



Historia

VIDEOJUEGOS



IV CONGRESO INTERNACIONAL HISTORIA Y VIDEOJUEGOS

12, 13 Y 14 DE MAYO 2021

Online

www.historiayvideojuegos.com

Grupo de Investigación: Humanidades Digitales: Historia y Videojuegos

UNIVERSIDAD DE
MURCIA



IV CONGRESO INTERNACIONAL HISTORIA Y VIDEOJUEGOS

12 AL 14 DE MAYO DE 2021

MURCIA (ESPAÑA) Y MAR DEL PLATA (ARGENTINA)

Online PLATAFORMA **ZOOM**

Horario:

16:00 a 21:00 (España, una hora menos en Canarias)

11:00 a 16:00 (Argentina)

Directores:

Dr. Juan Francisco Jiménez Alcázar - Universidad de Murcia

Dr. Gerardo Rodríguez - Universidad Nacional de Mar del Plata

Dra. Stella M. Massa - Universidad Nacional de Mar del Plata

Organiza:

Grupo de Investigación "Humanidades digitales: Historia y videojuegos" (E041-06), Universidad de Murcia. España.

Colaboran:

Grupo de Investigación y Transferencia "Tecnologías – Educación – Gamificación 2.0" (TEG 2.0), Centro de Estudios Históricos, Facultad de Humanidades, Universidad Nacional de Mar del Plata. Argentina.

Grupo de Investigación en Tecnologías Interactivas (GTI), Facultad de Ingeniería, Universidad Nacional de Mar del Plata. Argentina.

Comité organizador:

Ing. Felipe Evans. *Universidad Nacional de Mar del Plata*

Lic. Cecilia Laura Verino. *Universidad Nacional de Rosario*

Dra. Esther Vivancos Mulero. *Universidad de Murcia*

Prof. Gabriela Arnuz. *Universidad Nacional de Mar del Plata*

Sr. Juan Cruz Oliva Pippia. *Universidad Nacional de Mar del Plata*

Comité científico:

Dra. Mercedes Abad Merino. *Universidad de Murcia*

Dr. Emiliano Aldegani. *Universidad Nacional de Mar del Plata*

Mg. Ing. Gustavo Bacino. *Universidad Nacional de Mar del Plata*

Gda. Marian Ferro. *El Octavo Historiador*

Dr. Gastón Gil. *Universidad Nacional de Mar del Plata*

Dr. José Gil. *Universidad Nacional de Mar del Plata*

Lic. Hernán Hinojal. *Universidad Nacional de Mar del Plata*

Dr. Ignacio Martín Lerma. *Universidad de Murcia*

Dr. Diego Melo Carrasco. *Universidad Adolfo Ibáñez*

Mg. Ing. Antonio Morcela. *Universidad Nacional de Mar del Plata*

Gdo. David Morenza Arias. *El Octavo Historiador*

Esp. Ing. Lucrecia Moro. *Universidad Nacional de Mar del Plata*

Dr. Néstor Vigil Montes. *Universidad de Murcia*

Las ponencias del congreso se agruparon de acuerdo a cuatro ejes temáticos, a saber:

Eje 1: EDUCACIÓN.

Aprendizaje-Enseñanza: Aprendizaje basado en juegos; Experiencias de aula (ludificación, gamificación, etc.); Pedagogía: métodos, estrategias, teorías; Recursos.

Eje 2. DESARROLLO.

Creación y Desarrollo: videojuegos para distintas plataformas (web, móviles, consolas); Tecnologías emergentes (Realidad aumentada, realidad virtual, Geolocalización, etc.); Experiencia del jugador; Industria.

Eje 3. INVESTIGACIÓN.

Investigaciones en el área; Análisis de Videojuegos: representaciones de escenarios, caracterizaciones, transmisión del conocimiento, narrativa, sonido, imagen.

Eje 4. TESIS - PROYECTOS.

Tesis de posgrado y tesinas de grado en videojuegos; Proyectos de investigación, transferencia o extensión.

MIÉRCOLES, 12 DE MAYO

Moderadores: Mg. Ing. Gustavo Bacino (Univ. Nac. Mar del Plata) y Dr. Néstor Vigil Montes (Univ. Murcia)

16:00 (11:00).

APERTURA. Intervienen: Dra. Silvia Sleimen (decana de la Fac. Humanidades, Univ. Nac. Mar del Plata) y Dr. Pascual Cantos Gómez (decano de la Fac. Letras, Univ. Murcia)

16:15 a 16:30 (11:15 a 11:30).

PONENCIA: **Claudia Bonillo Fernández (Univ. Kyoto-Univ. Zaragoza)**
De *eiyū* a *Servant*. Una panorámica de los héroes japoneses de *Fate/Grand Order*

16:30 a 16:45 (11:30 a 11:45).

PONENCIA: **Laura Castro Royo (Univ. St. Andrews)**
Luz, fuego, destrucción y turbantes. La adaptación de la mitología islámica en los videojuegos

16:45 a 17:00 (11:45 a 12:00).

Debate

17:00 a 17:15 (12:00 a 12:15).

Pausa

17:15 a 18:15 (12:15 a 13:15).

EXPOSICIONES Y DEBATES DE PROPUESTAS. EJE 1:

Miguel Fernández Cárcar (Univ. Pública de Navarra):

¿Quién aprende qué? Europa Universalis vs Age of Empires. Descubriendo la Baja Edad Media en clase

Jennifer Fuentes Vivancos (Univ. Murcia):

Los agentes del Fondo Antiguo: ABJ y juegos de rol en el aula

Víctor Gómez Muñiz (Univ. Burgos):

Supremacy 1914, un videojuego para estudiar la Primera Guerra Mundial

Jesús Adrián Gorrín Marcano (Univ. Metropolitana de Caracas):

Jugando a orillas del Nilo: aproximación a la historia y cultura del Antiguo Egipto a través de la ciudad

18:15 a 18:30 (13:15 a 13:30).

Pausa

18:30 a 18:45 (13:30 a 13:45).

Presentación de la colección "*Historia y Videojuegos*" (EDITUM) a cargo de los Dres. Mercedes Abad Merino (Univ. Murcia), Emiliano Aldegani (Univ. Nac. Mar del Plata) y la Ing. Lucrecia Moro (Univ. Nac. Mar del Plata)

18:45 a 19:00 (13:45 a 14:00).

Presentación de la revista *e-tramas*, a cargo de sus directores: Dra. Stella Maris Massa (Fac. Ingeniería, Univ. Nac. Mar del Plata), Dr. Gerardo Rodríguez (Fac. Humanidades, Univ. Nac. Mar del Plata) y Dr. Juan Francisco Jiménez Alcázar (Fac. Letras, Univ. Murcia)

19:00 a 20:00 (14:00 a 15:00).

EXPOSICIONES Y DEBATES DE PROPUESTAS. EJE 2 Y EJE 4:

Blai Forns Garcia (Argentona):

El papel del historiador en la industria y el desarrollo de los videojuegos. Una propuesta: *Total War: Succession*

Franco Lanzillotta, Franco Rossi y Fernando Genin (Univ. Nac. Mar del Plata):

Desarrollo de una web app para la gamificación de evaluaciones

Rita Aloy Ricart (Univ. Jaume I):

La visualidad de la masculinidad hegemónica del héroe clásico en los videojuegos

Gastón Gil y José Gil (Univ. Nac. Mar del Plata):

Proyecto: "Democracia corporal"

Cecilia Verino (Univ. Nac. Rosario):

Reformulación de la imagen de la mujer medieval en los videojuegos

20:00 a 20:15 (15:00 a 15:15).

Pausa

20:15 a 20:30 (15:15 a 15:30).

PONENCIA: David Morenza Arias (El Octavo Historiador)

Sobreviviendo al pasado. El género *survival* como entorno histórico

20:30 a 21:00 (15:30 a 16:00).

Debate

JUEVES, 13 DE MAYO

Moderadores: Lic. Hernán Hinojal (Univ. Nac. Mar del Plata) y Gda. Marián Ferro Garrido (El Octavo Historiador)

16:00 a 16:15 (11:00 a 11:15).

PONENCIA: Ruth García Martín (Univ. Castilla-La Mancha), Begoña Cadiñanos y Pablo Martín Domínguez

Lo que fue y lo que pudo ser. Análisis historiográfico desde la ficción

16:15 a 16:30 (11:15 a 11:30).

PONENCIA: Íñigo Mugueta Moreno (Univ. Pública de Navarra) y Xabier Rubio Campillo (Universidad de Barcelona)

Las mecánicas de juego como elemento clave del aprendizaje en los videojuegos históricos de estrategia

16:30 a 16:45 (11:30 a 11:45).

Debate

16:45 a 17:00 (11:45 a 12:00).

Pausa

17:00 a 18:00 (12:00 a 13:30).

EXPOSICIONES Y DEBATES DE PROPUESTAS. EJE 3:

Vicente Carbonell Antolinos (Univ. Murcia):

Más allá de la distorsión: *Blasphemous* y la capacidad del videojuego para difundir nuestra cultura

David J. Cordeiro Fernandes (Univ. Murcia):

Los armeros de Calradia

Celia Delgado Mastral (Univ. Zaragoza):

Crónicas de pasados inventados: legitimando Historias en los videojuegos

Xandra Garzón Costumero (ISF-CSIC):

La ausencia de las mujeres en las Historias oficiales ahora también en la del videojuego

Maitane Junguitu Dronza (Game Erauntsia Elkartea):

La representación de la mitología vasca en Sorginen Kondaira: roles y género

Sergio Martín Herreros (Univ. Barcelona):

Diacronía y sincronía

Paula Martínez Bernal (Univ. Murcia):

Arqueología celta y vikinga: representación del pueblo hiberno-nórdico en *The Witcher 3: Wild Hunt*

18:30 a 19:00 (13:30 a 14:00).

Pausa

19:00 a 20:30 (14:00 a 15:30).

EXPOSICIONES Y DEBATES DE PROPUESTAS. EJE 3:

Juan Elías Mireles Gamiño (Univ. Panamericana):

El videojuego como objeto cultural

Juan Cruz Oliva Pippia (Univ. Nac. Mar del Plata):

Todo rezo esconde un miedo: *A Plague Tale: Innocence* y la Peste Negra

Romano Ponce Díaz (Univ. Guadalajara):

Sobre baterías y necromancias: la labor de restauración y preservación de videojuegos arcade de Artemio Urbina

Jordi Rodríguez Danés (Univ. Aut. Barcelona):

Hoc Voluerunt: la larga sombra de Julio César en los videojuegos

Josefa Ros Velasco (Univ. Complutense de Madrid):

Muero sin morir. El papel de la muerte en los videojuegos desde la antropología filosófica

Sergio Yagüe-Pasamón (Univ. Córdoba):

Women's Subversion of Patriarchal Structuration: Female dimensional disruption of space and time in *Bioshock Infinite*

VIERNES, 14 DE MAYO

Moderadores: Mg. Ing. Antonio Morcela (Univ. Nac. Mar del Plata) y Dra. Esther Vivancos Mulero (Univ. Murcia)

16:00 a 16:15 (11:00 a 11:15).

PONENCIA: **Enrique Picón Roca (Inercia Digital)**

¿Quieres aprender la historia antigua de Europa a través de un videojuego?

16:15 a 16:30 (11:15 a 11:30)

Debate.

16:30 a 18:45 (11:30 a 13:45)

EXPOSICIONES Y DEBATES DE PROPUESTAS. EJE 3:

Jan Gonzalo Iglesia (Univ. Rovira i Virgili):

Simulación analógica y guerras indias: el encuentro con el otro a través de los *wargames* de tablero

José Antonio Mérida Donoso (Univ. Zaragoza):

Los juegos sobre la II Guerra Mundial, nazismo y Holocausto: posibilidades e inconvenientes como instrumentos a usar en la práctica docente

Marcos Sala Ivars (Univ. Complutense de Madrid):

Ghost of Tsushima: Un análisis histórico a través de las armas y armaduras japonesas

Álvaro Santero Martín (Univ. Extremadura):

Los Pilares de la Tierra: la transición artística del Románico al Gótico a través de la adaptación virtual de la obra de Ken Follett

Dan Tarodo Cortes (Univ. Zaragoza):

Cronología e intertextualidad: implicaciones semánticas del pasado en la saga *The Legend of Zelda*

Dario Testi (Inst. Humanismo y Tradición Clásica):

Theresa de Skalica: la función de la mujer según las normas de la "sociedad patriarcal" y su oposición a las mismas (*Kingdom Come Deliverance*)

18:45 a 19:15 (13:45 a 14:15).

Pausa

19:15 a 19:30 (14:15 a 14:30)

Presentación de los trabajos presentados en el Diario *La Capital* de Mar del Plata durante 2020

19:30 a 19:45 (14:30 a 14:45).

PONENCIA: **Alberto Venegas Ramos (Univ. Murcia)**

El videojuego como testimonio y fuente para la historia

19:45 a 20:00 (14:45 a 15:00).

Debate

20:00 (15:00).

Clausura

www.historiayvideojuegos.com

