

RiMe

Rivista dell'Istituto
di Storia dell'Europa Mediterranea

ISBN 9788897317425

numero 2/II n. s., giugno 2018

ISSN 2035-794X

**La Historia de los gamers: representaciones del
Medievo y la Antigüedad en los videojuegos de
estrategia multijugador**

**The History of Gamers: representations of the Medieval
and Ancient eras in multi-player strategy video games**

Íñigo Mugueta Moreno

DOI: 10.7410/1352

Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea
Consiglio Nazionale delle Ricerche
<http://rime.cnr.it>

Special Issue

**Las Humanidades y su estudio a través de los
videojuegos, la gamificación
y las redes sociales**

**Humanities and their study through video games,
gamification and social networks**

A cargo de / Edited by
Maria Betlem Castellà Pujols - Luciano Gallinari

Direttore responsabile

Luciano GALLINARI

Segreteria di redazione

Esther MARTÍSENTAÑES

Comitato di redazione

Grazia BIORCI, Maria Eugenia CADEDDU, Monica CINI, Alessandra CIOPPI, Riccardo CONDRÒ, Gessica DI STEFANO, Yvonne FRACASSETTI, Raoudha GUEMARA, Maria Grazia KRAWCZYK, Maurizio LUPO, Alberto MARTINENGO, Maria Grazia Rosaria MELE, Maria Giuseppina MELONI, Sebastiana NOCCO, Michele M. RABÀ, Riccardo REGIS, Oscar SANGUINETTI, Giovanni SERRELI, Giovanni SINI, Luisa SPAGNOLI, Patrizia SPINATO BRUSCHI, Federica SULAS, Massimo VIGLIONE, Isabella Maria ZOPPI

Comitato scientifico

Luis ADÃO DA FONSECA, Sergio BELARDINELLI, Michele BRONDINO, Lucio CARACCILO, Dino COFRANCESCO, Daniela COLI, Miguel Ángel DE BUNES IBARRA, Antonio DONNO, Antonella EMINA, Giorgio ISRAEL, Ada LONNI, Massimo MIGLIO, Anna Paola MOSSETTO, Michela NACCI, Emilia PERASSI, Adeline RUCQUOI, Flocel SABATÉ i CURULL, Gianni VATTIMO, Cristina VERA DE FLACHS, Sergio ZOPPI

Comitato di lettura

In accordo con i membri del Comitato scientifico, la Direzione di RiMe sottopone a referee, in forma anonima, tutti i contributi ricevuti per la pubblicazione

Responsabile del sito

Claudia FIRINO

RiMe. Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea (<http://rime.cnr.it>)

Direzione: via G.B. Tuveri, 128 - 09129 CAGLIARI - I

Segreteria editoriale: via G.B. Tuveri 128 -09129 CAGLIARI - I

Telefono: +39 070403635 / 70 -Fax: +39 070498118

Redazione: rime@isem.cnr.it (invio contributi)

RiMe 2/II n.s

Special Issue

Las Humanidades y su estudio a través de los videojuegos, la gamificación y las redes sociales

Humanities and their study through video games, gamification and social networks

a cargo de / edited by

Maria Betlem Castellà Pujols - Luciano Gallinari

Indice

Maria Betlem Castellà Pujols	5-12
<i>Las Humanidades y su estudio a través de los videojuegos, la gamificación y las redes sociales. Una introducción / Humanities and their study through video games, gamification and social networks: an introduction.</i>	
Luciano Gallinari	13-14
<i>Editorial. Besides History. An increasingly intertwined thread with other digital and non-digital disciplines and tools</i>	
Íñigo Mugueta Moreno	15-42
<i>La Historia de los gamers: Representaciones del Medievo y la Antigüedad en los videojuegos de estrategia multijugador / The History of Gamers: representations of the Medieval and Ancient eras in multi-player strategy video games.</i>	
José María Cuenca López - Rocío Jiménez-Palacios	43-64
<i>Enseñando historia y patrimonio a través de los videojuegos: investigación e innovación / Teaching history and heritage through video games: research and innovation.</i>	
Emmanuelle Jacques	65-76
<i>Des jeux vidéo engagés, pour éduquer? Du théâtre de l'opprimé aux jeux</i>	

vidéo: September 12th de Gonzalo Frasca / Engaged video games, to educate? From the theatre of the oppressed to video games: September 12th by Gonzalo Frasca.

Stefania Manca 77-88
Social network sites in formal and informal learning: potentials and challenges for participatory culture.

Israel Sanmartín 89-120
Historia medieval, historiografía y facebook: la creación de un espacio intelectual entre la cultura popular y el mundo académico / Medieval History, Historiography and Facebook: the creation of an intellectual space between popular culture and the academic world.

Jaume Batlle Rodríguez - M. Vicenta González Argüello - Joan-Tomàs Pujolà Font 121-160
La narrativa como elemento cohesionador de tareas gamificadas para la enseñanza de lenguas extranjeras / Narrative as a cohesive element of gamified tasks for the teaching of foreign languages.

La Historia de los *gamers*: representaciones del Medievo y la Antigüedad en los videojuegos de estrategia multijugador

The History of Gamers: representations of the Medieval and Ancient eras in multi-player strategy video games

Íñigo Mugueta Moreno¹
(Universidad Pública de Navarra)

Resumen

En este trabajo pretendemos mostrar el modo en el que los jugadores de videojuegos de estrategia multijugador online, ambientados en la Historia, interactúan con los elementos históricos de esos videojuegos. Para ello, analizaremos tres fuentes diferentes: los nombres de las alianzas en las que se agrupan los jugadores -como ya hicieramos en un trabajo anterior; las informaciones históricas obtenidas del interior de algunas de estas alianzas del videojuego *Forge of Empires*; y finalmente las respuestas de más de doscientos jugadores de este mismo videojuego a un cuestionario virtual, realizando una valoración histórica del mismo. Los resultados informan sobre las representaciones sociales de la Historia manejadas por este tipo de videojugadores, y también sobre sus gustos, intereses y conocimientos históricos, tomando en consideración tanto su edad como su sexo.

Palabras clave

Historia; Medievo; Antigüedad; Representaciones sociales; videojuegos; tópicos.

Abstract

In this study we set out to show how online players participating in multiplayer video games set in History interact with the historical elements of those games. To do this, we analyse three different sources: the names of the alliances that the players operate under, as we did in a previous study; the historical information obtained from within some of these alliances for the *Forge of Empires* video game; and the replies to a virtual questionnaire of more than two hundred players of that game, making a historical assessment of it. The results cast light on the social representations of History used by this kind of videogame players and their tastes, interests and historical knowledge, taking both their age and gender into account .

Keywords

History; Middle Ages; Antiquity; Social representations; video games; topics.

¹ El presente trabajo se inserta dentro del proyecto *Historia y Videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147), financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad.

1. Introducción. – 2. Metodología. – 2.1. Análisis de los nombres de las alianzas en los videojuegos históricos de estrategia multijugador online. – 2.1.1. Qué es un videojuego histórico. – 2.1.2. Selección de los videojuegos. – 2.2. Análisis de las informaciones internas de las alianzas que poseen contenido histórico. – 2.3. La encuesta a los jugadores de *Forge of Empires*. – 3. Resultados. – 3.1. Análisis de los nombres de las alianzas en las que se agrupan los jugadores. – 3.2. Análisis de las informaciones internas de las alianzas que poseen contenido histórico. – 3.3. Análisis de las encuestas rellenas por los jugadores de FoE. – 3.3.1. ¿Cuánto tiempo llevas jugando a FoE? – 3.3.2. ¿Tu elección de FoE se debe a que es un videojuego histórico? – 3.3.3. ¿Has jugado a otros videojuegos históricos? – 3.3.4. ¿Has jugado a otros videojuegos multijugador en red? – 3.3.5. ¿Cuál es tu época histórica favorita, en atención a tus elecciones de videojuegos? – 3.3.6. ¿Qué temas históricos te interesan más? – 3.3.7. ¿Se manifiestan tus gustos en las elecciones que haces? – 3.3.8. Valora FoE desde el punto de vista de su rigor histórico. – 3.3.9. ¿Has aprendido Historia interactuando con otros jugadores de FoE, en foros o chats? – 4. Conclusiones. – 5. Bibliografía. – 6. Currículum vitae.

1. Introducción

En 2014 se publicó un artículo en la revista *Miscelánea Medieval Murciana* que se enmarcaba dentro del proyecto de investigación *Historia y Videojuegos*, y que utilizaba como fuente de información histórica los nombres que los jugadores del videojuego *Forge of Empires* daban a las alianzas o equipos en los que se agrupaban (Mugueta Moreno – Tobalina Oraá, 2014). El objetivo era conocer cuáles eran las representaciones sociales de la Historia (Moscovici, 1989; Mugueta Moreno, 2016) que se manejaban en este contexto virtual, pero también saber cuáles eran los gustos o intereses más extendidos por la Historia. La limitación del trabajo provenía de la propia fuente, que aunque muy numerosa -se analizaron miles de nombres de alianzas- resultaba poco explícita.

Algunas de las conclusiones de aquel trabajo se pueden resumir en el predominio de un tipo de Historia popular e híbrida, marcada por la mezcla de algunos elementos históricos (normalmente bélicos), y de otros mitológicos o directamente ligados al género extraordinario (Raya Bravo, 2016; Castro Valbuena, 2016) y en concreto a las ficciones históricas o para-históricas contemporáneas al estilo de Tolkien o Georges R.R. Martin (Cáceres Blanco, 2016). En este escenario virtual pseudo histórico la Antigüedad y la Edad Media parecen formar un periodo indiferenciado, relacionado con narrativas guerreras e imaginarias perfectamente intercambiables, y donde el anacronismo y las discordancias narrativas no resultan un problema para los jugadores.

El primer objetivo del presente trabajo consiste en completar aquellas informaciones, y compararlas con las obtenidas a partir de diversos videojuegos de estrategia multijugador, centrados en la Antigüedad y el Medioevo. El segundo objetivo es el de descubrir los rasgos generales de los jugadores de un videojuego histórico *online* como el citado *Forge of Empires*, para lo cual se ha decidido preguntar directamente a los jugadores, a través de una encuesta virtual que fue respondida por 224 personas.

2. Metodología

En adelante expondremos dos tipos de fuentes utilizadas: las que proceden de los propios videojuegos seleccionados, y las que se han obtenido por medio de la citada encuesta virtual dirigida a los jugadores del videojuego *Forge of Empires*.

2.1. Análisis de los nombres de las alianzas en los videojuegos históricos de estrategia multijugador online

El primer tipo de informaciones que hemos analizado es el que se ha podido obtener de videojuegos multijugador (Revuelta Domínguez – Bernabé Saez, 2012) de estrategia *online* y que nos permite comprender cómo son las representaciones sociales de la Historia dominantes en este contexto lúdico y virtual. Como se hizo en el trabajo de 2014 sobre el videojuego *Forge of Empires*, consideraremos como fuente, en primer lugar, los nombres de las alianzas o equipos en que se agrupan los jugadores de estos videojuegos multijugador.

Para este análisis se ha seleccionado una serie de videojuegos de características determinadas, pero que -en general- tienen en común que se tratan de videojuegos históricos. Partiremos, por tanto, de la definición de videojuego histórico elaborada por Juan Francisco Jiménez Alcázar, para después señalar las particularidades de los videojuegos multijugador *online*, y las opciones de interpretación que ofrecen de los gustos e intereses históricos de los jugadores.

2.1.1. Qué es un videojuego histórico

Juan Francisco Jiménez Alcázar ha definido el videojuego histórico como aquel que cumple cuatro requisitos básicos: veracidad, verosimilitud, presencia de información histórica y libertad para jugar (Jiménez Alcázar, 2011; y 2016, p. 208). Por tanto, se trataría de aquellos títulos que persiguen algún tipo de representación de la Historia sin concesiones a la presencia de elementos distorsionadores, como anacronismos o elementos de ficción. Esto excluiría a un gran número de videojuegos que -aunque buscan una estética histórica- incorporan elementos que no son históricos, como podrían ser los archiconocidos *World of Warcraft*, *Ligue of Legends*, o *Clash of Clans/Clash Royal*, etc...

Entre los videojuegos de tipo histórico Juan Francisco Jiménez Alcázar ha señalado cómo la mayor parte de los títulos se centran en unos periodos históricos concretos. Uno de los grandes favoritos es el periodo medieval, obviamente, tanto para juegos históricos que poseen una verosimilitud alta, como para videojuegos con elementos fantásticos. Los títulos referidos a la Edad Media serían innumerables, como *Mount & Blade*, la saga *Patrician*, *The Guild*, *The Settlers*, *Rise of Venice*, *Age of Empires II*, *Grand Age Medieval*, *Crusader Kings*, *Medieval Total War*. Otro periodo bien surtido de producciones es el

romano, con sagas como *Roma Total War, Imperium e Imperium Civitas*, y otros muchos. También la Antigüedad, Egipto y Grecia han recibido la atención de los desarrolladores de videojuegos, con títulos como *Sparta, Rise of Argonauts, Alexander, Faraon, La Reina del Nilo, Los niños del Nilo...*). Finalmente, otro periodo magníficamente surtido sería el de la Segunda Guerra Mundial, campo de batalla de celebérrimas, exitosas, tensas y –a mi juicio- estresantes aventuras virtuales (denominadas shooters), como *Medal of Honor, Call of Duty y Brothers in Arms*.

Realizar una búsqueda en Google o cualquiera de las tiendas *online* de videojuegos para obtener resultados cuantitativos fiables sobre los videojuegos actuales dedicados a temáticas históricas sería una tarea casi imposible, o al menos muy complicada, ya que ninguno de esos buscadores agota las búsquedas ni permite objetivarlas sin un trabajo ingente. Para obtener un panorama cuantitativo básico hemos preferido acudir a la selección de videojuegos que se realiza en el portal especializado *Historiagames*, y a los materiales elaborados en el proyecto de investigación *Historia y Videojuegos*, y colgados en su página web en formato “Excel” (www.historiayvideojuegos.com).

Atendiendo a los datos de *Historiagames* (abril 2017), podemos comprobar que la Edad Contemporánea ha centrado la atención de los desarrolladores de videojuegos históricos de forma prioritaria, y en especial todo lo relacionado con la Segunda Guerra Mundial. Finalmente, aunque cabría plantear alguna discrepancia con respecto la asignación de las categorías cronológicas que hace *Historiagames*, podemos observar un equilibrio de títulos entre las épocas Antigua y Medieval, aunque con un ligero predominio de la Antigüedad (Gráfico 1).

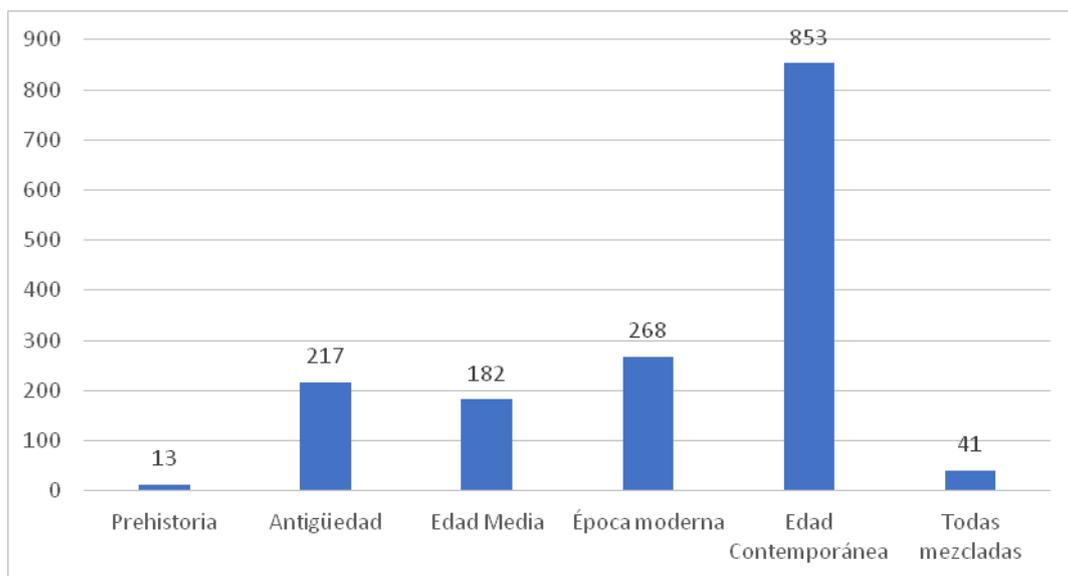


Gráfico 1. Número de videojuegos en Historiagames por cada época histórica

Si tomamos como referencia las bases de datos elaboradas en el proyecto Historia y videojuegos -referidos a videojuegos ambientados en la Edad Media- podemos comprobar que el porcentaje de videojuegos históricos puros es muy reducido (29%), en relación con el porcentaje de videojuegos que incorporan elementos no reales o de ficción (71%), lo que demuestra el vigor de las representaciones sociales del medievo ligadas al género extraordinario.

Tomamos estos datos como simple muestra del reparto por épocas de los intereses históricos de la industria del videojuego, que si bien procede de la decisión subjetiva de los desarrolladores de videojuegos, por otro lado responde al deseo de complacer a amplias masas de consumidores de sus productos. Y en este sentido, siempre cabe dudar de si la propuesta del desarrollador desencadena el interés del consumidor, o si son los estudios de mercado, y por tanto los gustos de los consumidores, quienes condicionan las producciones de videojuegos; pero de lo que no cabe duda es del resultado final, que supone un predominio masivo de la época contemporánea, gracias a sagas bélicas normalmente ambientadas en conflictos armados del siglo XX.

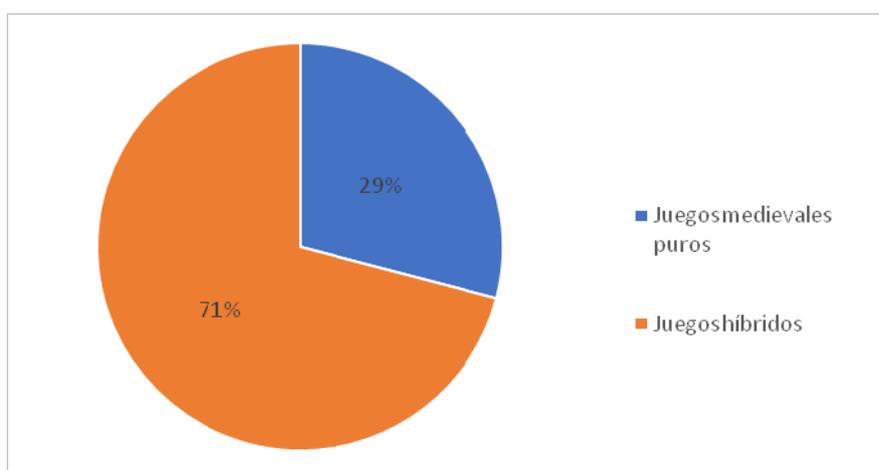


Gráfico 2. Porcentajes de juegos medievales puros y juegos híbridos en las bases de datos del proyecto Historia y Videojuegos.

2.1.2. Selección de los videojuegos

En el trabajo de 2014 se seleccionó un solo videojuego multijugador *online*, *Forge of Empires*, cuya característica diferenciadora frente a otros videojuegos del mismo tipo, era su organización en diferentes servidores “nacionales”. Es decir, su particularidad y su potencialidad para la investigación consiste en que los jugadores de un país como por ejemplo Francia, se concentran en unos servidores franceses, donde se usa obligatoriamente la lengua francesa, lo cual facilita la relación entre los jugadores y el desarrollo de narrativas más o menos explícitas, con elementos discursivos que ejercen funciones cohesionadoras de los equipos o alianzas. *Forge of Empires* es un videojuego histórico jugado por miles de jugadores de todas partes del mundo de manera cooperativa, que se

juega en un tiempo muy dilatado (meses o incluso años, pero no “partidas” cortas que puedan durar unas horas), que necesita de la colaboración de los jugadores (Marcano, 2012; y Marcano, Marcano y Sánchez, 2013) y que por ello incorpora diferentes posibilidades de comunicación entre ellos (chats, foros y mensajería). A través de estos canales de comunicación se puede acceder a diferentes tipos de informaciones históricas aportadas por los videojugadores.

Una de las cuestiones que llamaron nuestra atención en el trabajo de 2014 fue el predominio de nombres de alianzas relacionados con la Antigüedad, ya que *Forge of Empires* es un videojuego cuyos reclamos o publicidad se relacionan más con el Medioevo que con ningún otro periodo histórico, a pesar de ser un juego que recorre todas las épocas. Por tanto, a partir de aquel trabajo nos surgió el interés por analizar videojuegos que fueran inequívocamente medievales y/o inequívocamente asociables a la Antigüedad, para tratar de corroborar aquellas conclusiones: ¿Se reproducirían los mismos esquemas de representación histórica, con predominio de las temáticas Antiguas sobre las Medievales, y con una manifiesta combinación del gusto por la mitología Antigua y las ficciones Medievales?

La selección de los videojuegos que permitirían un estudio de esta índole nos ha venido condicionada por el acceso que cada empresa desarrolladora permite a los datos del juego. Cada videojuego presenta diferentes dificultades a la hora de acceder a las informaciones de sus alianzas, de manera que la selección del número de alianzas no ha podido realizarse de forma uniforme. No todos los juegos permiten un acceso sistemático a todos los servidores, y salvo *Forge of Empires*, los servidores normalmente no son “nacionales” o de un solo país, si no que suelen ser globales.

Con estos condicionantes, los videojuegos analizados han sido *Grepolis* (InnoGames, 2010), *Sparta. War of Empires* (Plarium, 2014), para la Antigüedad, *Imperia Online* (Imperia Online Ltd, 2005), *The Settlers Online* (Ubisoft, 2010), *Kingdoms of Camelot* (Kabam, 2009), *Los Khanes* (XS Software, 2005) y *Goodgame Empire* (Goodgame Studios, 2011), para la Edad Media, y *Elvenar* (InnoGames, 2015) como representante de los videojuegos híbridos. Aunque la muestra podría haber sido mucho mayor, estimamos que con los datos obtenidos se pueden realizar algunas comparaciones interesantes, y que el trabajo de recopilar nuevos nombres de alianzas en juegos del mismo tipo o en nuevos servidores de los videojuegos seleccionados, no aseguraría unos mejores resultados.

HISTÓRICOS PUROS				HÍBRIDOS	
ANTIGÜEDAD		EDAD MEDIA			
Nombre	Nº Alianzas	Nombre	Nº Alianzas	Nombre	Nº Alianzas
Grepolis	369	Imperia Online	40	Elvenar	210
Sparta. War of Empires	139	The Settlers Online	40		
		Kigdoms of Camelot	40		
		Los Khanes	77		
		Goodgame Empire	79		
TOTAL	508	TOTAL	276	TOTAL	210

Tabla 1. Videojuegos y números de alianzas utilizados.

El análisis de los datos se realizará de modo cuantitativo basado en el análisis descriptivo de los datos por medio de tablas dinámicas elaboradas con Microsoft Excel, lo que permite la obtención de tablas de frecuencias absolutas y relativas. Los resultados se expondrán en forma de gráficos de barras que reflejarán porcentajes sobre el total de nombres de alianzas.

2.2. Análisis de las informaciones internas de las alianzas que poseen contenido histórico

Si bien es cierto que en el estudio del año 2014 se analizaron en exclusiva los nombres de las alianzas de *Forge of Empires*, ya se detectaron otro tipo de informaciones que podían tener un gran interés para precisar más sobre los conocimientos y gustos históricos de los jugadores, como las que se podían encontrar en los foros, chats, mensajería y páginas de presentación de las propias alianzas². Sin embargo, no ha resultado posible acceder a informaciones de este tipo en todas las alianzas. Aunque un rastreo inicial nos convenció de la escasa presencia porcentual de narrativas históricas de interés en aquellos canales, sí descubrimos que en las páginas de presentación de las alianzas, en ocasiones, se detallaba un cierto discurso histórico de finalidad propagandista o proselitista, y con una cierta función cohesionadora del grupo (Rosales Peralta, 2014; y Giannetti, 2011). Por ello, nos planteamos una búsqueda detallada en un número reducido de servidores, con la finalidad de obtener algunos datos de interés, principalmente cualitativos, aunque también en alguna medida cuantitativos.

En consecuencia, las informaciones recogidas se tomaron sobre todo de las presentaciones que las alianzas hacen de sí mismas y, en un caso que nos pareció paradigmático, de la propia mensajería interna de una alianza concreta,

² Sobre este aspecto, agradezco las interesantes apreciaciones realizadas por Daniel Cassany en el coloquio celebrado en la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona en abril de 2017.

por el interés que la narrativa histórica desarrollada puede tener como elemento de cohesión interno de la alianza.

2.3. La encuesta a los jugadores de Forge of Empires

Si bien las informaciones obtenidas de los nombres de las alianzas no dejan lugar a duda sobre los gustos de los videojugadores, pareció pertinente realizar una encuesta preguntando de forma explícita a los jugadores de *Forge of Empires* por sus gustos históricos y la relación de los mismos con el videojuego. Considerando datos básicos de los jugadores como la edad, el sexo o el tiempo que llevan jugando, se les preguntó sobre su interés por la Historia, por los videojuegos, y por su valoración sobre los diferentes elementos históricos del videojuego.

Ante la dificultad de difundir la encuesta a través de la mensajería del juego y ante lo dificultoso de contar con la colaboración de la empresa Innogames a este efecto, se optó por contactar y solicitar la colaboración del principal *blogger* en castellano de este juego, que desde hace años redacta la *Guía de Forge of Empires* o *Guía Valdovinho*³. Por medio de un *post* explicativo que se publicó en el *blog* se logró que en dos semanas el número de respuestas a la encuesta alcanzara el número de 224. Considerando que la cifra era representativa, se cerró el formulario de Google en el que se incluía la encuesta. Los datos de edad y género de los encuestados son los siguientes:

<i>Edades</i>	<i>Hombres</i>	<i>Mujeres</i>	<i>Total</i>
- de 18 años	6	0	6
Entre 18 y 30 años	51	6	57
Entre 30 y 40 años	52	8	60
+ de 40 años	85	16	101
Total	194	30	224

Tabla 2. Género y edad de los encuestados.

Dicha encuesta tenía 14 preguntas, entre datos de control, preguntas de opción múltiple, preguntas abiertas, y un último campo abierto a comentarios libres. De ellas se han seleccionado 10, cuyas respuestas serán examinadas en este trabajo. Al igual que en el capítulo anterior, el análisis de los datos será cuantitativo y descriptivo, obtenido a partir de tablas dinámicas elaboradas con Microsoft Excel para la obtención de tablas de frecuencias absolutas y relativas. A la hora de exponer estos datos se tendrán en cuenta las variables de género y

³ <<http://guiaforgeofempires.com/guia-valdovinho/>> Agradezco a David Pita la ayuda prestada en la difusión de la encuesta.

edad, y se preferirá el formato de tabla, que aunque sea menos visual, aporta una mayor riqueza y permite observar diferencias de género y edad.

3. Resultados

Seguiremos el orden previamente establecido en el capítulo anterior para analizar los tres diferentes tipos de fuentes: nombres de las alianzas de videojuegos variados, los discursos históricos de las alianzas de *Forge of Empires*, y finalmente, los datos de la encuesta realizada a los jugadores de este mismo videojuego.

3.1. Análisis de los nombres de las alianzas en las que se agrupan los jugadores

Tras el vaciado de los nombres de las alianzas y la asignación de los nombres de las mismas a diferentes categorías, se han aislado aquellos nombres que aportan algún tipo de intencionalidad histórica. Esto es, se han eliminado nombres considerados como genéricos, políticos, geográficos, humorísticos o indescifrables, que no aluden a ningún tipo de realidad histórica o narrativa similar. Esto supone eliminar entre un 61 y un 69% de los nombres, y quedarnos con entre un 31 y un 39% de nombres catalogados como históricos (cuando tenían una relación indudable con un elemento histórico⁴), históricos-genéricos (cuando el nombre contenía algún elemento histórico impreciso⁵), para-históricos (relacionados con ficciones⁶), o mitológicos⁷. Las incidencias porcentuales de los nombres de alianzas que se reflejan en los gráficos remiten al total de nombres analizados.

En los videojuegos ambientados en la Antigüedad (*Grepolis* y *Sparta. War of Empires*) se aprecia un predominio masivo de los nombres históricos relacionados con la Antigüedad o con la mitología clásica, de manera que los videojugadores parecen relacionar de una manera bastante correcta – cronológicamente hablando- la ambientación del videojuego con su identidad grupal. En cualquier caso, existe un más reducido grupo de jugadores que aun jugando en un contexto virtual de tipo Antiguo, elige para su alianza un identificador que remite a época medieval, a mitología medieval (normalmente identificado con la presencia de dragones en el título), o a las ficciones de Tolkien o Juego de Tronos.

⁴ Esparta, Troya, Imperio Romano, gladiador, cruzados, templarios, Braveheart, vikingos...

⁵ Imperio, reino, rey, legión, hermandad...

⁶ Hobbits, elfos, Siete Reinos...

⁷ Fénix, Titanes, Hades, Olimpo, Dragones, Thor, Asesinos, Alquimia, Camelot.

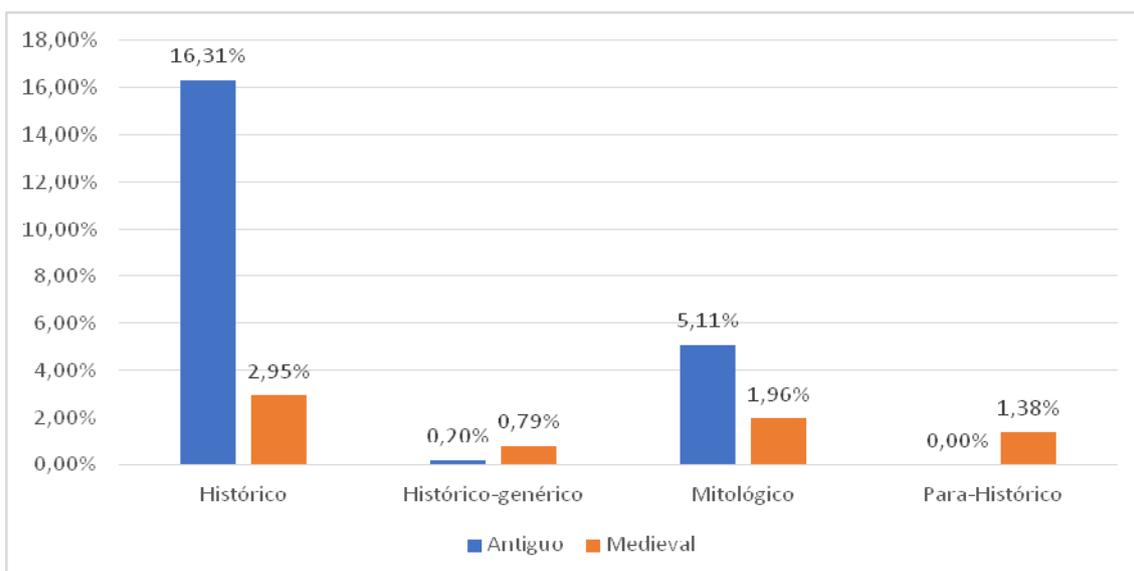


Gráfico 3. Porcentajes de nombres relativos a la Antigüedad y el Medievo en las alianzas de los videojuegos *Grepolis* y *Sparta. War of Empires*

Si subdividimos la Antigüedad en periodos simples (Egipto/Grecia/Roma), cabe señalar que los jugadores de *Grepolis* y *Spartan. War of Empires*, siguen manifestando cierta coherencia histórica y cronológica en su comportamiento colectivo, ya que es el mundo helénico el más representado en los nombres históricos (excluyendo del análisis los nombres mitológicos que no podrían ser separados en las categorías Grecia/Roma con facilidad). Todo lo cual, confirma la idea de que la Antigüedad parece el ámbito histórico más conocido por los jugadores, y en el que tienen un mayor índice de acierto histórico.

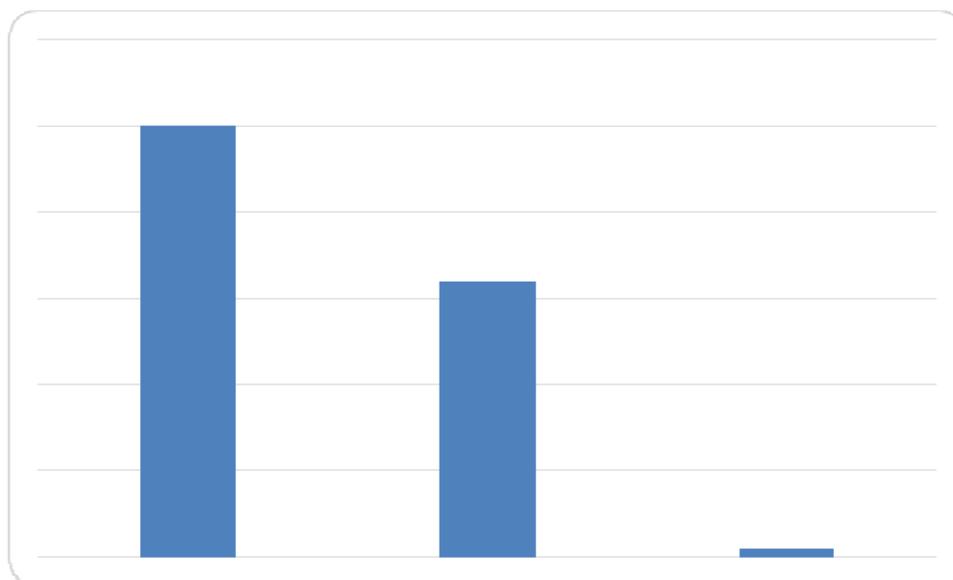


Gráfico 5. Reparto de los nombres históricos de época Antigua en los videojuegos ambientados en la Antigüedad (*Grepolis* y *Sparta. War of Empires*)

Si acudimos a los videojuegos de época medieval (Imperia Online, Los Khanes, The Settlers Online, Kingdoms of Camelot y Goodgame Empire), podemos descubrir una realidad bien diferente. Aunque los servidores de estos juegos son internacionales, se puede observar cómo a pesar de la ambientación de los videojuegos, los videojugadores prefieren los nombres históricos de la Antigüedad a los propiamente medievales. Es cierto que la incidencia de nombres medievales es mayor que en el caso anterior, pero la presencia de nombres históricos antiguos supera el 10%, los mitológicos antiguos casi llegan al 6%, mientras los nombres históricos medievales apenas alcanzan el 4%. Parece evidente, por tanto, que la Antigüedad está más presente entre los conocimientos de los videojugadores, tanto en cuanto a la presencia de nombres históricos como procedentes de la mitología clásica. Aunque el Medievo sigue en impacto y los nombres históricos de otras épocas son muy residuales, el mayor peso de la Antigüedad parece bastante significativo en este caso.

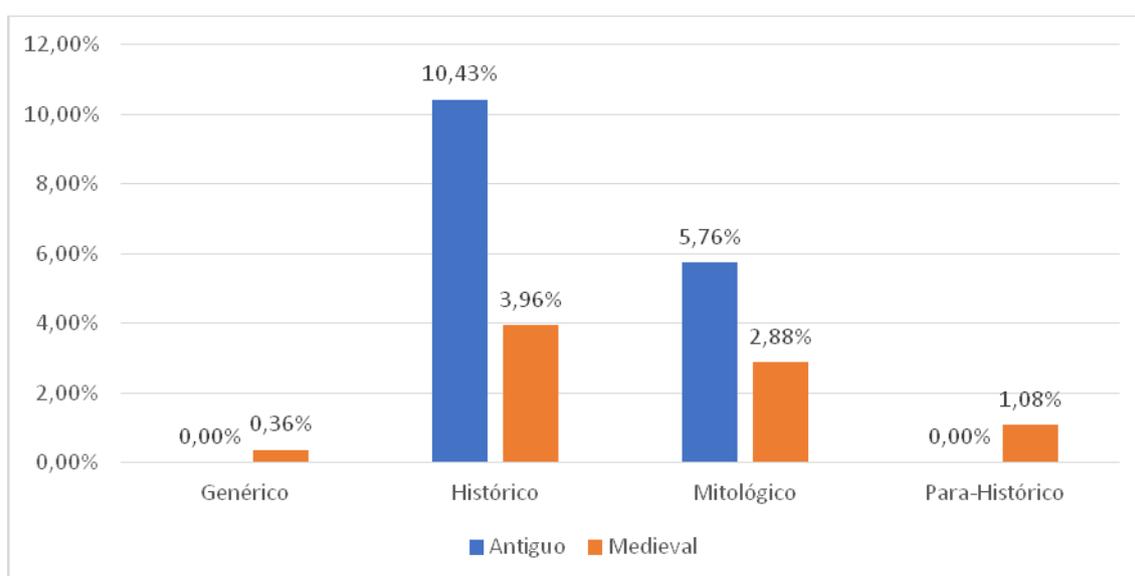


Gráfico 4. Porcentajes de nombres relativos a la Antigüedad y el Medievo en las alianzas de videojuegos ambientados en el Medievo

Más sorprendente aún resulta el mismo análisis realizado para los nombres de las alianzas de un juego similar, pero ambientado en un mundo mágico-ficticio medieval relacionado con el género histórico extraordinario. Porque si bien en los videojuegos medievales no predominaban los nombres de la época, en este videojuego de ficción sí se registra un predominio de nombres históricos medievales (3,81%) frente a los de la Antigüedad (2,38%), y una gran presencia de nombres para-históricos medievales (8,1%). Eso sí, el grupo más numeroso es el que corresponde a la mitología clásica (8,57%), con una presencia amplia de nombres mitológicos medievales (4,29%). Resulta en cualquier caso muy indicativo que sea en un videojuego de ficción en el que encontremos una

mayor incidencia de lo medieval, como si los videojugadores entendieran que la Edad Media se relaciona directamente con elementos de ficción y, en cambio, la Edad Antigua con elementos históricos.

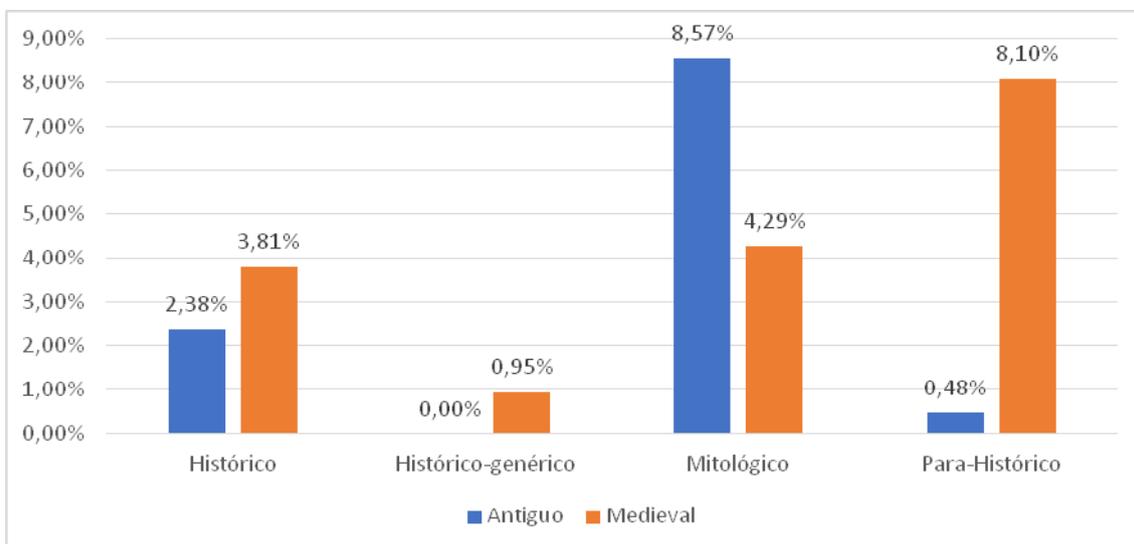


Gráfico 5. Porcentajes de nombres relativos a la Antigüedad y el Medioevo en las alianzas del videojuego Elvenar

3.2. Análisis de las informaciones internas de las alianzas que poseen contenido histórico

Las páginas de presentación de los gremios o alianzas del videojuego *Forge of Empires* (FoE, en adelante) son en ocasiones explícitas, y desarrollan algún tipo de narrativa histórica que pretende aportar un cierto “prestigio” al gremio, un toque de esnobismo histórico que tiene una doble función: hacia afuera, como reclamo para el reclutamiento de nuevos miembros, y hacia dentro, como elemento de cohesión que busca generar una identidad común en torno a un discurso concreto (que puede ser histórico como consecuencia del contexto proporcionado por el juego, o no). El porcentaje de alianzas que incorporan estas narrativas es muy reducido -pues no se trata de un elemento obligatorio en el juego, y de hecho muchas de ellas o dejan en blanco la página de inicio, o sólo indican cuestiones técnicas del juego que definen la forma de jugar de esa alianza. Hemos analizado las 200 primeras alianzas de cinco diferentes servidores españoles del juego, y el resultado es que sólo un 3,6 % de ellas contiene elementos narrativos históricos en la página de presentación. El número es reducido, y nos permite analizar simplemente 36 casos, de modo que un análisis cuantitativo no resultaría demasiado interesante.

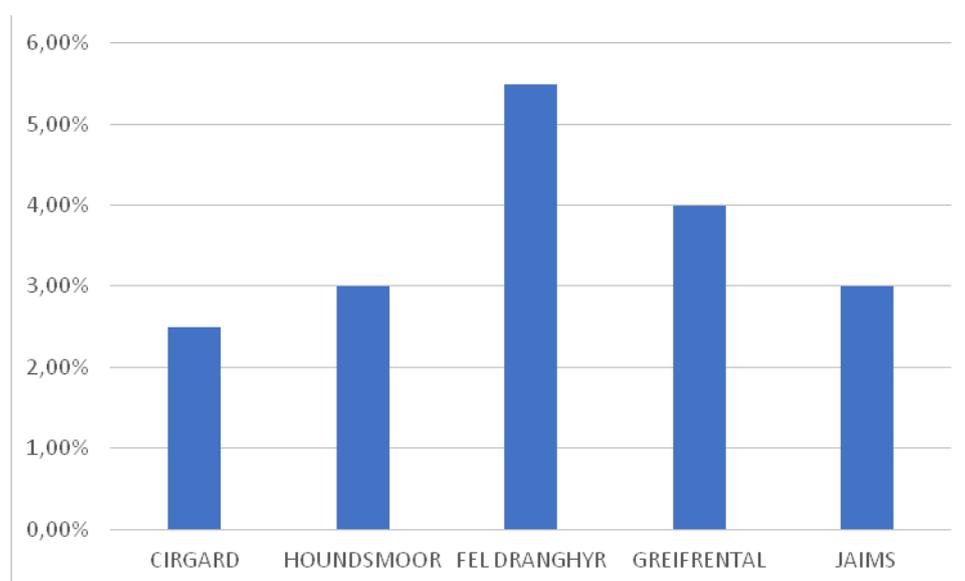


Gráfico 6. Porcentaje de alianzas que contienen elementos narrativos en su página de presentación (en los diferentes servidores del videojuego FoE: Cirgard, Houndsmoor...).

Aunque el número de casos a analizar es escaso, los textos aportan informaciones abundantes y explícitas sobre los conocimientos y gustos históricos de los jugadores. Si hacemos una valoración cuantitativa de estas narrativas podemos observar cómo entre estas alianzas, los nombres históricos son bastante más abundantes que los mitológicos, y los medievales están mucho más presentes que los antiguos. Todo ello invita a pensar que las personas que están detrás de estas narrativas tienen -en general- un mayor conocimiento histórico, se ciñen más al contexto histórico que propone el juego (cuya iconografía de presentación se centra preferentemente en la Edad Media), y seguramente detrás de su elección de un videojuego histórico se esconda un interés concreto por la Historia.

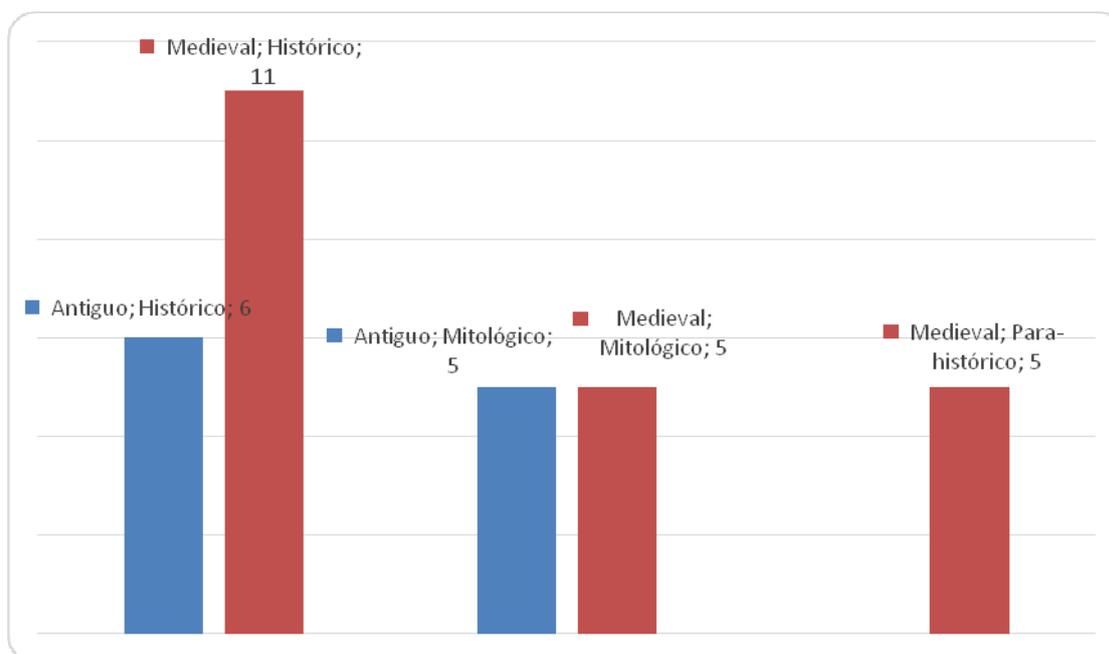


Gráfico 7. Reparto por temáticas y épocas del número de narraciones localizadas en las páginas de presentación de las alianzas del videojuego FoE (Sobre un total de 34)

Si nos detenemos en el análisis de algunos de los planteamientos realizados por estos jugadores, podemos observar una gran corrección histórica cuando se trata de nombres históricos, y un profundo conocimiento de la mitología o narrativa que da origen a un nombre para-histórico o mitológico. En el servidor denominado Círgard existe una alianza llamada “Orden de Santiago” en la que se afirma que “la Orden de Santiago es una orden militar y religiosa surgida en el siglo XII en el Reino de León. Debe su nombre al patrón nacional de España, Santiago el Mayor. Su objetivo inicial era proteger a los peregrinos del Camino de Santiago y hacer retroceder a los musulmanes de la península Ibérica. Tras la muerte del gran maestro Alonso de Cárdenas en 1493, los Reyes Católicos incorporaron la Orden a la Corona de España”.

De igual manera, en un gremio denominado “Vikingos”, del servidor Jaims, se puede leer “a finales del siglo VII los escoceses ya nos apodan como el Terror del Norte. Un terror que pronto se extenderá por toda la costa británica y a lo largo del Canal de la Mancha [...] Ahora llegamos a Jaims, somos VIKINGOS”. En este caso nos interesa señalar cómo el autor utiliza la primera persona del plural para identificar a los miembros de esta alianza con las actuaciones de los vikingos en época medieval y plantear una continuidad entre el pasado y el presente virtual.

En otros casos la narrativa permite justificar o construir un modo de jugar o incluso una ideología de juego, como en el caso de “La Mesa Redonda”, del servidor Greifental, en el que se vincula la Tabla Redonda a un igualitarismo entre sus miembros que se pretende trasladar a la alianza en el videojuego: “No

hay ningún lugar privilegiado en La Mesa Redonda, por lo que ninguna persona sobresale del resto”. Algo similar es lo que propone la alianza “Spartan New Milenio”, del servidor Fel Dranghyr, que junto a algunas precisiones históricas sobre Esparta, afirma lo siguiente: “Somos GUERRER@s de los más FUERTES, nadie puede contra nosotros. Donde veas un espartan@, verás mujeres y hombres dispuestos a luchar y a salir victoriosos de todas sus aventuras”. Pertenecer a este gremio implica, por tanto, una manera de jugar concreta, activa y con preferencia por las opciones militares.



Figura 1. Página de presentación de una alianza del videojuego *Forge of Empires*.

En algunos casos las precisiones históricas implican un conocimiento erudito y detallado, como en el gremio “Argonautas” del servidor Greifental, en el que se explica la etimología de la palabra argonauta, o en Morrigan, del servidor Fel Dranghyr, donde se hace lo propio con el nombre de esta deidad céltica.

Resulta difícil conocer la profundidad que alcanzan algunas de estas narrativas en el interior de estas alianzas, pero la experiencia de juego y las conversaciones mantenidas con algunos jugadores confirman que las informaciones contenidas en las páginas de presentación de los gremios son representativas de algunos de los contenidos que se pueden encontrar en la mensajería de la alianza. Es decir, en la mensajería del gremio se usa esa narrativa como elemento cohesionador que sirve para hacer bromas o incluso desarrollar estrategias.

Un caso paradigmático de este comportamiento sería el de la alianza *Milenium*, de la que se han podido recuperar abundantes informaciones sobre la

época romana, que es la que sirve a sus miembros para generar cohesión y entretenimiento. Los relatos de contenido histórico tienen en esta alianza el detonante de la expulsión de alguno de sus miembros por el reiterado incumplimiento de las normas (la mayor parte de las veces debido al abandono del juego). La expulsión de la alianza se compara metafóricamente con una ejecución, que en cada caso tiene una forma diferente, asociada siempre a la Antigua Roma. Así, hemos podido recoger relatos sobre “ejecuciones” en el Coliseo en medio de los “ludus”, por despeñamientos en la roca Tarpeya, y por crucifixión en la vía Apia, en alusión al conocido final de la sublevación de Espartaco. En medio de estos relatos, los contenidos expertos referidos a Roma son abundantes, ya que por ejemplo la misma alianza otorga magistraturas de nombre romano a sus dirigentes: Cónsul, procónsul o tribuno, por ejemplo. Los demás miembros de la alianza reciben el trato de diferentes tipos de soldados: *triarios*, *velites* y *optios*. Los relatos se ambientan temporalmente aludiendo al calendario romano (*Idus*, *calendas*...), las festividades más conocidas, como las *saturnalias* o *sol invictus*, e incluso con presencia de habitantes de diferentes lugares del Imperio Romano (samnitas, tracios, reciarios (sic), refiriéndose seguramente a los *raeti*...). Igualmente, las referencias a hechos concretos de la Historia de Roma son frecuentes, como cuando se menciona la batalla de Zama, el paso del Rubicón, o la crucifixión en la vía Apia.

La mayor parte de las veces alguno de estos relatos provoca respuestas de otros miembros de la alianza, que pueden ser de admiración, o que pretenden continuar con la ficción histórica, con desigual conocimiento histórico. Así, en las respuestas de algunos de ellos a un relato bien construido para la época romana, se pueden encontrar referencias al Valhala nórdico, o a mitología griega. Es decir, aunque dos personas en el gremio inician narrativas históricamente coherentes, otros compañeros -aun cuando manifiestan una valoración muy positiva de las mismas- cuando pretenden continuarlas, encuentran graves problemas a la hora de aportar más detalles históricos, y optan por incluir elementos anacrónicos, sin que esto parezca importarles en exceso o suponga un impedimento para la coherencia del relato.

3.3. *Análisis de las encuestas rellenas por los jugadores de FoE*

Expondremos por separado los resultados de cada una de las 10 preguntas del cuestionario que hemos seleccionado finalmente. En casi todos los casos se trata de preguntas de selección de una única respuesta cerrada, junto a una pregunta final abierta de tipo opcional.

3.3.1. *¿Cuánto tiempo llevas jugando a FoE?*

Esta era una pregunta de opción múltiple en la que los encuestados debían situarse en una categoría temporal en función del tiempo que llevan jugando a

este videojuego: menos de un año; entre uno y dos años, entre dos y tres años, más de tres años. Como puede comprobarse en la Tabla 4.

	Menos de un año	De 1 a 2 años	De 2 a 3 años	Más de 3 años	Total
Hombre	23,21%	25,45%	13,39%	24,55%	86,61%
- de 18 años	0,45%	1,34%	0,89%	0,00%	2,68%
Entre 18 y 30 años	5,80%	8,48%	4,02%	4,46%	22,77%
Entre 30 y 40 años	8,04%	9,38%	1,79%	4,02%	23,21%
+ de 40 años	8,93%	6,25%	6,70%	16,07%	37,95%
Mujer	4,46%	4,91%	2,23%	1,79%	13,39%
Entre 18 y 30 años	0,89%	1,34%	0,00%	0,45%	2,68%
Entre 30 y 40 años	1,34%	0,89%	0,89%	0,45%	3,57%
+ de 40 años	2,23%	2,68%	1,34%	0,89%	7,14%
Total	27,68%	30,36%	15,63%	26,34%	100,00%

Tabla 4. ¿Cuánto tiempo llevas jugando a FoE?

Con estos datos podemos dar un perfil medio del tipo de jugador que podemos encontrar en este videojuego. Se trataría muy mayoritariamente de varones mayores de edad, con edades que oscilan desde 30 a más de 40 años. De hecho, el rango de edad más representado, como puede observarse, es el de mayores de 40 años (tanto para hombres como para mujeres). Aunque el dato pueda sorprender, en este tipo de videojuegos, que requieren de un constancia y compromiso social, es habitual encontrar jugadores de estas edades. Según nuestros datos, este compromiso crece con la edad, y como puede observarse, los mayores de 40 años son los que más tiempo llevan jugando a FoE (tanto entre hombres como entre mujeres).

3.3.2. ¿Tu elección de FoE se debe a que es un videojuego histórico?

Con esta pregunta dicotómica queríamos conocer si la motivación de los jugadores a la hora de seleccionar este videojuego era de tipo histórico o no.

	No	Sí
Hombre	27,68%	58,93%
- de 18 años	0,45%	2,23%
Entre 18 y 30 años	6,25%	16,52%
Entre 30 y 40 años	7,14%	16,07%
+ de 40 años	13,84%	24,11%
Mujer	7,14%	6,25%
Entre 18 y 30 años	1,34%	1,34%
Entre 30 y 40 años	2,23%	1,34%
+ de 40 años	3,57%	3,57%
Total	34,82%	65,18%

Tabla 5. ¿Tu elección de FoE se debe a que es un videojuego histórico?

Los datos de la Tabla 5 muestran que la motivación histórica supera el 65% entre los encuestados, que el género masculino parece más atraído por la Historia que el femenino, y que son los hombres jóvenes quienes reconocen una mayor influencia de la Historia en su elección, ya que las respuestas afirmativas duplican ampliamente a las negativas en los rangos de edad más bajos.

3.3.3. ¿Has jugado a otros videojuegos históricos?

Las dos siguientes preguntas pretendían conocer el grado de implicación de los jugadores con las dos variables posibles en este ámbito de ocio: las temáticas históricas o los videojuegos. Por tanto, en primer lugar se preguntó por la experiencia previa con otros videojuegos históricos, y en segundo lugar por la experiencia con videojuegos multijugador, no necesariamente históricos.

	No	Sí
Hombre	31,25%	55,36%
- de 18 años	0,89%	1,79%
Entre 18 y 30 años	6,70%	16,07%
Entre 30 y 40 años	6,70%	16,52%
+ de 40 años	16,96%	20,98%
Mujer	10,71%	2,68%
Entre 18 y 30 años	2,23%	0,45%
Entre 30 y 40 años	2,23%	1,34%
+ de 40 años	6,25%	0,89%
Total	41,96%	58,04%

Tabla 6. ¿Has jugado a otros videojuegos históricos?

Como se puede observar en la Tabla 6, un 58% de los encuestados reconocen haber jugado a videojuegos históricos, lo cual no parece demasiado alejado del 65% que declaran haber elegido FoE por su faceta histórica. Son de nuevo los

hombres más jóvenes quienes más experiencia con videojuegos históricos poseen, pues en los rangos de edad más bajos las respuestas afirmativas siempre duplican a las negativas. En cambio, los porcentajes de respuestas negativas de las mujeres son muy superiores a los positivos, lo cual reafirma los resultados de la pregunta anterior, y un menor interés por la Historia de estas videojugadoras.

3.3.4. ¿Has jugado a otros videojuegos multijugador en red?

En este caso la pregunta no se planteó dicotómica como la anterior, si no que dio a los encuestados la posibilidad de catalogar los videojuegos a los que suelen jugar en función de su relación con la Historia, catalogándolos como históricos, no históricos, o de ficción histórica.

	No	De ficción	No históricos	Históricos	Total
Hombre	36,94%	16,22%	16,67%	17,12%	86,94%
- de 18 años	1,35%	0,90%	0,00%	0,45%	2,70%
Entre 18 y 30 años	8,56%	5,86%	3,60%	4,95%	22,97%
Entre 30 y 40 años	7,21%	4,95%	4,95%	5,86%	22,97%
+ de 40 años	19,82%	4,50%	8,11%	5,86%	38,29%
Mujer	8,11%	0,90%	2,70%	1,35%	13,06%
Entre 18 y 30 años	1,80%	0,45%	0,00%	0,00%	2,25%
Entre 30 y 40 años	2,25%	0,45%	0,45%	0,45%	3,60%
+ de 40 años	4,05%	0,00%	2,25%	0,90%	7,21%
Total	45,05%	17,12%	19,37%	18,47%	100,00%

Tabla 7. ¿Has jugado a otros videojuegos multijugador en red?

Los datos de la Tabla 7 confirman que las respuestas son positivas en un alto porcentaje para el caso de los hombres, y en especial de los más jóvenes. Sumados estos datos a los anteriores, podemos observar que los videojugadores de más de 40 años (tanto hombres como mujeres), son los más comprometidos y fieles a *FoE*, en tanto los más jóvenes juegan más habitualmente a otros videojuegos. Entre los videojuegos preferidos, destaca la diferencia de género que muestra cómo los videojuegos históricos son elegidos mayoritariamente (17,12%) por los hombres, y en cambio las mujeres parecen preferir videojuegos no históricos. En los resultados globales se puede destacar como importante la presencia de aficionados a videojuegos multiplayer ya sean históricos o de ficción histórica (35,59%), ya que se trata de un género bastante concreto. Y finalmente, constatar cómo lo histórico y lo ficticio caminan de la mano en estos contextos, en porcentajes muy similares, como ya se ha constatado en las primeras partes de este trabajo.

¿Juegas o has jugado a otros videojuegos ambientados en la Historia?			
¿Juegas o has jugado a otros juegos multiplayer?	No	Sí	Total
No	26,79%	17,86%	44,64%
Sí	14,73%	39,73%	54,46%
En blanco	0,45%	0,45%	0,89%
Total	41,96%	58,04%	100,00%

Tabla 8. Tabla combinada sobre elección de videojuegos históricos y online

Si combinamos las respuestas a las dos preguntas anteriores por medio de una tabla de entrada doble (Tabla 8), observamos claramente dos grupos importantes de jugadores: los que juegan a todo tipo de videojuegos, históricos y online (39,76%), y los que juegan únicamente a FoE (26,79%).

3.3.5. ¿Cuál es tu época histórica favorita, en atención a tus elecciones de videojuegos?

Para conocer los gustos históricos de los jugadores de FoE se les propuso elegir una época “favorita” de la Historia, seleccionando un solo periodo. Recuérdese que FoE es un videojuego cuya publicidad normalmente recurre a ilustraciones en las que utiliza, mayoritariamente, elementos medievales, aunque el juego no se centre en esta época histórica, sino que incluye todas las demás. Para facilitar la elección de los encuestados se utilizó la periodización clásica de la Historia, incluyendo en algún caso referencias cronológicas o aclaratorias, de la siguiente manera: Prehistoria, Edad Antigua (Egipto, Grecia, Roma), Edad Media (Siglos V-XV), Edad Moderna (Siglos XV-XVIII), Edad Contemporánea, y Ninguna en concreto.

	Prehistoria	Edad Antigua	Edad Media	Edad Moderna	Edad Contemporánea	Ninguna en concreto
Hombre	0,89%	18,75%	19,64%	6,25%	8,04%	33,04%
- de 18 años	0,00%	0,45%	0,45%	0,45%	0,45%	0,89%
Entre 18 y 30 años	0,45%	5,36%	5,80%	2,68%	2,68%	5,80%
Entre 30 y 40 años	0,00%	4,02%	6,25%	1,79%	2,68%	8,48%
+ de 40 años	0,45%	8,93%	7,14%	1,34%	2,23%	17,86%
Mujer	0,45%	2,68%	1,34%	0,89%	1,79%	6,25%
Entre 18 y 30 años	0,00%	0,45%	0,45%	0,45%	0,00%	1,34%
Entre 30 y 40 años	0,00%	1,34%	0,45%	0,45%	0,89%	0,45%
+ de 40 años	0,45%	0,89%	0,45%	0,00%	0,89%	4,46%
Total	1,34%	21,43%	20,98%	7,14%	9,82%	39,29%

Tabla 9. ¿Cuál es tu época histórica favorita, en atención a tus elecciones de videojuegos?

La Tabla 9 nos muestra una preferencia ligeramente mayoritaria por la Edad Media, pero con unos valores muy cercanos a los de la Antigüedad. Resulta relevante observar de nuevo la diferencia existente entre los hombres mayores de 40 años y las mujeres en general, que prefieren la época Antigua, y los hombres de edades inferiores a los 40 años, que son quienes de una manera más clara parecen preferir la Edad Media, es decir, justo el grupo que manifiesta un mayor interés por la Historia y los videojuegos históricos. Se podría intuir que estamos ante el grupo más apasionado, y que esa pasión viene articulada, especialmente, por el periodo medieval.

3.3.6. ¿Qué temas históricos te interesan más?

En esta pregunta se dio a elegir a los encuestados entre distintas facetas de la Historia, para conocer qué aspectos centraban sus intereses en mayor medida: culturales, económicos y sociales, militares, mitológicos y de ficción histórica.

	Ficción histórica	Culturales	Económicos y sociales	Militares	Mitología	Ninguno	Total
Hombre	9,09%	24,09%	11,82%	25,91%	8,64%	7,27%	86,82%
- de 18 años	0,45%	0,45%	0,45%	1,36%	0,00%	0,00%	2,73%
Entre 18 y 30 años	4,09%	5,00%	2,73%	7,73%	3,18%	0,45%	23,18%
Entre 30 y 40 años	0,91%	8,18%	3,64%	6,82%	2,27%	1,82%	23,64%
+ de 40 años	3,64%	10,45%	5,00%	10,00%	3,18%	5,00%	37,27%
Mujer	3,18%	3,18%	1,36%	1,36%	2,27%	1,82%	13,18%
Entre 18 y 30 años	0,00%	0,45%	0,00%	0,00%	0,91%	0,91%	2,27%
Entre 30 y 40 años	1,36%	0,45%	0,00%	1,36%	0,45%	0,00%	3,64%
+ de 40 años	1,82%	2,27%	1,36%	0,00%	0,91%	0,91%	7,27%
Total	12,27%	27,27%	13,18%	27,27%	10,91%	9,09%	100,00%

Tabla 10. ¿Qué temas históricos te interesan más?

La Tabla 10 vuelve a mostrar una diferenciación de género interesante, ya que mientras los hombres prefieren los temas militares ligeramente por encima de los culturales, las mujeres muestran una clara preferencia por estos últimos. De nuevo el grupo de hombres de mayor edad se desmarca de los resultados de las demás franjas de edad, ya que selecciona los aspectos culturales ligeramente por encima de los militares, si bien en este caso la diferencia porcentual no es demasiado alta. Y por tanto, son los hombres de edades entre 18 y 30 años los que prefieren mayoritariamente los temas militares.

3.3.7. ¿Se manifiestan tus gustos en las elecciones que haces?

Otra de las averiguaciones que pretendíamos realizar se refería a la forma en la que los jugadores se relacionan con los elementos históricos de FoE por medio de las elecciones que pueden realizar en el juego: selección de avatar/imagen

(Molina Valencia y Cuéllar Torres, 2013), de alianza, de nombre/nick, de grandes edificios (monumentos únicos como Santa Sofía, la catedral de Aquisgrán, el Castel del Monte de Federico II...), o varios de ellos.

	No	Ávatar	Alianza	Nick	GE's	Varias	Total
Hombre	42,41%	5,36%	5,36%	5,80%	4,46%	23,21%	86,61%
- de 18 años	0,45%	0,00%	0,89%	0,45%	0,00%	0,89%	2,68%
Entre 18 y 30 años	8,48%	1,34%	1,79%	0,45%	1,79%	8,93%	22,77%
Entre 30 y 40 años	13,39%	1,79%	0,89%	1,34%	0,89%	4,91%	23,21%
+ de 40 años	20,09%	2,23%	1,79%	3,57%	1,79%	8,48%	37,95%
Mujer	7,59%	0,89%	0,45%	0,89%	0,45%	3,13%	13,39%
Entre 18 y 30 años	1,34%	0,45%	0,00%	0,45%	0,00%	0,45%	2,68%
Entre 30 y 40 años	2,23%	0,00%	0,45%	0,00%	0,00%	0,89%	3,57%
+ de 40 años	4,02%	0,45%	0,00%	0,45%	0,45%	1,79%	7,14%
Total	50,00%	6,25%	5,80%	6,70%	4,91%	26,34%	100,00%

Tabla 12. ¿Se manifiestan tus gustos históricos en las elecciones que haces en FoE?

Parece natural que el 34% de encuestados que decía no haber elegido FoE por su dimensión histórica haya seleccionado la respuesta negativa a esta pregunta. Sin embargo, el porcentaje de respuestas negativas va un poco más allá, hasta el 50%. En general, un 26% de los encuestados reconoce que sus gustos históricos se manifiestan en varias de sus elecciones, y más de un 23% reconoce que al menos en un caso su elección ha tenido que ver con sus gustos históricos. En este caso, habría que señalar que aunque el juego tenga un reclamo narrativo de tipo histórico, sólo la mitad de los jugadores aprecian esa narrativa, y que el resto realiza sus elecciones en función de sus estrategias de juego, pero en cualquier caso, al margen de la narrativa propuesta por los desarrolladores, aun cuando manifiesten su gusto por ella. Podríamos estar hablando, por tanto, de un grupo de jugadores importante que aprecia la ambientación histórica del videojuego, es decir, su imagen externa, pero que no presta atención a los detalles o a las narrativas concretas.

Las diferencias de género en este caso no son demasiado relevantes, aunque sí es cierto que entre las mujeres las respuestas negativas superan el 50%, mientras en los hombres son menos de la mitad quienes dicen no realizar ninguna elección relacionada con sus gustos históricos. Entre ellos, de nuevo se puede observar que son los más jóvenes quienes demuestran un mayor interés por la Historia a través de sus elecciones, y que conforme avanza la edad, la indiferencia por los elementos históricos parece crecer.

3.3.8. Valora FoE desde el punto de vista de su rigor histórico

Finalmente, también queríamos conocer el grado de conocimiento histórico que poseen los jugadores de FoE, a través de una sencilla valoración del rigor histórico del videojuego. Hay que señalar, previamente, que los errores

históricos de FoE hacen que no podamos considerarlo un videojuego que persiga una corrección histórica importante. A pesar de la introducción de eventos que en ocasiones sí contienen una narración histórica más o menos correcta, la tónica general indica un cierto desprecio de los desarrolladores por el rigor histórico, plasmado en el equívoco árbol evolutivo de tecnologías y en una confusa periodización histórica, que mezcla y simplifica conceptos entre las difusas fronteras de las épocas “colonial”, “industrial” y “del progreso”, por ejemplo.

	<i>Muy mal (0-2)</i>	<i>Mal (2-4)</i>	<i>Aceptable (4-6)</i>	<i>Bien (6-8)</i>	<i>Muy bien (8-10)</i>	<i>NS/NC</i>	<i>Total</i>
Hombre	3,62%	6,33%	19,46%	44,80%	8,14%	4,52%	86,88%
- de 18 años	0,00%	0,00%	0,90%	0,90%	0,90%	0,00%	2,71%
Entre 18 y 30 años	0,45%	0,90%	4,07%	14,48%	3,17%	0,00%	23,08%
Entre 30 y 40 años	0,00%	2,26%	5,88%	11,31%	2,26%	1,36%	23,08%
+ de 40 años	3,17%	3,17%	8,60%	18,10%	1,81%	3,17%	38,01%
Mujer	1,36%	0,45%	2,71%	5,88%	0,90%	1,81%	13,12%
Entre 18 y 30 años	0,00%	0,00%	0,45%	1,81%	0,00%	0,00%	2,26%
Entre 30 y 40 años	0,00%	0,00%	1,36%	1,36%	0,00%	0,90%	3,62%
+ de 40 años	1,36%	0,45%	0,90%	2,71%	0,90%	0,90%	7,24%
Total	4,98%	6,79%	22,17%	50,68%	9,05%	6,33%	100,00%

Tabla 13. Valora FoE desde el punto de vista de su “rigor histórico”

En cambio los encuestados no manifiestan haber percibido este tipo de errores históricos, y muy al contrario valoran históricamente el videojuego con un bien (6-8 sobre 10), hasta en un 50,68%. De hecho, quienes valoran con un bien o con un “muy bien” el juego se acercan al 60%, y solo algo más de un 11% de los encuestados suspendería sus contenidos históricos. Aquí además, el porcentaje de encuestados que elige la opción “no sabe, no contesta”, también resulta interesante, dado que supone el reconocimiento de una cierta falta de capacidad para valorar la cuestión. Aunque la cuestión de edad resulta compleja de interpretar, sí parece que las mujeres en general son más críticas que los hombres con el rigor histórico del juego. En resumen, no parece que los jugadores de FoE exijan rigor histórico al videojuego, y por tanto parece lógica la respuesta de la empresa desarrolladora al no poner en ello un mayor esfuerzo. En cualquier caso, lo que sí resulta interesante es que jugadores que manifiestan un gusto por la Historia en varias de sus decisiones y de sus respuestas a la encuesta, más tarde no sean capaces de percibir los errores históricos del videojuego, o que simplemente no los encuentren relevantes.

También se pidió a los encuestados que así lo desearan, que realizaran una valoración por escrito de la calidad histórica del videojuego. Estas valoraciones cualitativas, en general, son positivas, salvo en los casos en los que el encuestado decide desarrollar más su respuesta, que normalmente es para entrar en detalles específicos que en su opinión no están bien reflejados en el

videojuego. Uno de los encuestados, que dice ser historiador, apunta que históricamente el juego no le parece mal del todo, pero que hay otros que reflejan mejor la realidad histórica.

Otro encuestado señala sobre los posibles aprendizajes históricos del videojuego lo siguiente:

Yo personalmente cosas que he aprendido es, por ejemplo, de Grandes edificios: no conocía Aachen, ahora ya sé que está en Alemania, y me encantaría verla; ni la basílica de San Marcos de Venecia, que igual; ni el Deal Castle, ni otras cosas [...]. en general está pensado para iniciar a la gente que sepa poco y para que los que saben no aprendan mucho pero disfruten de estos detalles [...].

Otro de los encuestados valora que “FOE no es un videojuego donde haya una gran enseñanza histórica, ni tiene gran rigor desde muchos puntos de vista. Pero sí pone el foco en ciertos aspectos que te pueden llevar a despertar tu curiosidad por investigar, buscar información, contrastar...”.

Por tanto, se puede considerar que esta valoración depende mucho de los conocimientos históricos de los encuestados, y del nivel de exigencia de rigor.

3.3.9. ¿Has aprendido Historia interactuando con otros jugadores de FoE, en foros o chats?

Hecha la valoración sobre la propuesta histórica de los diseñadores de FoE, otra de las cuestiones que pretendíamos conocer es si los encuestados consideran que han aprendido sobre Historia interactuando con otros jugadores por medio de los canales de comunicación habituales entre ellos: mensajería, chats o foros.

	<i>Nada</i>	<i>Poco</i>	<i>Bastante</i>	<i>Total</i>
Hombre	26,70%	42,08%	18,55%	87,33%
- de 18 años	0,00%	1,36%	1,36%	2,71%
Entre 18 y 30 años	4,52%	10,41%	8,14%	23,08%
Entre 30 y 40 años	8,60%	10,41%	4,52%	23,53%
+ de 40 años	13,57%	19,91%	4,52%	38,01%
Mujer	6,79%	4,98%	0,90%	12,67%
Entre 18 y 30 años	0,90%	1,36%	0,00%	2,26%
Entre 30 y 40 años	1,81%	1,81%	0,00%	3,62%
+ de 40 años	4,07%	1,81%	0,90%	6,79%
Total general	33,48%	47,06%	19,46%	100,00%

Tabla 14. ¿Has aprendido Historia interactuando con otros jugadores de FoE en foros o chats?

En este aspecto la respuesta es claramente negativa. Sólo un 19,46% cree haber aprendido sobre la Historia gracias a los demás jugadores. La diferencia aquí sí es grande entre mujeres y hombres. Las primeras seleccionan la opción “nada” mayoritariamente, y casi no seleccionan la opción “bastante”. En los hombres la opción “poco” es la más seleccionada, seguida de lejos por la opción

“nada”, pero al menos un 18,65% de los encuestados sí dice haber aprendido algo de Historia a través del contacto con compañeros de juego, lo que indica que -de alguna manera- el entorno histórico que genera el videojuego a través de su interfaz sí incentiva a una minoría (normalmente masculina), a interactuar por medio de determinados elementos históricos. De nuevo los hombres más jóvenes (entre 18 y 30 años), se manifiestan como los más apasionados del juego, valorando sus aprendizajes colectivos por encima de los del resto.

4. Conclusiones

Somos conscientes de que a partir de algunas de estas fuentes solo podemos intuir tendencias. Unas tendencias que, sin embargo, parecen tener una cierta coherencia con los datos obtenidos en 2014 a partir del videojuego *Forge of Empires*, donde el número de nombres de alianzas analizados fue mucho más alto. Ya allí mencionábamos el mayor potencial comunicativo de las representaciones sociales del mundo Antiguo, agrupadas, sin duda, en torno a los tres polos geográfico/cronológicos más significativos de Egipto, y sobre todo, Grecia y Roma. Frente a esto, las representaciones del Medioevo no ofrecen versatilidad, se centran en los tópicos bélicos del caballero, el cruzado o los vikingos, y sobre todo, se relacionan con las imágenes creadas en las narrativas de ficción. De hecho, en este entorno cultural la Edad Media parece fagocitada por la gran potencialidad narrativa que hoy posee la ficción épica, y se ve desprovista de entidad propia como etapa histórica al estar sus contenidos más emblemáticos (caballeros, cruzados, órdenes militares, vikingos...) indisolublemente vinculados a elementos de ficción. La constatación de esta realidad debería invitar a la reflexión de los historiadores, y en especial de los medievalistas, que quizás deberían intentar trabajar en torno a las representaciones del Medioevo que quieren proyectar y que podrían tener una cierta eficacia en términos de aprendizaje de la Historia. El modelo del mundo Antiguo puede ser un referente. Si en el Medioevo se encuentran separados los estereotipos del caballero bajomedieval y del cruzado, por un lado, y de los vikingos, por otro, se podrían ofrecer otras alternativas interesantes fomentando ámbitos diferentes de conocimiento por medio de narrativas alternativas -no centradas sólo en el ámbito militar- que se podrían impulsar desde el propio mundo educativo.

Los datos cualitativos procedentes del interior de las alianzas confirman que sólo una minoría de estos jugadores posee conocimientos históricos sólidos, y que interactúa de diferentes modos con el contexto histórico que propone el videojuego, aun cuando un 65% de los jugadores manifieste que su elección del videojuego se deba a su condición de juego histórico. Los datos cualitativos

confirman que los videojugadores de *FoE* no exigen rigor histórico al videojuego, pero que aprecian un cierto “decorado” histórico para desarrollar su actividad. Existe un gusto, por tanto, por una Historia de fondo que enmarca la actividad lúdica, que sirve de inspiración, pero que no se analiza, porque no se entra en los detalles. Así, los elementos históricos del juego son ignorados por un 40% de los encuestados.

Aunque *FoE* es un juego de larga duración y en el que se implican mayoritariamente jugadores de más de 40 años, los hombres más jóvenes (de 18 a 30 años), son los que parecen más apasionados tanto por la Historia, como por los videojuegos. Tanto las mujeres como los hombres de más de 40 años tienen una vinculación más exclusiva y comprometida con su videojuego, *FoE*, en tanto los hombres más jóvenes parecen más versátiles en sus gustos, pues juegan en mayor medida a otros videojuegos históricos y a otros videojuegos online, y aprecian más los elementos históricos de *FoE*. En cuanto a las temáticas históricas resulta curioso comprobar una mayor preferencia de los hombres mayores de 40 años y de las mujeres por la Antigüedad y los temas culturales, frente a los rangos de edad más bajos de los hombres, que se decantan por el Medieval y los temas militares. En este punto, se confirma la idea de una Edad Media estereotipada en torno a elementos bélicos y violentos, frente a una Antigüedad que posee otro tipo de argumentos narrativos. Por otro lado, las mujeres, que muestran menor interés por la Historia y más por las ficciones que los hombres, son en cambio las más críticas tanto con el rigor histórico del videojuego como con la capacidad del mismo para producir aprendizajes históricos, como si separasen de una manera muy firme la actividad lúdica (el jugar), de otro tipo de intereses culturales, históricos o educativos. De alguna manera se puede intuir que en los hombres más jóvenes el juego produce una mayor evocación del pasado, mientras en los jugadores de más edad y las mujeres se da un mayor pragmatismo al considerar el juego como una actividad estrictamente lúdica.

Creemos que todos estos datos deberían invitar a la reflexión por parte del mundo académico, y a la implicación en la confección de unas representaciones sociales de la Historia más sólidas y atractivas. Las diferencias de conocimiento e interés por la Edad Media y la Antigüedad en estos contextos lúdicos y digitales indican que estamos ante una cuestión muy relevante. En la sociedad de las nuevas tecnologías y de la comunicación el papel social del historiador no puede ser pasivo, y por tanto entendemos que merece la pena intentar influir en los modos en que nuestra sociedad entiende y utiliza la Historia.

5. Bibliografía

- Cáceres Blanco, Roberto (2016) 'Modernidad, más allá de la poesía: Mundos épicos imaginarios, ampliación de los límites tradicionales de narratividad', *Tonos digital: Revista electrónica de estudios filológicos*, 31.
- Del Moral Pérez M^a. Esther y Fernández García Laura Carlota (2012) 'Comunidades virtuales de videojugadores: Comportamiento emocional y social en *poupée girl*', *Revista de Educación a Distancia*, 33, [Nº Monográfico dedicado a *Videojuego y aprendizaje*]. (<<http://um.es/ead/red/33>>).
- Giannetti, Claudia (2011) 'Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego', *Análisi*, 27, pp. 151-158.
- Jiménez Alcázar, Juan Francisco (2016) *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia-Ed. Compobell (descargable en la web <www.historiayvideojuegos.com>).
- Jiménez Alcázar, Juan Francisco (2011) 'El otro pasado posible: la simulación del medievo en los videojuegos', *Imago Temporis. Medium Aevum*, 5, 2011, pp. 491-517.
- Marcano, Beatriz (2012) 'Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport. El caso de *Call of duty*', *Sips - pedagogía social. Revista interuniversitaria*, 19, pp. 113-124.
- Marcano, Beatriz - Marcano, Cristina - Sánchez, Mariela (2013) 'Trabajo en equipo en los clanes de videojuegos online. Hacia la transferencia de aprendizajes', *Revista arbitrada venezolana*, 8 (1), pp. 11-30.
- Molina Valencia, Rodrigo - Cuéllar Torres, Tatiana (2013) 'La auto-representación de la identidad del sujeto a través de su avatar en los MMORPGs', *Revista Nexus*, 13, pp. 120-147.
- Moscovici, Serge (1989) 'Des représentations collectives aux représentations sociales: éléments pour une histoire'. En Jodelet, Denise (Dir.) *Les représentations sociales*. París: Presses Universitaires de France, pp. 62-86
- Mugueta Moreno, Íñigo (2016) 'Las representaciones sociales de la Historia al servicio de la didáctica en Educación Superior', *Contextos Educativos*, Nº. Extr. 1, p. 9-30.
- Mugueta Moreno, Íñigo, y Tobalina Oraá, Eva (2014) 'Medievo digital o medievo popular: representaciones sociales de la Edad Media en las comunidades de gamers on-line', *Miscelánea Medieval Murciana*, 38, p. 161-179.

Raya Bravo, Irene (2016) 'La tendencia hacia la hibridación en el macrogénero extraordinario durante la era hipertelevisiva. Casos de estudio: Galáctica: estrella de combate, Juego de Tronos y American Horror Story', *Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, [S.l.], v. 3, n. 6, p. 11-18, jun. Disponible en: <<http://www.revistaaic.eu/index.php/raaic/article/view/61>>. Fecha de acceso: 14 dic. 2017.; ver también Antonio Castro Valbuena, *Tonos digital: Revista electrónica de estudios filológicos*, 31, 2016

Revuelta Domínguez, Francisco Ignacio - Bernabé Sáez, Alberto (2012) 'El videojuego en red social: un nuevo modelo de comunicación', *Tejuelo: Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación*, Extra 6, pp. 157-176.

Rosales Peralta, Ricardo (2014) 'Dinámicas de identidad y representación en la cultura *gamer* ecuatoriana', *Chasqui*, 125, pp. 67-75.

6. *Currículum vitae*

Íñigo Mugueta es Profesor Contratado Doctor en el Departamento de Geografía e Historia de la Universidad Pública de Navarra desde el año 2008, donde trabaja en dos líneas fundamentales de investigación: por un lado realiza investigaciones relacionadas con la Historia económica de la Edad Media, con especial interés en los aspectos relacionados con la industria siderúrgica, el comercio y la fiscalidad; y por otro investiga en el campo de la Didáctica de las Ciencias Sociales sobre las representaciones sociales de la Historia y en concreto de la época medieval. Es doctor por la Universidad Pública de Navarra desde el año 2006, con la tesis *El dinero de los Evreux : Hacienda y fiscalidad en el reino de Navarra (1328-1349)*, publicada en por el Gobierno de Navarra (2008). Ha participado junto al profesor Juan Carrasco, en la edición de los más antiguos libros de cuentas del reino de Navarra (la serie *Acta Vectigalia Regni Navarrae*), de cuyos últimos siete volúmenes ha sido coautor.

