

# EXCAVANDO EL VIDEOJUEGO. MITOS, REALIDADES Y FUTURO DE LA ARQUEOLOGÍA EN MUNDOS VIRTUALES

## DIGGING VIDEO GAMES. MYTHS, REALITIES AND FUTURE OF ARCHEOLOGY IN VIRTUAL WORLDS

Javier ACOSTA SÁNCHEZ \*

### Resumen

¿Son los videojuegos un simple entretenimiento o pueden ponerse al servicio de la divulgación? Actualmente son una de las principales fuentes de divertimento a nivel mundial y no son exclusivos de un público joven. Son muchos los que han visto el potencial que ofrece este medio como un nuevo canal de comunicación y, por tanto, de divulgación. ¿Es posible que la arqueología pueda beneficiarse también de ellos para acercarse más a la población? ¿Cómo se ve al arqueólogo en los videojuegos? ¿Pueden suponer los videojuegos un nuevo campo de estudio o nuevas posibilidades laborales para los arqueólogos?

### Palabras Clave

Videojuegos, arqueología, educación, difusión del conocimiento, *archaeogaming*.

### Summary

Are video games simple entertainment or can they be put at the service of diffusion? Currently they are one of the main sources of entertainment worldwide and are not exclusive to a young audience. There are many who have seen the potential that this medium offers as a new channel of communication and, therefore, diffusion. Is it possible that archeology can also benefit from them to get closer to the population? What does the archaeologist look like in video games? Can video games provide a new field of study or new job opportunities for archaeologists?

### Key Words

Videogames, archaeology, education, diffusion of knowledge, *archaeogaming*.

## INTRODUCCIÓN

La industria de los videojuegos ha experimentado en los últimos años un auge increíble a raíz de la gran variedad de contenido y plataformas por las que se han extendido, destacando especialmente aquellas enfocadas en su movilidad como los móviles y las tabletas. Su público objetivo también ha aumentado, incluyendo un rango de edades muy diferentes que consumen un tipo de producto diferente. Actualmente los videojuegos pueden considerarse un medio de creación y difusión cultural cada vez más importante, algo semejante a lo que sucedió con el cine.

A este panorama debemos sumar la aparición del proceso conocido como gamificación, que ha sido definido de la siguiente manera:

«Gamificar es plantear un proceso de cualquier índole como si fuera un juego. Los participantes son jugadores y como tales son el centro del juego, y deben sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, sentir que progresan, asumir nuevos retos, participar en un entorno social, ser reconocidos por sus logros y recibir retroalimentación inmediata. En definitiva, deben divertirse mientras se consiguen los objetivos propios del proceso gamificado» (GALLEGO *et al.*, 2014).

---

\* Universidad de Granada, javi800.javier@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0002-9131-6707>.

Ante este panorama debemos detenernos por un momento y reflexionar: ¿Qué ha atraído a tanta gente? ¿De qué tratan? ¿Pueden ser herramientas útiles de difusión del conocimiento? Ya entrando un poco más en el campo histórico y arqueológico: ¿Qué tipo de juegos encontramos? ¿Hacen un uso acertado de la historia? ¿Cómo representan la actividad arqueológica? Como investigadores, docentes y encargados de la difusión del conocimiento debemos adaptarnos a los nuevos medios y usarlos como herramientas efectivas de divulgación, pero también de investigación.

Antes de entrar en materia hay que hacer un inciso: los videojuegos, debido a su naturaleza, deben cumplir una función lúdica ante todo. Es importante resaltar este hecho porque, si bien el uso de las nuevas tecnologías nos permite enseñar y difundir el trabajo arqueológico, no todas estas manifestaciones serán videojuegos. Para que haya un videojuego debe, primero, haber una relación entre el jugador y el medio, una interacción. Un museo digitalizado, sin quitarle el valor educativo y de accesibilidad que tiene, no es un videojuego salvo que ludifique de alguna manera la experiencia.

Entrar en el mundo de la ludología sería intentar abarcar demasiado para un artículo de estas características, pero se ha considerado que es de particular importancia destacar que, si bien cada vez hay más, las humanidades todavía se encuentran en una etapa inicial a la hora de abordar estos temas, que requieren de un trabajo generalmente multidisciplinar entre diversos campos como pueden ser la Arqueología, la Historia y la Antropología.

Tras haber hecho esta introducción a la materia que estamos trabajando, vamos a hablar de los puntos o visiones principales que intenta plantear este artículo:

- Primeramente, se plasmará una aproximación a la importante herencia recibida del cine por parte de los videojuegos, además de cómo, hoy en día, se ha dado la vuelta a la situación, siendo los videojuegos una fuente de inspiración para el séptimo arte.
- En segundo lugar, se verá la representación de la arqueología en el mundo de los videojuegos desde diferentes perspectivas y algo más cercanas que la visión del saqueador, con especial mención a proyectos y trabajos en la industria de los videojuegos donde han trabajado arqueólogos.
- Por último, se analizarán los videojuegos como artefactos arqueológicos en sí mismos y como espacios donde se pueden aplicar técnicas y metodología arqueológicas.
- Se finalizará con un cierre con algunas conclusiones y reflexiones extraídas durante la realización de este artículo.

## LA VISIÓN DE LA ARQUEOLOGÍA EN LOS VIDEOJUEGOS

La visión de la arqueología en casi cualquier medio está bastante distorsionada y nos lleva a preguntarnos si realmente este medio, al igual que los demás, acrecienta esta visión o puede volver a enfocarla hacia la realidad.

Se podría decir, casi sin temor a equivocarse, que los videojuegos que abordan el tema de la arqueología beben directamente del cine, en concreto de la muy conocida saga del profesor Indiana Jones, al que gran parte de la sociedad considera como el arqueólogo por excelencia, a veces muy a pesar de los propios arqueólogos. Sin embargo, como bien sabemos, Indiana Jones solo es un personaje de ficción y su modelo de arqueología dista mucho de la realidad. Pese a ello, su fama hizo que muchos niños, y no tan niños, soñasen con ser arqueólogos.

No vamos a dudar que algunos han cumplido esos sueños y se han enfrentado a una realidad muy diferente. La arqueología es a Indiana Jones lo que un novelista al periodismo. Todo parecido con la realidad es mera coincidencia y la idea del aventurero que se dedica a «recuperar» reliquias antiguas para llevarlas al museo, sin contexto ni estudio, mientras huye de piedras rodantes no tiene nada que ver con la labor arqueológica. Sin embargo, esta imagen vende y lo hace muy bien.

Así se presentaron los videojuegos de Indiana Jones de la misma mano creadora de las películas. Tras ellos, siguieron sus pasos otros como Lara Croft, Tomb Raider, también conocida como la ladrona de tumbas más famosa o Nathan Drake, pariente del mismísimo Francis Drake, reconocido pirata que parece haber dejado algo de esa cultura del expolio en su descendiente.

Entonces, lo que vemos representado en los videojuegos, ¿es arqueología o expolio?

### **¿Arqueólogos profesionales o aventureros saqueadores?**

Si nos centramos en estas tres figuras solo podemos hablar de aventureros que, en pos del bien común, saquean ruinas antiguas para conservar las reliquias y tesoros que encuentran. El contexto les da igual; los elementos alrededor de todo lo que brilla les da lo mismo. Sin embargo, su argumento es la defensa de ese patrimonio, aunque representada de una forma, cuanto menos, cuestionable.

Jones, Croft o Drake son el prototipo de aventurero que accede a lo más recóndito de las ruinas un templo en lo profundo de la selva peruana, consiguen extraer un objeto de valor, tanto histórico como económico, incalculable y se lo guardan en la bandolera mientras huyen de un derrumbamiento repentino, logrando salvar su vida y el objeto en el último segundo. El público los considera héroes. En contrapunto, los que realizan las investigaciones: fotografían, dibujan, catalogan y extraen información, antes de entrar a lo loco en las ruinas, son los villanos, apostados en el enclave desde semanas antes de que nuestro héroe llegue al lugar e irrumpa en el templo. Por supuesto ninguno de nuestros tres grandes héroes atienden a estas buenas prácticas, porque no pueden detenerse ante un peligro inminente que promete acabar con sus vidas y con el objeto hábilmente sustraído. A este punto debemos hacer especial mención a la tranquilidad con la que destruyen estos invaluable objetos en pos de lograr un beneficio mayor. Si dentro del objeto hay un mapa de la Atlántida, no va a esperar a llegar su laboratorio privado para extraerlo con cuidado, sino que lo destroza contra el suelo siguiendo una poderosa corazonada y, curiosamente, siempre acierta.

El balance entre lo bueno y lo malo está presente en la gran mayoría de las historias y, aunque parece que en algunas ya va permeando cierta escala de grises en las personalidades de los protagonistas, aún son muchas las que mantienen esta fórmula basada en los extremos. Las acciones de los protagonistas siempre son buenas, las de los villanos son malas. Esto ha permeado en los videojuegos durante años y de ahí que las acciones de Lara Croft o Nathan Drake, al igual que en su momento las de Indiana Jones, nos parecían, no solo justificables, sino correctas.

De cara al público seguramente no sea muy divertido ni espectacular ponernos en la piel de un arqueólogo que hace las cosas como deben hacerse. Si nos pusiésemos estrictamente técnicos, cualquiera de estos protagonistas tendría que pasar bastante tiempo investigando la zona de forma minuciosa simplemente para tener una idea aproximada de dónde detenerse a excavar. Todo esto sin contar con planteamientos teóricos, gestión de permisos, financiación e, incluso, atender a las diferentes normativas arqueológicas que deberían de tenerse en cuenta en función de la región en la que nos encontrásemos. Desde luego no íbamos a encontrar una reliquia guardada en un cofre en lo alto de un árbol, como sucede en algunos de estos videojuegos. Por lo tanto, la visión más espectacular es la distorsionada y también es la que mejor encaja con el perfil del protagonista.

## La arqueología en los videojuegos tiene nombre de mujer

A raíz de estas grandes y distorsionadas figuras, han surgido otras mucho más interesantes, comedidas, profesionales y próximas a la realidad en grandes títulos. Se trata, en su mayoría, de personajes secundarios cuyas opiniones cuentan con bastante peso para el protagonista. Así se presenta la Doctora Liara T'Soni en Mass Effect, la más joven de su especialización; Loteen en la saga Zelda se presenta como una estudiosa especialmente interesada en el pasado de su pueblo o Aliya Elasra que, como arqueóloga, trata de reconectar su sociedad con su pasado perdido en Heaven's Vault.

Se ha querido hacer este pequeño inciso ya que nos parece un detalle importante a tener en cuenta que, en gran medida, los ejemplos más verosímiles de arqueólogos sean personificados por mujeres.

## LA GAMIFICACIÓN DE LA ARQUEOLOGÍA

Para entender qué es la gamificación lo primero que debemos hacer es desterrar los tópicos y, sobre todo, la idea de que los videojuegos son «una pérdida de tiempo». Es cierto que son, principalmente, una herramienta lúdica y de la misma manera que podemos dedicar nuestro tiempo al cine, la música, o los viajes, también podemos dedicar nuestro tiempo a los videojuegos. No pondríamos en duda que un viaje, una película, un libro e, incluso, una canción, puede enseñarnos algo. De hecho, algunos productos de estas industrias están específicamente cerrados con objetivos divulgativos, así mismo los videojuegos sirven al mismo propósito.

Entrando en la educación más general, tanto la Unión Europea en general, como España en particular, tienen reglamentación educativa referente a las competencias básicas que un alumno debe adquirir a lo largo de su educación.

Antonia Ramírez García dedica un capítulo completo al tema del desarrollo de competencias con ayuda de los videojuegos. Esta obtención de competencias se puede justificar de la siguiente manera (RAMÍREZ 2013):

1. Competencia en comunicación lingüística: los videojuegos, al igual que un libro, desarrollan un componente narrativo importante que puede darse en forma de diálogos o de textos. El hecho de que algunos videojuegos no tengan traducción al español puede servir también para el desarrollo de capacidades en el control de una lengua extranjera.
2. Competencia matemática: aunque pueda parecer extraño para la gente poco acostumbrada a jugar a videojuegos, no es extraño que en aquellos que se da cierta gestión de recursos se favorezca enormemente el uso del cálculo mental para solucionar problemas de logística, así como en aquellos juegos más centrados en aventuras se dan con normalidad acertijos o problemas matemáticos que el jugador ha de superar para continuar avanzando.
3. Competencia en el conocimiento y en la interacción con el mundo físico: de la misma manera que ocurre con las matemáticas, los videojuegos nos pueden presentar problemáticas relativas a otras ciencias, como la biología, la química o incluso la física, especialmente desarrollada en sagas de juegos como Portal.
4. Tratamiento de la información y competencia digital: en un videojuego el jugador no para de recibir un bombardeo constante de información procedente de su entorno con la finalidad de que vaya avanzando en el desarrollo del mismo. Además, la entrada en el mundo de los videojuegos suele llevar a tener contactos con el mundo digital, y cada día más, ya que la venta de videojuegos digitales está actualmente

mucho más extendida que la venta en el formato físico tradicional y se han creado grandes comunidades online de jugadores de todo el mundo.

5. Competencia para aprender a aprender: En los videojuegos la manera más común de aprender es a través del ensayo y error. Aunque fracase la primera vez en su intento de superar una pantalla el jugador siente el impulso de volver a intentarlo, probando nuevas maneras en vistas de que la primera ha fallado. También se podría decir que los videojuegos ayudan a aprender a pensar, el primer paso para desarrollar una argumentación sólida, obteniendo esta capacidad a través del análisis del entorno y de los elementos interactivables a disposición del jugador (LACASA 2011).
6. Competencia social y ciudadana: Esta competencia es especialmente compatible con aquellos juegos que poseen algún tipo de modalidad online, ya sea cooperativa o competitiva.
7. Competencia cultural y artística: Hay juegos que fomentan el desarrollo de la creatividad acabando con los límites que el mundo real puede imponer a una persona y permitiendo el desarrollo del sentido artístico a través de maneras muy variadas. El ejemplo quizás más paradigmático de esto sería el juego de *Minecraft*.

## ARQUEÓLOGOS Y VIDEOJUEGOS

Las aplicaciones a nivel educativo de los videojuegos se han demostrado como válidas y, cada vez más, se tiende a la gamificación. Sin embargo, no debemos sobrentender que los videojuegos tienen que ser educativos para considerar que pueden enseñar algo y debemos llegar a comprender que la labor de arqueólogos apasionados en el desarrollo de videojuegos es, sin duda, una forma perfecta de mejorar el producto final, como es el caso de Maxime Durand, historiador jefe de la saga *Assassin's Creed*.

En esta línea podemos encontrar actividades realizadas por arqueólogos como, por ejemplo, aquellas encuadradas en la participación en el proyecto PIISA de compañeros de la UGR, en 2016, donde varios grupos de estudiantes de Secundaria aprendieron sobre paisajes culturales y sistemas de riego históricos construyendo paisajes culturales con *Minecraft*.

A continuación, se presentan algunos títulos en los que arqueología y videojuegos colaboran para crear espacios de difusión gamificados.

### Archaeologist

También podemos ver que existen proyectos de videojuegos que giran en torno a la práctica arqueológica concretamente, como es el caso de *Archaeologist*, un juego formativo centrado en la reproducción de experiencias reales que puede vivir un arqueólogo y, además, de producción nacional. En su desarrollo ha participado un grupo interdisciplinar entre los que encontramos, como no puede ser de otra manera, un arqueólogo.

En el juego se pueden recorrer ocho escenarios, cada uno de una cronología diferente, permitiendo a los alumnos, a los que va dirigido principalmente el título, conocer la historia y el valor del patrimonio cultural.

Los juegos formativos como *Archaeologist*, también conocidos en inglés como *serious games*, se centran en el potencial educativo de los videojuegos por encima de buscar la pura diversión, pero no la dejan de lado, entendiendo que es un factor importante a la hora de conseguir asimilar los conocimientos e ideas que se pretenden transmitir.

## Valete vos viatores

Otro ejemplo similar lo podemos encontrar en *Valete vos viatores*. Se trata de un juego desarrollado por la Universidad de Navarra en el marco de un proyecto homónimo cuya finalidad es acercar el patrimonio epigráfico romano al gran público mediante varias vías: un museo virtual, un videojuego y una serie.

Centrándonos en el videojuego, encontramos que, si bien la premisa es buena, peca de quedarse corto en muchos aspectos, aunque cumpla los más básicos de un videojuego. El principal problema es que es un juego que se ha comercializado, por lo que de base se pone un impedimento a su acceso, aunque sea solo de 5€. Pero no valoremos el precio, ya que al fin y al cabo no es descabellado pensar en que una recreación en 3D de diversos yacimientos y que tiene un trabajo por detrás se quiera monetizar.

El principal problema viene a la hora de competir directamente contra otros muchos títulos, por mucho que haya que valorar el esfuerzo realizado por el equipo de la Universidad de Navarra. En esencia, el juego se queda demasiado corto y presentó una gran cantidad de bugs en su lanzamiento, haciendo que las pocas reseñas que tuviera el juego fueran negativas. Lo que hay que valorar positivamente del desarrollo de este juego es que los desarrolladores no terminaron su trabajo y se olvidaron del proyecto, sino que corrigieron y actualizaron el juego para solucionar esos problemas.

Haciendo un breve resumen de la temática del juego, te pondrás en la piel de un scriptor, un especialista en grabar inscripciones sobre soporte duro, que viajará por diversos puntos de la geografía romana realizando encargos y tareas variados.

## Excavate!

Fuera de España, y de vuelta con los *serious games*, podemos encontrar los juegos de Excavate!, de la compañía DiG-iT! Games. Suzi Wilczynski, CEO de la compañía y arqueóloga profesional, busca crear un entorno divertido con experiencias de aprendizaje interactivas para estudiantes de educación secundaria.

Usando herramientas arqueológicas, los jugadores descubrirán artefactos reales de culturas antiguas. Los juegos ponen a los jugadores inmediatamente a trabajar sobre el terreno, evaluando la herramienta adecuada para usar mientras aprenden sobre el proceso científico de excavación. También se verán expuestos a conceptos como la estratigrafía, el contexto y la importancia de un registro adecuado.

Luego, el análisis ocupa un lugar central a medida que los jugadores aprenden sobre la importancia de los artefactos que recolectan y los procesos involucrados para obtener una comprensión más profunda de las personas antiguas a través de la cultura material. Cada civilización incluye artefactos en 3D e ilustraciones detalladas de la vida antigua para sumergir al usuario en la cultura antigua.

Con seis títulos en su haber, la saga Excavate! nos presenta en cada juego una civilización concreta, centrando el juego en una cultura y un período de tiempo específicos. Estos «capítulos» hacen que los jugadores ejerzan sus habilidades de indagación y razonamiento deductivo a medida que exploran culturas pasadas y más recientes en sitios que van desde la Edad del Bronce hasta las etapas prehispanicas americanas.

## CONCLUSIÓN

Sin duda habrá muchas más que no hayan sido compiladas en este artículo, pero no se trata de una recopilación de estos proyectos, sino de destacar el valor de la difusión de la práctica arqueológica. Queda patente que,

de esta forma, podemos aportar mucho más a la sociedad que si nos limitamos a encerrarnos en el mundo académico y universitario. Al fin y al cabo, cualquier ciencia tiene como objetivo final mejorar y aumentar el conocimiento del ser humano en su totalidad; no solo para aquellos que han tenido la oportunidad de estudiar y entrar en la Academia.

## Arqueología de Videojuegos

Hemos visto que se abre toda una nueva rama laboral para los arqueólogos dentro de los equipos de desarrolladores de videojuegos, pero ahora queremos hacer una especial mención a una labor futura la propia arqueología. A fin de cuentas, los arqueólogos del futuro tendrán que estudiar los videojuegos actuales igual que nosotros estudiamos la cerámica. De esta forma podemos entender los videojuegos como cultura material en el mundo real.

Si el escenario de la gamificación de la arqueología como forma de acercamiento a la sociedad es algo que se está logrando, no podemos dejar de lado que vaya un paso más allá y el videojuego pueda llegar a convertirse en un espacio arqueológico seguro. Sin embargo, es quizá algo aún bastante complejo, sobre todo a la hora de defenderlo. Podemos ver esto muy claro en el trabajo de Reinhard sobre el *archaeogaming* (REINHARD 2018).

## Videojuegos como cultura material

El videojuego, a pesar de haberse puesto de moda en las últimas décadas gracias a las redes sociales y a plataformas como YouTube y Twitch, tiene ya a sus espaldas un amplio recorrido. La aparición del mundo de los videojuegos supuso una revolución cuyas implicaciones sociales, psicológicas y culturales constituyen el objeto de estudio de toda una nueva generación de investigadores sociales que están abordando el nuevo fenómeno desde una perspectiva interdisciplinar (BERGER 2002).

Se podría hacer una larga disertación sobre el origen de los videojuegos y la enorme impronta que han dejado y siguen dejando en nuestra sociedad, pero ese no es el objetivo de este artículo. En caso de querer ampliar sobre este tema, hay infinidad de material para hacerlo tanto en literatura especializada como en series más amenas y adaptadas al público general, como es el caso de High Score: El mundo de los videojuegos, una serie de Netflix. Cabe destacar un capítulo de dicha serie, concretamente el tercero, relativo a los juegos de rol en el que se hace mención a los juegos que hoy en día han desaparecido debido a su existencia en formato físico y la antigüedad de estos, que ha hecho imposible conservarlos hasta nuestros días.

Siendo el mundo de los ordenadores algo relativamente reciente, su evolución ha sido exageradamente rápida. Hay ciertas cosas hoy en día que serían impensables de concebir hace treinta años, y los videojuegos ya existían por aquel entonces. Hoy en día, incluso, se habla de que la Edad de Oro de los videojuegos no es en la que estamos actualmente, sino que ocurrió entre 1978 y 1983. Estamos hablando que el período de mayor producción de videojuegos ocurrió hace cuarenta años.

El final de esta era quedó marcado por un hecho muy característico: Atari, la empresa líder del sector en aquellos años, tuvo que enterrar millones de copias de su juego *E.T. the Extra-Terrestrial*, una adaptación de la famosa película de Spielberg que fue considerada tan desastrosa que la empresa decidió deshacerse de las pruebas de su existencia.

Este hecho dio lugar a la primera excavación arqueológica registrada centrada en videojuegos. Esta excavación se realizó en Alamogordo (Nuevo México), en un vertedero, donde se buscaron los juegos enterrados por Atari. La excavación fue promovida, ante todo, con el objetivo de hacer una serie sobre el “legendario” lugar

de enterramiento de los cartuchos de Atari, lo que atrajo a mucha gente interesada en el tema, momento que aprovecharon los arqueólogos encargados de la excavación para enseñar acerca de la profesión y explicar cómo se crea una narrativa arqueológica en torno a la excavación (REINHARD 2018).

En este caso, por tanto, los juegos encontrados en la excavación, que fueron una escasa proporción de los que se considera que enterró Atari, son artefactos arqueológicos que ofrecen un mejor contexto de su historia: cómo se han fabricado estos cartuchos, por qué se han hecho de esa manera, el embalaje de estos, el precio que tenían... Cualquier artefacto arqueológico que nos ofrezca esta información se podría considerar como un enorme descubrimiento, al menos a nivel arqueológico.

«Los videojuegos son una parte importante de la cultura material moderna y contemporánea y, como tales, tienen un componente social muy real» (REINHARD 2018: 31).

Cuando analizamos los videojuegos como artefactos arqueológicos debemos tener en cuenta la cultura popular, la narrativa del juego, sus temáticas, las técnicas usadas en su desarrollo... La etnoarqueología, por tanto, tiene un papel crucial en el entendimiento de estos conceptos.

Tenemos que hablar, además, de que los videojuegos son una actividad que ha de desarrollarse en algún sitio físico y, si bien hoy en día ese espacio se ha trasladado al interior de las casas, hace no mucho tiempo podíamos disfrutar de los salones de máquinas recreativas. Hoy en día siguen teniendo una importancia relativa en el mundo asiático y, de alguna manera, se está intentando recuperar la esencia de estos lugares con los bares gaming, donde puedes ir a disfrutar de videojuegos actuales en consolas y ordenadores junto a tus amigos o puedes ir a ver la retransmisión de una liga de deportes electrónicos como *League of Legends* o *Counter Strike*, de la misma forma que podrías ir a disfrutar de un partido de fútbol a un bar tradicional.

Esto también se puede analizar, por tanto, arqueológicamente. En arqueología no se estudia solo el artefacto, como ya he ido comentando previamente en este artículo, sino que es importante conocer su contexto, espacios de uso e interacción de la sociedad con los mismos.

También debemos tener en cuenta a los propios estudios de desarrollo de videojuegos. Ya hemos hablado de Atari, pero hay cientos de compañías que desarrollan videojuegos. Es más, dada la facilidad que se ha alcanzado hoy en día para programar, diseñar y publicar juegos, cada vez son más los que se lanzan a esta aventura de forma individual o en pequeños grupos. Sin duda, la producción cerámica a nivel industrial o casero sería un caso de estudio totalmente válido en la disciplina arqueológica, por lo que entender que estos espacios también son importantes para conocer la sociedad que da forma a un producto terminado como puede ser un videojuego es algo básico.

Aunque hoy en día nos pueda parecer algo totalmente banal y mundano, los videojuegos son representaciones de nuestra realidad; son experiencias que reflejan cómo percibimos el mundo y la sociedad, cómo va evolucionando esta. Lara Croft, de quien ya se ha hablado con anterioridad, es un ejemplo de cómo se percibía a las mujeres en una empresa de mediados de los años 80 del siglo XX. Su evolución a lo largo de varias décadas encaja con un cambio de discurso que se centra más en el personaje como ser humano, dándole profundidad y suavizando lo que en un principio fue un *sex simbol* del mundo del videojuego, junto a muchas otras heroínas femeninas.

Esto nos lleva directamente a otro punto importante del análisis de los videojuegos como artefactos arqueológicos: existe una cronología, o al menos se puede plantear una, para explicar la evolución en temas, fabricación, técnicas... Los videojuegos, al igual que muchos productos actuales, han tendido cada vez más a fabricarse de forma seriada. Uno de los ejemplos más claros y conocidos de nuestros días puede ser la saga *Final Fantasy*.



Podemos incluso notar diferencias entre las diversas versiones de un mismo juego, similares a los estratos de una excavación arqueológica. Cada una de estas capas tapa a la anterior y hace más complejo el estudio de estas versiones más antiguas, en muchos casos haciendo difícil recuperarlas. Además, sin el soporte correcto es poco probable que podamos jugar a los juegos como realmente estaba pensado que debía hacerse, lo que hace que la experiencia no sea igual en la consola original, con los mandos diseñados específicamente para esa consola, que si lo emulamos en un PC y jugamos con teclado y ratón.

En definitiva, podemos entender por tanto el juego como un artefacto arqueológico de pleno derecho en el mundo real.

## Videojuegos como espacio arqueológico

Si bien Reinhard intenta poner en valor que se pueden realizar trabajos arqueológicos dentro de un videojuego, en el mundo artificial creado por los desarrolladores, hay un factor muy importante que todavía es difícil de justificar dentro de este campo: el tiempo es estático dentro de un videojuego. Esto se traduce en que, generalmente y salvo casos muy específicos, no pasa el tiempo ni el entorno del juego se actualiza en función de lo que hacen los jugadores salvo que lo haya planificado así el desarrollador. Esto nos deja una duda básica para este planteamiento: ¿Se puede hacer realmente arqueología dentro de un juego?

La respuesta es compleja. Reinhard plantea en su libro que, para 2020, podríamos ver videojuegos generados de forma procedural. Lo cierto es que, en 2023, esto aún no se ha conseguido. Sí, hay juegos multijugador en los que los jugadores pueden alterar a su gusto el entorno y se podrían llevar a cabo estudios arqueológicos en ellos. Reinhard hace una exploración de este concepto en el juego *No Man's Sky*, aplicando metodología arqueológica al proceso y usando herramientas específicas para ayudar al equipo a realizar esta tarea (REINHARD 2018).

Entonces, sí se pueden realizar excavaciones arqueológicas en un entorno virtual, siempre y cuando cumpla ciertas características. Ahora bien: ¿Por qué deberíamos excavar en un entorno virtual?

Es obligatorio hacer aquí un inciso: los videojuegos, cada vez más, invitan al jugador a pasar más y más tiempo dentro de ellos. Buscan formas de mantener el juego «vivo» y eso se consigue animando al jugador a mantenerse conectado. Como dice Reinhard, se invita a los jugadores a «habitar» en los juegos, en los espacios construidos por los desarrolladores (REINHARD 2018: 105). Sin duda, al habitar en un espacio, el ser humano tiende a dejar huellas de su presencia en el mismo. En el caso de los videojuegos y del mundo digital esto es algo más etéreo o intangible, pero podemos encontrar casos como foros o guías de los mismos que nos muestran comunidades que interaccionan con ese entorno y que dejan, de una manera u otra, su marca en ellos.

*«(...) fragmentos del pasado, disiecta membra de la vida, las cosas. Eso es lo que estudiamos... Nuestra tarea principal es apreciar por qué tenemos lo que tenemos. Todos estos restos culturales pertenecen a la gente que merece una historia, pero no nos dejan de forma equitativa una» (CARVER 2009: 7).*

Este legado cultural invisible que queda generalmente no tiene ninguna garantía de que vaya a conservarse. El abandono, sin embargo, no es tangible en un videojuego. Aunque el jugador no esté, el juego permanece igual casi siempre. Hay algunos casos particulares, como *Animal Crossing: Wildworld*, donde sí hay programadas reacciones en el entorno cuando un jugador abandona el juego, como PNJ (personajes no jugables) que comentan que has estado mucho tiempo sin pasar por el mundo o un deterioro paulatino del entorno.

## CONCLUSIONES

A lo largo de este artículo hemos hablado de dos mundos que se enlazan en un marco común: los videojuegos. Primero hemos hecho un recorrido a través de la representación de la arqueología en los videojuegos, la presencia de profesionales en su desarrollo y el potencial que tiene el medio como vehículo de transmisión del conocimiento. En segundo lugar, hemos hablado del concepto del *archaeogaming* y hemos resaltado la importancia de estos estudios dentro de un contexto más serio y metodológico, dándole importancia a la cultura tanto material como inmaterial que rodea el mundo de los videojuegos.

Se ha realizado una puesta al día acerca de la situación que concierne a la arqueología en esta industria, haciendo más hincapié en algunos elementos y teniendo que dejar otros de lado por ser inabarcables. En este marco sería interesante animar a futuros investigadores a profundizar en los temas aquí presentados y a aprovechar algunas de las herramientas que se han aportado.

Sin duda, el estudio del mundo de los videojuegos desde una perspectiva social está todavía, en muchos sentidos, en pañales, aunque quizá se debería decir que no se le da la importancia que se merece desde un punto de vista académico. Los estudios sobre literatura, cine o videojuegos tienden a ocupar un papel menor en la labor que se realiza desde los despachos de los departamentos y, muchas veces, cuesta darse cuenta de la deriva que sigue la sociedad actual con respecto a ciertos temas e intereses.

Con esto no queremos llegar a la conclusión de que unos estudios sean más importantes que otros, ni mucho menos. Es más, una reivindicación del papel de los especialistas en los diferentes medios que consume la población general para, primero, corregir la imagen falseada que parece tener la sociedad sobre el trabajo arqueológico y, segundo, para poder aportar un valor inestimable al estudio y comprensión de nuestra sociedad actual. Al final, de una forma o de otra, es una retroalimentación positiva: tenemos mucho que aportar y podemos aprender mucho más.

Tenemos que expandir nuestros horizontes de conocimiento, abrir nuestras mentes más allá de las catas, los estratos y las fichas documentales y poder aplicar todo lo aprendido al análisis y la conservación de la cultura inmaterial que se genera por momentos, todos los días y a todas horas. Los arqueólogos estudian los restos materiales que dejan las sociedades, pero nuestra sociedad cada vez se está volviendo más etérea. Necesitamos empezar a plantearnos la figura del arqueólogo en este mundo artificial, un mundo que no conocemos y del que tenemos que descubrir y aprender sus reglas.

Durante todo este artículo se ha hecho hincapié en que el arqueólogo se representa como un aventurero, un explorador y, muchas veces, alguien que hace de todo menos arqueología. Los videojuegos nos permiten vivir ambas experiencias sin dañar el patrimonio: podemos ser jugadores y arqueólogos. El trabajo realizado en campos como la etnoarqueología en mundos virtuales nos puede acercar a una mejor comprensión de la sociedad pasada y actual, así como puede servir para tender puentes con el futuro conservando lo que podamos ahora.

En definitiva, debemos ampliar nuestro campo de estudio ya no solo al mundo real, sino que debemos trascender hacia el mundo virtual que supone hoy una parte importante de nuestra sociedad. Tenemos que adaptarnos a los nuevos dinamizadores sociales y hacernos un hueco entre ellos. No vale simplemente con mirar desde los departamentos de las universidades y esperar a que el día de mañana alguien venga a hacer el trabajo que deberíamos estar haciendo ya.

En las nuevas generaciones de graduados y doctorados vemos una valoración cada vez más positiva hacia la divulgación y difusión del conocimiento. Cada vez son más los que utilizan plataformas como YouTube o Twitch

para plantear cuestiones y llevar debates a la sociedad en general, buscando una forma de poder transmitir sus conocimientos a otras personas. Pero igual que existen casos de gente bien formada, tenemos que luchar, y cada vez más, contra la desinformación, la demagogia y los discursos vacíos que sesgan y envenenan el conocimiento histórico y arqueológico en pos de intereses particulares.

Por tanto, tenemos que hacer del mundo digital nuestro terreno de juego, un lugar que dominemos y en el que nuestra palabra sea escuchada más allá de declaraciones en medios de comunicación sensacionalistas que buscan el clickbait rápido. Un lugar en el que sepamos movernos y podamos entender las diferentes mecánicas y procesos sociales que entran en juego a la hora de vivir en estos mundos digitales. Tenemos que convertirnos, en definitiva, en arqueólogos digitales.

## BIBLIOGRAFÍA

BERGER, A. A. (2002): *Vídeo Games. A Popular Culture Phenomenon* (1ª edición). Routledge.

CARVER, M. (2009): *Archaeological Investigation*. Routledge.

GALLEGO, F. J., MOLINA, R., LLORENS, F. (2014): *Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. En XX Jornadas sobre la enseñanza Universitarias de la Informática (JENUI)*. URI: <http://hdl.handle.net/10045/39195>

LACASA, P. (2011): *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Morata.

RAMÍREZ, A. (2013): El desarrollo de las competencias básicas a través del videojuego y el juego digital. En Marín, V. (Coord.): *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. Síntesis.

REINHARD, A. (2018): *Archaeogaming. An introduction to archaeology in and of vídeo games*. Berghahn.