9 Juan Francisco Jiménez Alcázar, "The other possible past: simulation of the Middle Ages in videogames," *Imago Temporis* 5 (octubre 2010): 299-340.

fallas muchas veces implica comprender al juego como un todo. Poder identificar el punto de partida de la creación de un juego, o la visión del mismo, es muy importante, ya que puede dar respuesta a muchos de los cuestionamientos sobre la ambientación o caracterización del mismo (Van Eck 2006)<sup>10</sup>.

Primero, es necesario aclarar que la mayoría de los videojuegos de fantasía medieval no son diseñados poniendo énfasis en la exactitud histórica, de hecho pocos juegos fuera de esta categoría se dan el lujo de hacerlo, ya que este género es visto como uno de los más abiertos en lo que respecta a las “libertades creativas” que se toman los productores y diseñadores (2016, 11-73)<sup>11</sup>. Esto ciertamente no lo para de producir una gran variedad de juegos altamente populares, aunque si parece haberlo relegado a una posición un poco más marginal, si se toma en consideración su popularidad, en el ámbito de las investigaciones y análisis. Es en su popularidad y su supuesto poco énfasis histórico en lo que vemos más potencial. Debido a que son los juegos a los que los jóvenes pueden estar más expuestos y que tienen más variedad de títulos conocidos accesibles en gran variedad de dispositivos, su inclusión en una clase podría no generar una gran cantidad de problemas técnicos.

Lo atractivo y potencialmente útil de los videojuegos de fantasía medieval recae en lo que muchos consideran su más grande falta: el hecho de que abiertamente no busque ser un videojuego histórico. Algo que se contradice con su título – después de todo se llaman “medievales” – y con el hecho de que los mismos jugadores los identifican como medievales. Lo fascinante es como algo que no busca historicidad la encuentra en los ojos de sus usuarios, más allá de que a veces estos no estén familiarizados con el género. La identificación probablemente responda al atractivo de la imagen medieval tal como se la recreó a través el rescate romántico de lo épico, lo literario y lo maravilloso durante el siglo XIX (2016, 11-73)<sup>12</sup>, y el auge de este en la actualidad. Las características que hacen que cada juego sea clasificado como medieval varía bastante de juego a juego, por lo que las omisiones o los errores deben de ser vistos puntualmente en cada caso. Muchas veces, lo que se percibe como extraño puede ser explicado al analizar el contexto de la creación de cada juego o las posibles razones para la inclusión o exclusión de ciertos elementos. La saga *The Witcher*, por ejemplo, basa su historia en los libros de Andrzej Sapkowski en los cuales se explica que el universo de Geralt de Rivia surge de la colisión de varios universos paralelos (“Conjunción de las esferas” sin fecha)<sup>13</sup>, por lo que los elementos aparentemente anacrónicos pueden ser vistos

---

10 Richard Van Eck, “Digital game-based learning: it’s not just the digital natives who are restless,” *Educause Review* 41 (marzo-abril 2006): 16–30.

11 Juan Francisco Jiménez Alcázar, *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos* (España: Ed. Compobell, 2016), 11-73.

12 Juan Francisco Jiménez Alcázar, *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos* (España: Ed. Compobell, 2016), 11-73.

13 “Conjunción de las esferas”, Wiki The Witcher, acceso 23 de marzo de 2017, [http://es.witcher.wikia.com/wiki/Conjunci%C3%B3n\\_de\\_las\\_Esferas](http://es.witcher.wikia.com/wiki/Conjunci%C3%B3n_de_las_Esferas)

como recursos literarios usados por el autor para implícitamente hacer referencia a la existencia previa de la humanidad en otro universo.

La construcción de la idea de lo “medieval” como un concepto variable y, en muchos casos, poco histórico y en gran parte estético provee un gran tema de discusión, y de análisis ya que aún faltaría mucha más investigación en torno al tema. En cuanto al trabajo en el aula, se puede tratar de discernir que aspectos le permiten al género tal variabilidad, presentando como ejemplo la visión de Jiménez Alcázar (2016, 11-73)<sup>14</sup> que plantea que la variabilidad del género responde a su asociación con la aventura fantástica, pudiendo cualquier tipo de videojuego absorber la imagen medieval, sea cual sea su contexto, dando lugar a veces a combinaciones extrañas, o la teorías de Pugh y Weisl (2013, 122-139)<sup>15</sup> que proponen que la Edad Media no es más que un concepto amplio, de múltiples elementos y configuraciones, que envuelve al jugador y con el cual este puede interactuar a voluntad. Lo medieval varía de videojuego a videojuego, pero incorpora elementos de gran cantidad de fuentes. David Marshall (Pugh y Weisl 2013, 122-139)<sup>16</sup> señala que casi pareciera que lo “medieval” incluye tanto una línea de tiempo muy amplia, la antigüedad y lo moderno incorporándose a la misma, como una amplitud geográfica que abarca tanto Europa como Asia. No es de sorprender, por ejemplo, ver en el videojuego *For Honor* caballeros europeos, vikingos y samuráis peleando frente a frente en los mismos escenarios. Esta concepción variable de la Edad Media puede ser equiparada en el aula con la valorización que este periodo ha tenido ha medida que fue pasando el tiempo (Asla, Estrella y Rodríguez 2011, 17)<sup>17</sup>, pudiendo así generarse una instancia de discusión y evaluación sobre lo amplio y subjetivo de los términos y la posible dificultad, o facilidad, de aplicar el mismo a situaciones muy diferentes.

El potencial de los videojuegos de fantasía medieval no se acaba en la definición de lo medieval, sino que estos también permiten plantear una discusión respecto a lo fantástico de la Edad Media. No todos los elementos sobrenaturales incluidos en los videojuegos de fantasía medieval fueron creados en las mentes de los diseñadores gráficos a cargo de los mismos. La Edad Media ciertamente produjo una gran cantidad de fuentes en las cuales es posible basarse al diseñar elementos fantásticos para incluir en un videojuego. Nada más hay que consultar un bestiario medieval (Badke 2010)<sup>18</sup> para encontrar gran cantidad de monstruos increíbles dignos de formar parte de cualquier juego. Si consideramos a las bestias y lo sobrenatural como elementos

---

14 Juan Francisco Jiménez Alcázar, *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos* (España: Ed. Compobell, 2016), 11-73.

15 Tison Pugh y Angela Jane Weisl, *Medievalisms: Making the Past in the Present* (New York: Routledge, 2013) 122-139.

16 Tison Pugh y Angela Jane Weisl, *Medievalisms: Making the Past in the Present* (New York: Routledge, 2013) 122-139.

17 Alberto Asla, Jorge Estrella y Gerardo Rodríguez. “La Edad Media hoy: periodizaciones y valorizaciones posibles,” en *Cuestiones de Historia Medieval, vol 1*, coord. Gerardo Rodríguez (Buenos Aires: Selectus, 2011), 17-24.

18 David Badke, "Introduction", *The Medieval Bestiary. Animals in the Middle Ages*, 31 de enero de 2010, <http://bestiary.ca/intro.htm>

históricamente correctos, ya que después de todo muchos hacen referencia a una fuente y/o testimonio medieval, el debate sobre la naturaleza de lo realmente “fantástico” de los videojuegos de fantasía medieval puede entonces transformarse en una fuente de inspiración para el desarrollo de un debate en clase.

Si bien hay elementos que pueden ser fácilmente identificados como parte del imaginario medieval, hay muchas cosas que son vistas como inclusiones contemporáneas y que tienen basamento en el medioevo. Los autómatas, por ejemplo, pueden ser un elemento a analizar que los alumnos no asocien con la Edad Media, a pesar de que estos no solo existían en ese periodo, sino que tienen raíces mucho más antiguas, habiendo testimonio de su existencia en el 400 AC e incluso mucho antes (Parra 2014)<sup>19</sup>. Los golems creados por los enanos artesanos en *Lineage II* son el elemento menos pensado a señalar como algo puramente medieval, pero ciertamente lo son.

Otro aspecto de lo fantástico que propone un ámbito de discusión interesante son los basamentos sobre los cuales se construye el imaginario medieval. Jacques Le Goff señala en su libro *Héroes, Maravillas y Leyendas de la Edad Media* (Le Goff 2010, 13-15)<sup>20</sup> que en la Edad Media no solo no había fronteras claras entre lo natural y lo sobrenatural, sino que la interpretación y análisis de la relación entre estos elementos deben de partir de la idea de que lo último tiene raíces en la mentalidad, sensibilidad y la cultura de los individuos que lo generaron. Enfocar la atención en el análisis de los elementos fantásticos, también permite la discusión sobre la mentalidad de la Edad Media que los produjo.

Muchas veces la incorporación de nuevas tecnologías en el aula trae consigo una serie de dudas y celos, en especial cuando las mismas tienen origen en lo que parece ser el centro más profundo de los medios de ocio (Van Eck 2006)<sup>21</sup>. Para muchos, casi pareciera que el uso de algo extraño al ambiente puramente educativo implicaría una serie de obstáculos difíciles de flanquear o el inicio de una búsqueda sin fin para encontrar el material perfecto, sin embargo, el éxito es algo que depende más del docente y de la actitud que este tenga frente al videojuego, que del videojuego mismo.

Poca utilidad tiene clasificar a los juegos como buenos o malos para el aula, ya que el material de trabajo aúlico responde en gran parte solo a la creatividad del docente y la voluntad que este tenga de incorporar nuevas tecnologías en sus clases, y no al valor que pueda tener este en sí mismo como herramienta de aprendizaje. Incluso el videojuego más históricamente inexacto puede convertirse en el material de aprendizaje más inspirador, motivador y entretenido en las manos de aquel que sepa hacer las preguntas correctas. Más aún, cuando este llega a las manos de un docente,

---

19 Sergio Parra, “Los primeros autómatas de la historia,” Xataka Ciencia, 10 de agosto de 2014. <https://www.xatakaciencia.com/robotica/los-primeros-automatas-de-la-historia>

20 Jacques Le Goff, *Héroes, Maravillas y Leyendas de la Edad Media* (Madrid: Ediciones Paidós, 2010) 13-15.

21 Richard Van Eck, “Digital game-based learning: it’s not just the digital natives who are restless,” *Educause Review* 41 (marzo-abril 2006): 16–30.

debido a que esa debe ser una de las habilidades que deberíamos intentar cultivar en los alumnos, la curiosidad y la búsqueda de respuestas que les permitan entender los porqués de las cosas.

#### Bibliografía:

- Asla, Alberto, Jorge Estrella y Gerardo Rodríguez. 2011. La Edad Media hoy: periodizaciones y valorizaciones posibles. En *Cuestiones de Historia Medieval*, vol 1, coord. Gerardo Rodríguez, 17-24. Buenos Aires: Selectus.
- Griffiths, Mark. 2002. The educational benefits of videogames. *Education and Health* 20 (sin fecha): 47-51.
- Gros Salvat, Begoña. 2009. Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Comunicación: revista internacional de Comunicación audiovisual, Publicidad y Estudios culturales* 7(s.f.): 251-64.
- Jiménez Alcázar, Juan Francisco. 2010. The other possible past: simulation of the Middle Ages in videogames. *Imago Temporis* 5 (octubre): 299-340.
- Jiménez Alcázar, Juan Francisco. 2016. *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos*. España: Ed. Compobell. Consultado 25 de abril de 2017. <http://www.historiayvideojuegos.com/?q=node/165>
- Kline, Daniel. 2004. Introduction "All Your History Are Belong To Us": Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages. En *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, ed. Daniel Kline, páginas sin número. New York: Routledge. Consultado: 20 de mayo de 2017. [https://books.google.com.ar/books?id=AYG\\_AAAAQBAJ&printsec=frontcover](https://books.google.com.ar/books?id=AYG_AAAAQBAJ&printsec=frontcover)
- Le Goff, Jacques. 2010. *Héroes, Maravillas y Leyendas de la Edad Media*. Madrid: Ediciones Paidós.
- Pugh, Tison y Angela Jane Weisl. 2013. *Medievalisms: Making the Past in the Present*. New York: Routledge. Consultado: 26 de marzo de 2017. <https://books.google.com.ar/books?id=zUPZsd3cYGYC&printsec=frontcover>
- Van Eck, Richard. 2006. Digital game-based learning: it's not just the digital natives who are restless. *Educause Review* 41 (marzo-abril): 16-30.