

# e-tramas

ISSN 2618-4338

Número 8 - Marzo de 2021


Grupo de investigación en Tecnologías Interactivas (GTI). Facultad de Ingeniería

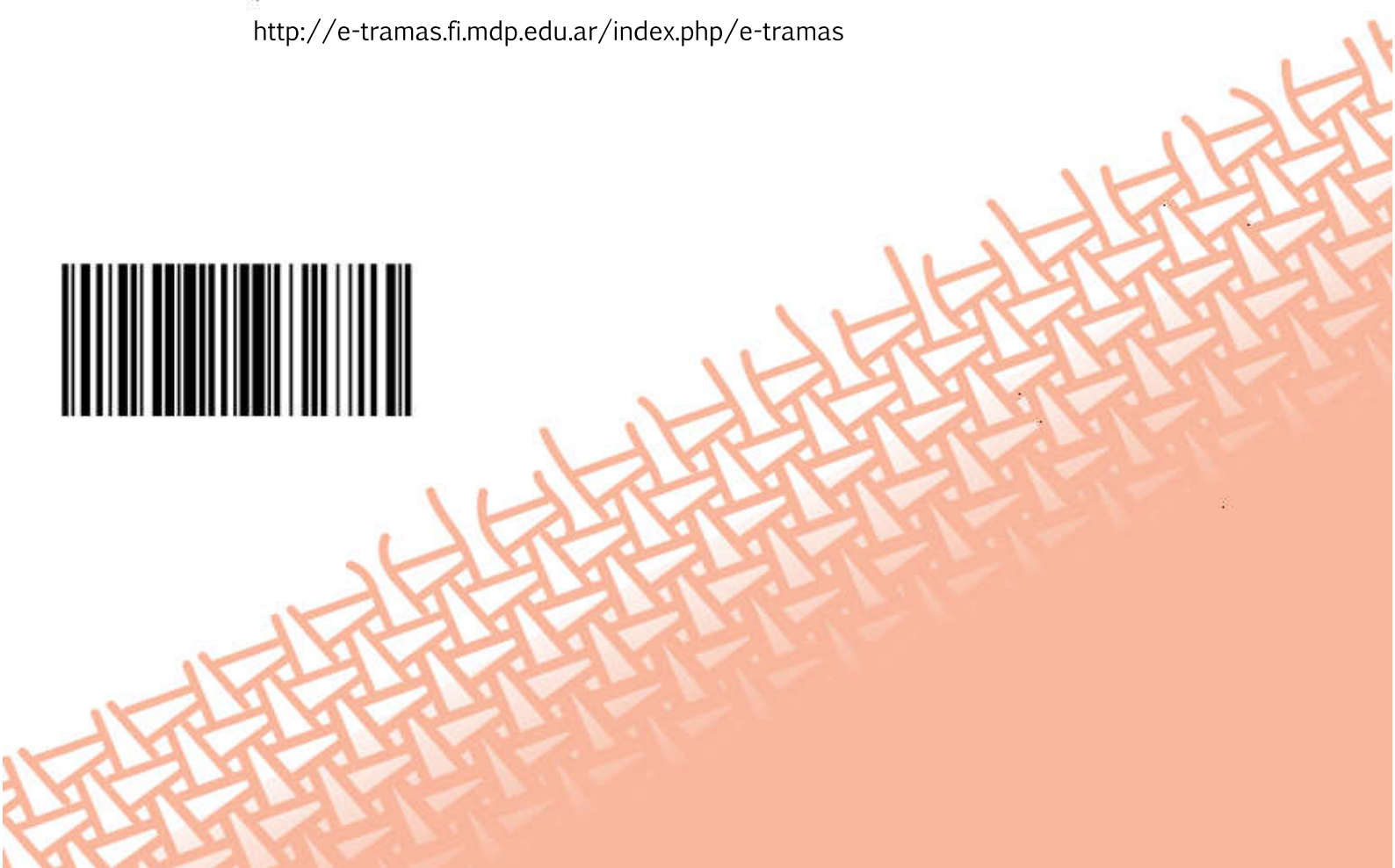
Grupo de Investigación y Transferencia “Tecnologías – Educación - Gamificación 2.0” (TEG 2.0). Facultad de Humanidades.

**Universidad Nacional de Mar del Plata**

Grupo de Investigación “Humanidades digitales: historia y videojuegos” (E041-06).

**Universidad de Murcia, España**

 <http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas>



# HISTORIA EN 280 CARACTERES. NUEVAS FUENTES PARA EL HISTORIADOR DEL FUTURO

HISTORY IN 280 CHARACTERS. NEW SOURCES FOR THE HISTORIAN OF THE FUTURE

**María Isabel Gallego Belizón**

*Universidad de Murcia*

[gallego.ib@hotmail.com](mailto:gallego.ib@hotmail.com)

Fecha de recepción: 06/03/2020

Fecha de aprobación: 16/11/2020

## **Resumen**

Este estudio es una aproximación a la importancia de la tecnología en nuestra sociedad que ha irrumpido en todos los aspectos de la vida, la historia y las humanidades como disciplinas incluidas. Además de usar las herramientas digitales como una ayuda para los investigadores, en este trabajo se planteará su uso como propia fuente histórica, pues la importancia de las redes sociales en la actualidad ha llegado a cambiar los parámetros de comportamiento y comunicación, por lo que queda plasmado tanto la inmediatez del mensaje como lo efímero del mismo,

además de la carencia de un soporte específico que hace muy atractivo el reto para el historiador.

## **Palabras clave**

Historia, Tecnología, *Twitter*, Redes Sociales, TICS

## **Abstract**

This article is an approach to the importance of technology in our society that has broken into all aspects of life, history and the humanities as included disciplines. In addition to using digital tools as an aid for researchers, this work will consider their use as their own

*e-tramas 8 – Marzo 2021 – pp. 1-14*

*ISSN 2618-4338*

*GTI – TEG 2.0 – HDHV (E041-06)*

*Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades*

*Universidad Nacional de Mar del Plata*

*Universidad de Murcia*

historical source, as the importance of social networks today has come to change the parameters of behaviour and communication, so that the immediacy of the message is reflected as well as its ephemerality, in addition to the lack

of a specific support that makes the challenge very attractive for the historian.

### **Keywords**

History, Tecnología, Twitter, Social Networks, TIC

La era de la digitalización, la revolución de internet, o la revolución de las comunicaciones son, entre otras, las denominaciones con las que se alude a esta etapa que sigue evolucionando día tras día de forma imparable. Lo que hoy nos parece imposible mañana puede hacerse realidad. Hablamos de esa búsqueda de nuevos caminos por los que el historiador pueda andar junto a las tecnologías sin quedarse anclado a un pasado y a unas metodologías específicas de su ámbito. Ya no hay un campo cerrado. La globalización e internet han generado nuevos espacios donde un historiador no puede quedarse atrás, tiene que saber manejar esas herramientas porque estas tecnologías de la información y de la comunicación acompañan a los seres humanos constantemente.

Si se obvian estos elementos, porque supuestamente no le corresponden al historiador, estaríamos dejando de lado un sinnúmero de posibilidades de construir, de mejorar, de revisar las nuevas formas de vida de nuestro siglo, así como las del pasado.

Pretendemos buscar una forma metodológica innovadora para abordar los estudios históricos acorde a los nuevos escenarios tecnológicos en los que transcurre la vida de la nueva sociedad. Somos conscientes de la era tecnológica en la que vivimos, pero debemos preguntarnos si el historiador está avanzando junto a ella o se está quedando atrás. Para eso, en nuestro trabajo queremos sopesar la idea de innovar en fuentes históricas y paradigmas de estudio con los cuales se pueda asimilar la historia presente o al menos dejar un camino para los historiadores futuros.

Este artículo es una aproximación de cómo la tecnología ha impactado en nuestra sociedad, hasta el punto de transformar todos los escenarios de la vida humana. Desde el punto de vista histórico, queremos poner de manifiesto cómo se ha ido originando este cambio y la aceleración incipiente del mismo. Además, hemos hecho una revisión de los avances logrados hasta ahora por parte de los historiadores, a quienes también ha llegado la tecnología. Hablaremos pues, en primer lugar de la revolución digital que venimos viviendo desde las últimas décadas y que aún continúa. Este primer apartado resulta ser introductorio para dar paso al impacto de las redes tecnológicas en la sociedad. No obstante, insistiremos

en el potencial de las redes sociales como vestigio de la sociedad. Analizaremos para ello cómo a través de las redes sociales se crean identidades y terminaremos con la contraposición de los pros y los contras del uso de *Twitter* como fuente para el historiador de un futuro.

También debemos puntualizar una segunda premisa, y es la rapidez con la cual avanzan los procesos tecnológicos. Diariamente se publican estudios sobre este fenómeno que dejan obsoletos los anteriores trabajos. Por lo tanto, insistiremos en que es preciso poner en evidencia la necesidad de atención por parte de los historiadores a las redes sociales, las cuales pueden ser una auténtica mina historiográfica de la población actual, en cuanto a política, economía y sociedad. Por último, es igualmente objeto de este trabajo la exigencia de crear métodos de selección y conservación de las mismas para su posible consulta en varios años y una construcción final del discurso histórico gracias a estas.

## UNA NUEVA ERA

### La llegada de la tecnología digital y su impacto

Según el Instituto Nacional de Estadística español, en el año 2014 un 74,4% de la población disponía de conexión a internet en sus hogares; un 71,2% de la población eran usuarios frecuentes de esta red online (al menos una vez por semana en los últimos tres meses) y un 27,5% de la población realiza sus compras vía online. (INEE; 2019). En sólo cuatro años los porcentajes han aumentado en los primeros dos casos más de un 10% (86,4% y 82,5%) y en el caso de las compras *online* casi se duplica el porcentaje con un 43,5%. Son cifras que, hoy en día, coinciden con una sociedad tecnológica. Pero debemos fijarnos en la evolución y en la rapidez de cambio y adaptación que se produce por parte de la sociedad a esta nueva era.

Los *smartphones* son la revolución de las comunicaciones y son la herramienta que nos permite mantenernos conectados con cualquier parte del mundo en todo momento: solo necesitamos sacarlo de nuestro bolsillo y desbloquear la pantalla para adentrarnos en un sinfín de redes que nos comunican con todo lo que queramos. Desde un *smartphone* podemos navegar en internet, entretenernos en las redes sociales, leer el periódico, trabajar y editar documentos, consultar y enviar correos, hacer fotografías y editarlas, etc. Actualmente, los móviles están preparados para satisfacer casi todas nuestras necesidades comunicativas, afectando a todos nuestros ámbitos sociales, y llegando más allá, hasta penetrar en la economía, en la política, y cómo no, también influirá en la labor del historiador. Estamos hablando de una nueva era, como Manuel Castell denomina, “la Era de la Información”, una revolución tecnológica que ha logrado transformar todos los ámbitos

desde el conjunto de las estructuras políticas, económicas, sociales y culturales, al mismo tiempo (Bresciano, 2000).

### **Formas de comunicación como factor determinante de la sociedad**

Castells dice en su obra, *La era de la información: economía, sociedad y cultura* (1999), que existen cinco elementos que definen el paradigma tecnológico: en primer lugar señala la información como ingrediente básico, ya que las tecnologías de hoy están hechas para actuar sobre la información y no la información para actuar sobre la tecnología; el segundo elemento es la capacidad de penetración de los efectos de las nuevas tecnologías, ya que la información forma parte de toda actividad humana; en tercer lugar, Castells menciona la lógica de interconexión de todo sistema que utilizan estas nuevas tecnologías de la información para impulsar una innovación en la actividad humana; otro elemento en el que se apoya para definir el paradigma es la flexibilidad, que permite modificar la reordenación de sus componentes; finalmente, la revolución tecnológica es la convergencia creciente de tecnologías en un sistema altamente integrado, dentro del cual las antiguas trayectorias tecnológicas separadas se vuelven prácticamente indistinguibles (Ávila, 2013).

A lo largo de la historia encontramos un cambio constante en los canales comunicativos y de difusión. Poco a poco se van añadiendo nuevas formas de transmisión y comunicación de las sociedades ya sean orales, escritas, artísticas, bibliográficas, a través de periódicos, televisión o radio y actualmente vía internet. Como dicen Folgueira y Menéndez:

*“la cuestión heurística de la disciplina histórica parece estar sometida a un debate y cambio constante, especialmente desde la llegada del siglo XXI y el despegue de las Nuevas tecnologías, con internet a la cabeza. Sin embargo, la conciencia investigadora no parece haber avanzado en la misma dirección, o al menos lo ha hecho manteniendo una enorme distancia con la realidad y los presupuestos teóricos formulados desde la ‘pura historiografía’”. (Folgueira y Menéndez, 2015, p. 159).*

### **Las tecnologías de la información y comunicación (TICs) aplicadas a la Historia.**

#### **Su incorporación a la disciplina**

Los historiadores han sabido hacer buen uso de las tecnologías de la información y comunicación (TICs), gracias a las cuales se han podido adquirir numerosas ventajas a la hora de investigar y trabajar. Principalmente estas TICs son usadas como herramientas del historiador para realizar sus diferentes labores tanto de investigación, como de creación y difusión. Como tecnología más generalizada en la disciplina historiográfica destacan principalmente la digitalización de los documentos, los repositorios digitales y las bases de datos.

También las TIC favorecen sin duda a la arqueología, tanto en materia de campo a la hora de usar sonar, fotografías aéreas con drones, el SIG, como en laboratorio pues actualmente existen aplicaciones que permiten hacer una reconstrucción, por ejemplo, de una pieza cerámica como el caso de ArchAIDE. No podemos dejar de lado, uno de los grandes avances actuales como son las reconstrucciones virtuales del patrimonio histórico de gran utilidad como soporte de la difusión y de la investigación patrimonial.

Está claro que ya se han roto muchas barreras tecnológicas en una disciplina humanística, sin embargo, y dejando a un lado el campo arqueológico, la mayoría quedan reducidas a la digitalización y consulta de documentos. Como hemos visto en el apartado anterior, el impacto tecnológico en la sociedad es tan grande que todavía se puede pensar que un historiador se queda atrás solo con estas herramientas. El historiador debe aprovechar todo lo que la sociedad tecnológica ofrece tanto para el estudio de las sociedades pasadas como para la sociedad del presente.

## LA GLOBALIZACIÓN EN SOCIEDADES DIGITALES

### Ruptura del tiempo y el espacio

Ya hemos hablado del gran desarrollo que han tenido las tecnologías. En este apartado abarcaremos el impacto que esto supone en los ámbitos de política, economía y cultura.

En los tres ámbitos que vamos a abordar, encontraremos las TICs doblemente implicadas. En un primer lugar, porque influirán o directamente generarán estas nuevas interdependencias. En segundo lugar, serán las productoras de los registros que dan cuenta de estas interacciones. Estamos ante el surgimiento de un universo heurístico digital que muestra los caminos que la globalización transita, por lo tanto, se convierte en componente metodológico fundamental en la investigación de estos temas. (Bresciano, 2011).

### La influencia de las redes sociales en el ámbito económico

La globalización lleva consigo una progresiva desmaterialización de los bienes económicos, que modificará las formas de producir y de consumir. Encontramos una producción en serie sustituida por los espacios fragmentados de la tercerización de funciones. Asimismo, el momento de consumo se vuelve un intercambio de información entre dos puntos cualesquiera de la superficie del globo (Bresciano, 2015).

Las TICs han sido un factor determinante para las actividades económicas, transformando los modelos de producción, circulación, distribución y consumo. Las grandes entidades corporativas hacen uso de estas tecnologías para desarrollar un capitalismo

cultural. También encontramos una nueva dinámica económica con la entrada de los mercados en el mundo virtual lo que altera significativamente las pautas de consumo. Esta nueva demanda de mercados en línea afecta en sí mismo a los trabajadores que responden a esta, por lo que vemos cómo poco a poco encontramos más frecuente el trabajo a distancia o teletrabajo. J. Ricklin afirma: *“La absorción de la esfera cultural por parte de la esfera comercial apunta a un cambio fundamental en las relaciones humanas como consecuencias preocupantes para el futuro de la sociedad”*. (Ricklin, 2000, p. 22)

El historiador puede analizar desde un punto de vista microeconómico los hábitos de consumo, de ahorro y de planificación de gastos mediante estas fuentes digitales que quedan registradas en las entidades comerciales digitales. Por el contrario, habría que atenerse a la ley de protección de datos de las compañías para poder acceder a esta información, un obstáculo con el cual el historiador lleva años lidiando.

### **La influencia de las redes sociales en el ámbito social y cultural**

El aspecto social se configura de una forma positiva pues los derechos humanos también se universalizan y pocas veces se pueden trasgredir sin que haya una repercusión mediática. Además, encontramos que el acceso a internet se configura como un derecho social pues implica la libertad de expresión y el acceso a la información. Con lo cual, un ciudadano no puede estar privado de estos dos elementos tan esenciales en el siglo XXI, y como tal, puede ser utilizado o no. Las tecnologías implican un avance exponencial en cuestión de derechos, los ciudadanos se organizan bajo las redes creando auténticos movimientos colectivos e incluso identidades. Con la globalización social se está forjando respecto al ámbito jurisdiccional un nuevo desafío universal, con la reivindicación de derechos al servicio de colectivos como por ejemplo el derecho a la paz, los derechos del consumidor o la protección de medio ambiente. Internet brinda una cantidad de posibilidades para el desarrollo social de un individuo.

La globalización tecnológica ha supuesto un cambio total en nuestros patrones de comportamientos sociales que afecta sobre todo a la población más joven, pues son los mayores usuarios de las redes sociales. Cualquier persona que esté en la red y tenga activas sus cuentas en las diferentes plataformas acaba experimentando un sentimiento de auto imposición ya que debe dedicarles tiempo, compartir episodios de su vida privada o profesional y mantener esa actividad social con sus seguidores o amigos.



## La influencia de las redes sociales en el ámbito político

Las telecomunicaciones originan un fenómeno global que repercute de manera directa y rutinaria en el escenario político. Es frecuente ver cómo los distintos partidos y sus integrantes tienen sus perfiles en las diferentes redes sociales y cómo manifiestan sus intenciones e ideologías. Además de usar las redes como plataforma de difusión también se las emplea para la discusión con la ciudadanía, pues al tener acceso libre a estos comentarios todo el mundo puede opinar sobre una publicación. Esta interacción político-ciudadano favorece la participación del pueblo en los terrenos de interés político y se puede ver en estas aplicaciones *web* cómo se crean debates y discursos en torno a un comentario. Muchas veces la afinidad de pensamiento en estos debates hará que se creen lazos o vínculos políticos. Estas fuentes se convierten en fundamentales para estudiar la propaganda ideológica en el tiempo histórico de la globalización.

## Las nuevas fuentes digitales: *Twitter*

Tras ver el impacto digital en el mundo del siglo *xxi*, nos adentramos en uno de los factores que acelera este impacto en una comunidad global. Estamos hablando de las redes sociales. Estas tienen un papel fundamental, pues modifican los medios de comunicación y forjan un nuevo perfil social. Pero se plantea una pregunta: ¿las redes sociales desempeñan un papel histórico? La respuesta nos la ofrece Mariana Celorio, quien puede identificar unas diez funciones históricas que las redes sociales cumplen en la actualidad, de las cuales señalamos las siguientes: órgano policiaco; herramienta de gobierno; medio de comunicación; centro financiero y empresarial; centro comercial; centro educativo; plataforma para la acción colectiva y eje de redes para movimientos sociales; medio de comunicación de masas y centro de entretenimiento. (Celorio, 2011).

Twitter es una red social fundada en 2006, que actualmente cuenta con 326 millones de usuarios. Su creciente número de usuarios en los últimos años tiene que ver con un cambio de mentalidad en las sociedades. En esta red social, a primera vista, encontraremos una serie de frases sin sentido y desordenadas, pero analizadas en su conjunto pueden mostrar aspectos significativos. En *Twitter* podemos hallar todo tipo de información, el uso constante del mismo, su accesibilidad 24 horas, la difusión que puede llegar a tener una persona en la plataforma la hacen un canal comunicativo que, a día de hoy, es usado incluso por los políticos para hacer campaña electoral, por las marcas de empresas grandes para hacer publicidad o para crear movimientos revolucionarios. Si quieres saber qué está pasando en el momento solo tienes que entrar en *Twitter* y mirar qué *Hashtags* son *TrendingTopic* en el momento.



Es por esto, que un buen análisis y selección de diferentes tuits pueden darnos una perspectiva interesante y amplia de un suceso de distinta índole. Entonces, ¿debemos incorporar estos tuits a la lista de fuentes históricas?

### Los tuits. Ventajas y desventajas

El primer inconveniente que encontramos es que, al tratarse de una opinión, en la medida en que están pensados para divulgarse, su autor decide qué y cómo quiere aparecer. (Pons, 2013). Por lo que muchas veces veremos comentarios u opiniones que no son reales, sobre todo en el tema comercial donde las grandes empresas pagan a las personas más influyentes de las redes para publicitar un producto. Esto sería útil para estudiar la representación pública del “yo”, de lo que se quiere mostrar, siguiendo unos patrones de conducta.

Pero el problema de la veracidad de las fuentes no solo ocurre con este nuevo tipo, sino que siempre el historiador ha tenido que lidiar con documentos falsificados o manipulados. En el caso de las fuentes digitales como *Twitter*, encontraremos un nuevo tipo de manipulación y falsificación que no tiene que ver con la fuente en sí y con la información que se transmite. En la actualidad, avisan continuamente de los problemas que existen con las *fake news* o con el *clickbait*, que no es más que información fraudulenta para llamar la atención del espectador o consumidor. Existe un debate contemporáneo en el cual se plantea la actuación legislativa al respecto del fraude de información en las redes. Tanto la Unión Europea como el gobierno español ya están en un debate abierto sobre cómo poder distinguir las cuentas falsas que manipulan la información (Magallón-Rosa, 2018). Sin embargo, hasta 2019 no se ha aplicado ningún filtro para poder verificar la información. No por ello es inútil, pero el historiador deberá analizar cuidadosamente la información que desee manejar además de establecer una serie de indicios sobre la validez de estas fuentes. Estas nuevas fuentes de información necesitarían, por tanto, una renovación de las formas con las que hasta ahora se han tratado las fuentes (Pons, 2013).

Por otro lado, un punto a tener en cuenta es la disposición de tantos y tan variados textos personales. Como bien dice A. Pons: *“los diarios y la correspondencia privada siempre han sido escasos y proceden de una elección personal mucho más meditada”* (Pons, 20013, p. 5). El *twittero* solo busca un espacio para exponer su voz y su palabra. Hemos conseguido abordar la historia más antigua desde la perspectiva de la gente común, solo en periodos ya contemporáneos con una mayor amplitud de fuentes que han permitido su conocimiento. La era digital convierte en común lo que hace unas décadas era un documento casi excepcional.

Un factor ambiguo es la cantidad de fuentes. Esto puede contemplarse como negativo y positivo al mismo tiempo, pues se ha pasado de la escasez de testimonios y

fuentes a la abundancia y a una producción continua de documentos en forma de datos. En una misma plataforma se concentra una gran diversidad de contenido que se pone a disposición del historiador sin necesidad de buscar en otros portales o aplicaciones. Supone una mayor cantidad de información que registrar y analizar, sin embargo, es un problema pues estamos hablando de la publicación diaria de unos 500 millones de tweets. Es casi imposible aborarlos, pero gracias a las etiquetas hay un filtro de búsqueda con el cual se puede reducir el espectro de tweets en relación con los criterios del estudio. Como bien dice Andrés Bresciano, cada vez más encontramos prácticas informáticas y de redes que trabajan para renovar y revolucionar los métodos y técnicas con los que el investigador releva sus datos, los procesa, los contrasta y los interpreta (Bresciano, 2015).

Otro factor que no tenemos que olvidar es la volatilidad y la fragilidad de estas fuentes que implica la desmaterialización de las mismas. Al no estar sujetas a un soporte, su reproducción, copia o falsificación puede ser infinita. Son fuentes activas, pues una vez publicadas pueden ser modificadas por el autor. Estamos ante fuentes potenciales pues no solo importa la representación misma sino las diversas formas que puede producir al ser visualizado (Pons, 2017).

Se debe trabajar entonces en una nueva práctica de estudio que el historiador deberá de compaginar con los oficios que se encargan de compilar la información digital, de seleccionarla y de guardarla.

### ¿Una nueva metodología?

Topolski dice que para el historiador la evidencia empírica procede tanto del pasado como del presente y asume diferentes formas. Esta evidencia consiste en un cúmulo de vestigios de las sociedades, cuya pervivencia permite analizar los fenómenos sociales en dimensión diacrónica (Topolski, 1982). Las redes sociales necesitan entonces unas pautas para su estudio, gracias a la cuales existen numerosos programas que ayudan a identificar, distinguir y mostrar las numerosas interacciones en diversos contextos cambiantes de los actores sociales, mediante vínculos multifuncionales (Prell, 2012).

Aquellos documentos digitales necesarios para analizar los diferentes procesos de la globalización no se presentan como herramientas de investigación sino como objeto de estudio. Pero hay que tener en cuenta la complejidad y la pluralidad de las transformaciones provocadas por la globalización que se materializa en la multiplicación de la tipología documental. Este surgimiento y utilización requieren pues, criterios metodológicos propios, muy diferentes a los que se brindan en los cursos de la investigación histórica más clásica. No estamos hablando de un *corpus* documental cerrado, sino de uno cambiante, expuesto

a continua evolución y crecimiento. Andrés Bresciano concluye evaluando la tarea de la heurística digital del siglo XXI como un auténtico desafío metodológico que debe ser abordado de *facto* (Bresciano, 2011).

Las principales cuestiones que debemos tener en cuenta a la hora de crear una metodología son las siguientes:

- **La veracidad de las fuentes.** Cómo comprobar y contrastar la información que se publica, así como la autenticidad de las cuentas que lo hacen. Hoy en día existe una gran controversia con este tema con la creciente utilización de *bots* para la difusión de *fakenews* (motivadas por terceros con fines políticos o económicos). Para la veracidad de las cuentas *Twitter* cuenta con su propio sistema de verificación de las personas más influyentes en estas redes para evitar así la suplantación, quedando al margen el resto de las cuentas de carácter personal las que que el trabajo de autenticación deberá ser mayor.
- **La cantidad y la volatilidad.** En este apartado, el historiador deberá apoyarse en los distintos programas que gestionan los datos y la información, tales como *TweetDeck*.
- **La diversidad.** Cómo utilizar los distintos filtros de búsqueda para focalizar la información. Por ejemplo, el uso de las etiquetas o *hashtags*.

La necesidad de crear una metodología innovadora que sienta las bases del análisis y tratamiento de estas fuentes primarias tan complejas es imperiosa. Además, no solo corresponde al historiador, sino que se deberá realizar un ejercicio de transversalidad en el cual se trabaje con sectores informáticos y de programación que pongan solución a los problemas relativos a la cantidad, gestión y manejo de estas fuentes. De este modo, se conseguirá sacar todo el provecho que nos proporcionan las redes sociales para poder trabajar con ellas desde el análisis histórico y crear un auténtico discurso sobre las sociedades presentes.

### Movimientos sociopolíticos a través de tuits

Para ilustrar la idea que planteamos escogeremos varios ejemplos de acontecimientos sociales y políticos que podrían estudiarse utilizando tuits como fuentes primarias.

El primer ejemplo será el éxito del movimiento 15M apoyado en esta red social, gracias al cual se consiguió llegar a todos los rincones de España y cristalizó en una acampada en la Puerta del Sol de Madrid y en las plazas principales de otras ciudades. Este acontecimiento tuvo lugar en mayo de 2011, en plena campaña electoral. El grupo de Democracia Real Ya (@democraciarealya) publicó un *tweet* en el cual avisaba de la manifestación que se iba a realizar en contra del bipartidismo y a favor de la democracia. A

raíz de estas acampadas el número de *tweets* y *hashtags* en relación con este movimiento aumentó considerablemente.

La importancia de este acontecimiento reside en que tiene una evolución y una difusión gracias a esta plataforma social, que hizo que la gente se aunara bajo un *hashtag* para organizarse y reivindicar su descontento con la política actual del momento. Es uno de los primeros movimientos colectivos organizados a través de las redes sociales.

Movimiento similar será la famosa Primavera Árabe de 2011, en la cual se usó *Twitter* como herramienta de protesta y llegó incluso a ser censurada por los gobiernos en Egipto. Más tarde, esta red social volvió a ser habilitada y tuvo un gran papel en las revueltas de 2013.

Otro ejemplo es la utilización de las redes sociales como plataforma política. El primer ejemplo lo protagoniza la candidata a las pasadas elecciones presidenciales estadounidenses de 2015, Hillary Clinton. A través de un *tweet*, sin previa rueda prensa o boletín informativo, Hillary anunció su candidatura a las elecciones. Fue esta la primera noticia de su decisión, después se manifestó públicamente para dar prueba de ello. Dentro del contexto de las elecciones presidenciales estadounidenses de 2015, destaca la figura del candidato Trump quien utilizó *Twitter* para realizar una auténtica campaña política, además de ser uno de los presidentes actuales que más utiliza esta red social como arma política e ideológica.

También, en febrero de 2018, el autoproclamado presidente Guaidó pidió apoyos internacionales a los diferentes presidentes del mundo para reafirmar su posición como presidente de Venezuela. Estos apoyos se mostraron a través de *Twitter* y ruedas de prensa. Ponemos como ejemplo el *tweet* de Pedro Sánchez en el cual mostraba su apoyo a este. Nos encontramos entonces con que hasta la política pasa a formar parte de la red. Los noticieros digitales como el *Diarioes* abrían ese día con el *tweet* de Pedro Sánchez como fuente principal. Además, si queremos saber qué presidentes apoyaron a Guaidó solo tenemos que meternos su perfil y en su Time-line podremos ver los RT que él mismo realizó a todos aquellos que le mostraron apoyo.

Así también hay espacio para la policía local, que tiene su propio perfil con el cual puede alertar, prevenir y simplemente interactuar con la ciudadanía. Ponemos como ejemplo el *tuit* a través del cual la cuenta oficial de la Policía Nacional daba las gracias a sus seguidores por colaborar a través de esta red social en atrapar a unos narcos de Almería y de Madrid.

Por último, se puede mencionar el caso de la expresión artística en esta red social. La vida cultural y literaria también cambia pues hay una nueva forma de transmitir historias a través de una cuenta de *Twitter*. Nos encontramos ante una plataforma que además de interacción, lugar de libre expresión, de información y de entretenimiento, tiene la posibilidad

de ofrecer cabida a las creaciones artísticas de todo tipo que pueden impulsar las carreras de personas corrientes.

Como vemos, todo el mundo está en *Twitter*, las universidades y sus proyectos también tienen su hueco en ellas para la difusión académica, cada vez más usada por el sector educativo. Cada uno lo usa con una intención diferente, ya sea económica, política, académica o simplemente por puro entretenimiento. Es por esto por lo que se puede llegar a realizar un seguimiento y un análisis de las formas de vida, de la conducta de consumo, de los nuevos parámetros sociales, del alcance de la cultura o del surgimiento de nuevas formas de expresiones literarias. Gran parte de la documentación que se necesita para estudiar y analizar estos sucesos se encuentra en *Twitter*.

## CONCLUSIONES

Vivimos en un escenario donde prima la vida social, y las redes son su motor. En *Twitter* podemos encontrar todo tipo de contenido, desde el académico con el cual se realiza la divulgación, pasando por otro más social y de entretenimiento destinado a la interacción de los usuarios, o cualquier tipo de contenido que tenga cabida en 280 caracteres.

Es por ello que, si vemos que se produce un impacto total de la red social en la vida, ¿por qué dejarla de lado? Los historiadores tenemos que empezar a movernos en ellas, esas que usamos como herramientas de difusión del patrimonio, se convertirán en poco tiempo en el objeto de estudio de muchos investigadores. Debemos de tomar nota de todo lo que está sucediendo, de cómo la vida política ha perdido la seriedad total por ganar unos *likes* o ser el *tweet* más viral de la campaña electoral; cómo estamos ante los tiempos más consumistas del mundo; de que se están generando nuevos puestos de trabajo en favor de una sociedad que no tiene tiempo para esperar, del uso de publicidad no regulada en las redes sociales y de cómo la sociedad se agrupa en colectivos bajo un *hashtag*. Los profesionales que se dedican a las humanidades tienen un nuevo deber, el de reflexionar acerca de este nuevo mundo imperante y vertiginoso.

Solo en *Twitter* se dispone de la información para saber la conducta social, política y económica de España. Los políticos usan cuentas falsas para ser más influyentes, las nuevas generaciones desean ser *influencers* —incluso se han formado nuevos grados universitarios para ello—. Cada vez son más frecuentes las *fake news* que usan los medios informativos para ser más polémicos y ser mencionados. Al final todo se centra en conseguir un tuit viral para poder tener cabida en esta nueva sociedad hiperconectada con el mundo.

Podemos responder así a la pregunta que hemos planteado durante todo el artículo. ¿Pueden ser las redes sociales fuentes históricas? Sí, a pesar de los inconvenientes que

supone la excesiva generación de información en estas, una buena selección de la información que albergan las redes sociales puede ofrecer diferentes perspectivas de un acontecimiento del siglo XXI. Es innegable que las redes sociales son unas fuentes valiosísimas de nuestra sociedad pues en ellas se están dejando todo tipo de huellas humanas. Es una aplicación abierta y gratuita para todo aquel que desee utilizarla y tenga un teléfono móvil u ordenador, no hay ningún filtro para poder entrar en *Twitter*. Por esto se convierte en una gran información que destaca por su diversidad, pues para estudiar un acontecimiento político se dispone de la información del suceso, de la participación de los propios políticos y de la opinión pública respecto a esto.

Por consiguiente, los historiadores deben despertar ya, no pueden quedarse esperando a que las nuevas generaciones hagan el trabajo digital, pues se están excluyendo ellos mismos del avance historiográfico. No necesitamos una nueva disciplina: necesitamos que el historiador mire a su alrededor y sea partícipe del cambio.

Con todo se manifiesta la necesidad de crear unas nuevas formas de estudio. Como hemos visto, ya hay empresas que se dedican exclusivamente al almacenamiento y a la selección de información de los usuarios de *Twitter*. Las herramientas para poder hacer un buen uso de estas fuentes ya están creadas y poco a poco se irán mejorando. No obstante, debemos hacer uso de ellas e intentar crear una nueva tipología de archivo que guarde estas nuevas fuentes para que puedan ser consultadas y estudiadas en un futuro.

Sin duda el historiador tendrá que realizar una gran labor al manejar mucha más información, tan distinta a la que está acostumbrado, pero como bien dice A. Pons: “*el caos está asegurado, pero ese ha sido siempre parte del cometido del historiador, poner orden, dar sentido*”. (Pons, 2013, p. 13)

El mundo ha cambiado; el mundo es una red social conectada las veinticuatro horas. La percepción de su pasado será su proyección del presente y su perspectiva de futuro.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ávila Díaz, William D. (2013). “Hacia una reflexión histórica de las TIC”. *Hallazgos*, 10 (Enero-Junio): [Fecha de consulta: 9 de mayo de 2019] Disponible en: <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/hallazgos/article/view/751>
- Bresciano, A. (2000). *La investigación histórica y las nuevas tecnologías*. Montevideo: Librería de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.
- Bresciano, A. (2011). “La heurística Digital y el estudio histórico de los procesos de globalización”. *Historia Crítica*, 43 (enero-abril).
- Bresciano, A. (2015). *Clio en la Red*. Montevideo: Ediciones Cruz del sur.

- Castells, M. (1999). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. México: Siglo XXI.
- Celorio, M. (2011). "Internet y dominación". *Hacia una Sociología de la nueva espacialidad*. México: Plaza y Valdés Editores.
- Folgueira, P., y Menéndez, M. (2015). "Fuentes secundarias para el historiador: una reflexión a partir de lo digital y lo literario". *Tiempo y Sociedad*, (21), 159-176.
- Magallón-Rosa, R. (2018). "Leyes fake news". Telos, Madrid: Fundación Telefónica. <https://telos.fundaciontelefonica.com/las-leyes-las-fake-news-problema-la-libertad-informacion-no-legislar/> Consultada 13/05/2019
- Pons, A. (2013). *El desorden digital*. Madrid, España: Siglo XXI de España editores, S.A.
- Pons, A. (2017). "Archivos y documentos en la era digital". *Historia y comunicación social*. 22(2), 283-292.
- Prell, C. (2012). *Social Network Analysis. History, Theory and Methodology*. Londres: Sage.
- Topolski, J. (1982). *Metodología de la Historia*. Madrid: Cátedra.
- El movimiento 15-M y su evolución en Twitter: <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero089/el-movimiento-15-m-y-su-evolucion-en-twitter/> Consultada 13/05/2019
- Diez Tweets que cambiaron el mundo: [https://elpais.com/elpais/2016/03/19/tentaciones/1458406213\\_576561.html](https://elpais.com/elpais/2016/03/19/tentaciones/1458406213_576561.html) Consultada 14/05/2019
- El Diario: [https://www.eldiario.es/politica/Pedro-Sanchez-Juan-Guaido-Venezuela\\_0\\_864413628.html](https://www.eldiario.es/politica/Pedro-Sanchez-Juan-Guaido-Venezuela_0_864413628.html) Consultada 11/02/2019



# TEMER, REZAR, PARTIR: EL MIEDO A LA PESTE NEGRA EN EL VIDEOJUEGO *A PLAGUE TALE: INNOCENCE*

FEAR, PRAY, LEAVE: THE FEAR OF THE BLACK DEATH IN THE  
VIDEO GAME *A PLAGUE TALE: INNOCENCE*

**Juan Cruz Oliva Pippia**

Universidad Nacional de Mar del Plata

[juann.oliva28@gmail.com](mailto:juann.oliva28@gmail.com)

Fecha de recepción: 15/01/2021

Fecha de aprobación: 22/03/2021

## Resumen

Los videojuegos de contenido histórico son cada vez más recurrentes dentro de las plataformas de distribución digitales. La interactividad que permite el medio, las novedosas formas de aproximación al discurso histórico, las representaciones de distintos contextos históricos, el rol que le cabe al jugador como partícipe de “la Historia”, y otras tantas dimensiones del ámbito videolúdico comenzaron a ser los nuevos objetos de estudio de una nueva forma de hacer Historia. Hablamos del campo de los *historical game studies*, que ha tenido notables avances desde su nacimiento en el año 2005.

Es así que en este artículo proponemos un análisis de la representación del brote de Peste Negra del año 1348 en el videojuego *A Plague Tale: Innocence*. Ya que los distintos elementos presentes en el videojuego contribuyen a la construcción de un paisaje de muerte y angustia, intentaremos observar cómo una clásica obra en el estudio del miedo en la historia, *El miedo en Occidente* de Jean Delumeau, puede ser adaptada a una realidad digital que puede ser vivida por quien quiera hacerlo (o jugarla).

## Palabras clave

Videojuegos, representación histórica, *game studies*, Peste Negra, miedo

*e-tramas 8 – Marzo 2021 – pp. 15-30*

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – HDHV (E041-06)

Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad de Murcia

## Abstract

In recent years, it's easy to see the increase in video game development with historical content. Since the rise of "historical game studies", academic history has begun to consider these modern forms of popular historical representations. This branch of academic research aims to analyze the interactivity, the possibilities, and the process of narration or different historical discourse constructions of these video games. Following these "game studies", this article aims to analyze the Black Death outbreak of the year 1348 in the video

game *A Plague Tale: Innocence*. Having observed, furthermore, the deadly and haunting landscape created by the developers of the game, we will try to examine how a classic work about fear in history, *El miedo en Occidente* by Jean Delumeau, could be adapted to a digital reality, which could be lived by whoever wants to live it (or play it).

## Keywords

Video games, *game studies*, historical representation, Black Death, fear

## INTRODUCCIÓN

“Amicia, quiero ver a mamá” dice, con temerosa voz, un pequeño niño. La respuesta que él obtiene no es más tranquilizante: “Mamá está muerta, Hugo. Nunca volverás a verla”. Son estas las primeras palabras que escuchamos en el tráiler de *A Plague Tale: Innocence*, videojuego nominado para la categoría “Mejor Narrativa” en la entrega de los *Games Awards* 2019. El juego nos inserta en la Francia de 1348 y nos hace parte de la historia de Amicia y Hugo de Rune, dos jóvenes hermanos que se ven obligados a abandonar su poblado de origen, huyendo de la Inquisición e intentando garantizar su supervivencia en un mundo de “demasiada hambre, demasiada guerra, demasiada peste, (y) demasiada muerte” (Portela, 2018, p. 258).

Hacia principios del siglo XIV, en el alba del período que conocemos como Baja Edad Media, el incremento en la producción de granos y cereales, que había predominado durante los últimos dos siglos a causa de la extensión de la superficie cultivada, sufrió una fuerte depresión sin ningún tipo de mejora técnica o tecnológica que pudiera amortiguar su caída. Sarasa Sánchez (1991) subraya que “el viejo continente atravesaba una crisis de ahogo y que había llegado al límite de su expansión espacial, económica y mental” (p. 26). Eran muchas las bocas para alimentar y cada vez menos el alimento disponible. Nuevas amenazas renacerían del olvido, acechando a un futuro sentenciado por la historia. Las

malas cosechas, la subalimentación y el hambre conformaron un caldo de cultivo ideal para el aumento de pérdidas de vidas humanas, el deterioro en la capacidad de resistencia biológica de las personas y la proliferación de nuevas enfermedades e infecciones. Allí, en el año 1348, arriba la llamada Peste Negra, enfermedad recurrente que generó una serie de devastadoras epidemias en la segunda mitad del siglo XIV. Las consecuencias demográficas fueron catastróficas. La muerte se paseaba por las calles de las ciudades infundiendo miedo y angustia en todas las sociedades. Tanto paseaba la muerte que los mismos personajes medievales comenzaron a pensarla y temerle de nuevas y distintas maneras. La peste se convirtió, sin duda, en la más cruel y atroz calamidad que alguien podía atravesar.

El videojuego que nos ocupa construye una serie de diversos escenarios que pretenden transmitir al jugador todos los síntomas de un período de crisis. Su recorrido da cuenta de las consecuencias humanas, materiales y psicológicas de la peste, así como también de la presencia constante y acechante de la guerra y del Santo Oficio. Recorrer las calles de una ciudad sitiada por la enfermedad, caminar por los pasillos de una Universidad o de una iglesia, encontrarse cara a cara con lo que pudieron haber sido los restos de una batalla enmarcada en la Guerra de los Cien Años, son solo algunas de las posibilidades en las que podemos adentrarnos, analizar e interpretar.

Es así, que a partir de las actuales perspectivas de los *historical game studies*, este trabajo tiene como objetivo el estudio de la representación del brote de peste negra del año 1348 en el videojuego *A Plague Tale: Innocence*, atendiendo a las vivencias atravesadas tanto por los personajes del juego como por el jugador en su “historia vivida”. Intentaremos observar cuál es el rol que cumple el *playworld* o “mundo del juego” (imágenes, retratos, ambientación sonora, textos) (Frasca, 2009) y las *affordances* o “relaciones sociales permitidas por el medio lúdico” (Chapman, 2016) en la construcción de un discurso histórico del miedo a la peste en el siglo XIV. A su vez, haremos el intento de analizar cómo una obra de vanguardia en el estudio del miedo y su reacción a él por parte de la sociedad medieval, *El miedo en Occidente* de Jean Delumeau (2018), más una danza macabra de la época, la anónima *Danza General de la muerte*, puede ser adaptada y traducida a un lenguaje videolúdico, en crecimiento y refinamiento constante.

## MARCO TEÓRICO

Múltiples autores de múltiples ámbitos científicos han escrito y publicado acerca del impacto del aumento de producción de las tecnologías digitales (y su difusión) tanto en sus respectivas disciplinas como en las distintas esferas de la sociedad. Resultaría propio para el fin de este trabajo, poder contextualizar muy brevemente en qué casillero de este tablero nos encontramos como estudiantes del campo de la Historia y, específicamente, de la Edad Media.

Nuestro interés, al menos en este artículo, deja de lado el uso práctico-instrumental que pueda dársele a las herramientas digitales, aplicaciones o *Big data*, y pretende centrar su atención en el impacto que tienen los videojuegos y sus extensiones (*gameplays*, plataformas de *streaming*, foros, etc.) en la subjetividad, el imaginario y la memoria del usuario consumidor. Es aquí en donde se abre un gran espacio para que *juegue* el medievalista.

“Si hasta hace muy pocos años, la idea de *lo medieval* para la sociedad del siglo xx había sido gestada en las novelas históricas, en las producciones de cinematografía o en algunos productos televisivos, hoy existen otras vías diferentes de aprehensión de esos conceptos y esas imágenes” (Jiménez Alcázar, 2020, p. 78).

Y son estas vías las que mantienen una cálida y estrecha relación con los medios lúdicos. Juegos de mesa (Aldegani & Martínez Saez, 2020) y videojuegos resultaron ser un medio ideal para que los imaginarios medievales viajaran al siglo xxi.

¿Cómo podemos definir a estos videojuegos históricos? Manuel Cruz Martínez (2020) se atreve a señalar que son aquellos videojuegos que incluyen representaciones y tratan conceptos de la historia, conformando así una narrativa histórica que no se expresa en sus medios más tradicionales. También señala, en efecto, que al referirse a la historia y al pasado en base a postulados concretos, estos videojuegos parten necesariamente de una aproximación historiográfica (o varias). En el año 2005, tal vez sin saberlo, William Uriccho se convertía en el padre de los *historical game studies* (Peñate Domínguez, 2017, p. 388) con su capítulo “Simulation, History and Computer Games” en la obra *Handbook of Computer Game Studies*. Es a partir de aquí que, tímidamente, una nueva corriente de estudios históricos comenzaba a tomar forma en el seno del ámbito académico. La interactividad que permite el medio, las novedosas formas de aproximación al discurso histórico, las representaciones de distintos contextos históricos, el rol que le cabe al jugador como partícipe de “la Historia”, y otras tantas dimensiones del ámbito videolúdico comenzaron a ser los nuevos objetos de estudio de esta nueva forma de hacer Historia. Adam Chapman (2017) define a esta corriente como:

“the study of games that in some way represent the past or relate to discourses about it, the potential applications of such games to different domains of activity and knowledge, and the practices, motivations and interpretations of players of these games and other stakeholders involved in their production or consumption” (p. 362).

En lo que respecta a las herramientas para el análisis de los juegos en general (no solo los videojuegos), Gonzalo Frasca (2009) retoma a Espen Aarseth y sostiene que los juegos se comportan como verdaderas *fábricas de signos*, creadoras de sentido y abiertas a la multiplicidad de interpretaciones por parte de los jugadores. Para comprender cómo

funciona esta comunicación de ideas y valores, Frasca nos ofrece tres dimensiones fundamentales de análisis lúdico (en el caso que hoy nos convoca, videolúdico): el *playworld*, la mecánica y la *playformance*. A fines del análisis propuesto en este artículo, solo desarrollaremos la primera de estas dimensiones.

El *playworld* es “el mundo del juego, en un sentido principalmente físico y material” (Frasca, 2009, p. 3). Si hablamos de un juego tradicional, podría decirse que “está compuesto por el tablero, las fichas, la pelota, el estadio, el dibujo de una rayuela, el cuerpo del jugador y también por las palabras, imágenes, textos y sonidos que componen la experiencia”. Es decir, se incluyen no solo los objetos, sino también el espacio en donde se manipulan. Al aventurarnos en el estudio de caso de un videojuego, sabemos de antemano que algunos elementos del *playworld* serán naturalmente distintos al de los juegos tradicionales. En efecto, un videojuego se encontrará compuesto por los elementos de *software* y *hardware* (*drivers*, PC, consolas, mandos, equipo de audio, pantalla, etc.) disponibles para su efectiva puesta en marcha.

Otros elementos, como las palabras, imágenes, textos y sonidos, forman parte del *playworld* tanto de los juegos tradicionales como de los videojuegos. Y para Frasca, son estos elementos los que poseen una capacidad transmisora de significados tan potente como la ofrecida por las mecánicas o reglas del propio juego. Por poner un ejemplo, algunos de los tantos *mods* que salieron para el videojuego *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar Games, 2004), tenían como finalidad la inserción de componentes propiamente argentinos en el juego. Así, en lugar de ver un automóvil Admiral Sedán andando por las calles de Los Santos, el jugador veía un Fiat Palio; en lugar de sintonizar la radio K-Rose y escuchar música country, el jugador podía sintonizar Negro FM y escuchar “Bailan Rochas y Chetas” de Nene Malo; en lugar de encontrarse con una banda Balla vestida con sus clásicos chalecos rosas, el jugador se enfrentaba con Ballas vestidos con la camiseta del Club Atlético Boca Juniors. Por más que el *mod* no esté cambiando la experiencia del juego original a nivel de *gameplay*, siguiendo a Frasca, los significados y la forma de conectarse e interpretar el juego por parte del usuario no continúa siendo la misma. El *playworld* está siendo modificado. De allí, su importancia.

## UNA VIDEO-CIUDAD SITIADA

A *Plague Tale: Innocence* es un videojuego de aventura-acción (con algunos tintes de lógica) que narra la historia de dos jóvenes hermanos pertenecientes a una pequeña nobleza local, Hugo y Amicia de Rune, que se ven obligados a abandonar su hogar, huyendo de los hombres armados de la Inquisición. Si nos valemos de las tipologías de videojuegos que representan la historia, desarrolladas por Ramón Mendez (2020) podríamos calificar al juego dentro de la categoría de aquellos que ofrecen una recreación realista de un contexto histórico real

para presentar una narración ficticia o fantástica. En estos videojuegos, “los desarrolladores pusieron sumo cuidado en pulir todos los aspectos de la obra para que se recrease la realidad con la mayor fidelidad posible” (Méndez, 2020, p. 98). Sin dejar de lado esta recreación de la realidad, la trama se encuentra envuelta, necesariamente, en un relato ficticio y/o fantástico. En otros juegos de similares características, como podría serlo *Assassin’s Creed* (Ubisoft, 2007), los diálogos o sonidos callejeros se vuelven aleatorios y hasta repetitivos. Sin embargo, en *A Plague Tale: Innocence* estos diálogos y sonidos parecen estar agregados de forma minuciosa y responden a las necesidades circunstanciales del juego. Así, los pocos diálogos callejeros que oímos al jugar son de gran relevancia y nos revelan información muy valiosa para el enriquecimiento del análisis de la trama.

En el año 1347, barcos mercantiles italianos transportaron la Peste Negra desde el puerto de la ciudad de Caffa, en Crimea, hasta Constantinopla a través del Mar Negro, y de allí a distintos puertos de la costa del Mediterráneo. Según Ole Benedictow (2011), estos fueron los acontecimientos cruciales que desencadenaron la macabra difusión de la peste por Oriente Medio, Asia Menor, el norte de África y Europa.

Situándonos, ya en el videojuego, en el Reino de Francia del año 1348 observamos que la peste, como enfermedad, no había llegado aún al poblado de los de Rune. Sin embargo, sus habitantes parecían saber sobre la existencia de la enfermedad y tener una idea con respecto a ella. Cuando en los primeros minutos de juego nos adentramos en la capilla del pueblo, nos encontramos con un hombre arrodillado (tal vez monje o miembro del clero) de frente al altar, rezando a san Sebastián: “Líbranos del mal, concédenos salud eterna y no permitas que la plaga llegue a nuestras puertas”. Aunque nuestro personaje no haya vivido en carne propia la situación de peste, el miedo a ella y sus soluciones espirituales (tales como rezarle a san Sebastián, santo frecuentemente utilizado como “antipeste”) ya se encontraban en la cotidianidad de los habitantes del pueblo. La peste continuaba siendo un problema futuro y desconocido de forma directa.

Son estas las experiencias e ideas con las que Amicia y Hugo cuentan al momento de abandonar su lugar de origen. La peste no es, por ahora, su principal preocupación. Ellos huyen dado que la Inquisición se ha encargado de asesinar a sus padres y seres cercanos. El miedo inicial es, entonces, el miedo de unos pequeños que han visto cómo sus padres fueron atravesados por espadas. Un temor a la agresividad y a la muerte violenta, características de la Baja Edad Media. En su huida y desesperación, los hermanos de Rune llegan a una ciudad en la que intentarán conseguir ayuda. Pero esta ciudad, a diferencia de



su pueblo, ya había conocido la peste. Tanto el jugador como los pequeños de Rune avanzarán, ahora, un paso más en su forma de conocer y entender a la enfermedad.

Una feria o mercado nos espera en las puertas de la ciudad. Sin embargo, nadie se encuentra allí ofreciendo sus alimentos o productos artesanales. Por el contrario, el escenario se nos presenta sorpresivamente calmo y silencioso. La música desaparece por completo, lo que acentúa una extraña sensación de soledad. Nos encontramos solos, con nuestros pasos y sonidos de insectos. La comida exhibida se encuentra rodeada de moscas y da evidentes signos de putrefacción, como si nadie hubiese estado en esa feria durante los últimos días. Con un tono de preocupación, Amicia se pregunta “¿Dónde están todos?”. Segundos después, nos adentramos en las calles de la ciudad y nos encontramos algunas personas en las puertas de sus hogares. Cuando estas personas logran vernos, se esconden rápidamente dentro de sus casas y cierran las puertas, dejando las calles desiertas, tal como se observa en la Imagen 1. Los gritos y pedidos de auxilio de Amicia no parecen funcionar. Aquel miedo a un problema que parecía lejano en el tiempo estaba dando lugar a un nuevo miedo: el de encontrarse en la *ciudad sitiada por la enfermedad* (Delumeau, 2020).



En la ciudad sitiada que describe Jean Delumeau en su obra *El miedo en Occidente* reina el silencio y la soledad. La agitación y las conversaciones familiares, los sonidos diarios que emanaban de las ferias y de los trabajos artesanales, los encuentros vecinales puerta con puerta, las canciones y juegos de los niños y muchas otras cosas más desaparecieron por completo de la realidad urbana. Mínimos detalles cotidianos e imperceptibles cambiaron a raíz de la enfermedad. Miedo e inseguridad es aquello que demostraron las mujeres que Amicia y Hugo se encontraron en la ciudad, y es que “la inseguridad no nace sólo de la presencia de la enfermedad, sino también de una desestructuración de los elementos que integraban el entorno cotidiano” (Delumeau, 2020, p. 132).



Con sus puertas cerradas (ocasionalmente, marcadas de blanco para detectar a los contagiados) y con ventanas bloqueadas con clavos y maderas, el paisaje que el videojuego nos presenta es constante y repetitivo. La angustia y el terror son transmitidas de forma directa a la pareja de hermanos. Por el miedo del contagio mutuo, sostiene Delumeau, los habitantes de las ciudades se apartan unos de otros, evitando abrir las ventanas de su propia casa y sobreviviendo con las pocas reservas alimenticias que se han podido acumular con anterioridad.

Para caracterizar estos períodos de peste, el autor utiliza el término de *soledad forzada*, muy sugerente y aplicable al videojuego. No solo el trato entre las personas se volvió distante y con precauciones extremas de por medio, sino que también el trato humano pareció desaparecer. Cuando alguien se encontraba en una posición de necesidad en tiempos de estabilidad, por regla general, los habitantes se hacían cargo de brindar la ayuda pertinente. Pero aquí, las relaciones humanas fueron trastocadas completamente y el abandono de aquellos que necesitaban ayuda se transformó en la nueva reacción por defecto. Haciendo propias las palabras de Francisco de Santa María, Delumeau nos dice: “Se rehúsa toda piedad a los amigos, puesto que toda piedad es peligrosa. Como todos tienen la misma consigna, apenas tienen compasión unos de otros” (Delumeau, 2020, p. 133). Cuando Amicia necesita ayuda dice, frente a una puerta cerrada: “¡Disculpen! ¡Soy la hija del señor Robert de Rune!”. Ningún título, privilegio o estamento parece tener validez frente a la peste. El abandono está asegurado y el inicio de una tensa melodía de cuerdas (con algunos cuervos de fondo) parece estar de acuerdo. Esta soledad forzada es la que reina en nuestra primera desventura en la ciudad sitiada por la enfermedad.

No obstante, el juego avanza. Abandonamos la ciudad y, para Hugo y Amicia, la peste y sus consecuencias parece ser problema de aquella población dejada atrás. La preocupación más “tangible” del jugador continúa siendo la Inquisición. Debemos evitar a sus hombres armados para seguir en juego. Sin embargo, cuando nos encontramos en un ámbito más rural, al llegar a la granja de Laurentius presenciamos una escena que consideramos clave en el desarrollo narrativo del juego. A los gritos de “¡Retirada! ¡Retírense todos!” observamos a un grupo de hombres de la Inquisición huyendo desesperadamente, con sus carros y caballos, de la granja a la cual nosotros recién estamos llegando. ¿Qué significa esto? Que la Inquisición también le tiene miedo a algo. Y, en las ideas que eso nos transmite, hay un peligro mucho mayor que el Santo Oficio.

Hasta aquel momento, dentro del videojuego, la peste era algo más bien abstracto, una suerte de enemigo invisible que aún no podía hacernos daño físico. Solo podíamos

percibir las consecuencias de su existencia, tales como el hambre, la locura colectiva, la soledad forzada, etc. En un videojuego de aventura, con sus mecánicas de juego ya establecidas (disparar con una honda, esconderse entre los arbustos), un “villano” abstracto o invisible no puede ser combatido ni evitado. Y es aquí en donde cambia la forma en la que se nos presenta la peste: es materializada en colonias de miles y miles de ratas, una auténtica plaga. La peste son las ratas. Si las ratas te muerden, “has muerto”. Y aunque entre en contradicción con las teorías que sostienen que la peste es una enfermedad infectocontagiosa que se transmite al hombre a través de la pulga de la rata (y no del mordisco de la rata en sí) (Rodríguez, Bahr y Zapatero, 2018), el hecho de cristalizar a la peste en el cuerpo de muchísimas ratas le da entidad y le permite ser algo visible, tangible (“algo material”) y factible de ser un personaje al cual combatir dentro de las mecánicas que el juego nos propone.

Es así, que cuando entramos a una segunda ciudad sitiada por la enfermedad (la ciudad de la universidad) ya conocemos de donde proviene el peligro de la peste y las consecuencias que puede traerle a los habitantes de una población. Pero, en la oscura noche, este nuevo escenario es mucho más desolador. No logramos siquiera entrar a la ciudad y nos encontramos con lo que vemos en la Imagen 2: una multitud de personas con antorchas, a lo lejos, evacuando la ciudad. Oímos a algunos miembros de la Inquisición hablar: “Sabén que si se quedan van a morir, ¿crees que se irán por decisión propia?”. Tal como nos indica Delumeau, la solución más adecuada consistía en huir de la peste. Aquellos que tenían mayores posibilidades materiales eran los primeros en irse, sembrando la locura en el resto de la población e incitando al abandono por parte de los pobres. De hecho, bajo ciertas circunstancias, el Santo Oficio parecía tener el control sobre los procesos de evacuación urbana. “Pero esta evacuación colectiva improvisada y esta afluencia a las puertas de una ciudad que pronto iban a cerrarse adquirirían apariencias de éxodo” (Delumeau, 2020, p. 131). Muchos partían, sí, pero pocos sabían en dónde terminarían y cuál sería su destino.



El panorama dentro de la ciudad es devastador. Como vemos en la Imagen 3 del videojuego, la calle ya no está vacía (como en la primera ciudad), sino que está cubierta de cadáveres amontonados, rodeados de cuervos, insectos e, incluso, algunos cuerpos con vida aún agonizando, tosiendo y pidiendo ayuda. “¿Es lo mismo en todas partes?” se pregunta Amicia. En toda sociedad, la muerte implica una liturgia y rituales determinados (por ejemplo, un entierro o un velorio en la sociedad argentina del siglo XXI). Pero tanto en los tiempos de peste como de guerra, señala Delumeau, la conclusión de la vida de las personas se desarrolla en circunstancias de caos, de anarquía, de horror y de interrupción de las costumbres más arraigadas del pensamiento colectivo. Estamos hablando de una *abolición de la muerte personalizada*, sin pompas fúnebres ni ceremonias. Lo que más importa en esos momentos de desesperación, es deshacerse de los cadáveres de la forma más rápida posible, “nada distinguía ya el fin de los hombres del fin de los animales” (Delumeau, 2020, p. 136). Al verse privada de los procesos ceremoniales y litúrgicos cristianos, en donde se atravesaba un abandono de la vida sacralizado y enmarcado en un conjunto de ideas compartidas colectivamente, el riesgo que corría la población de caer en la desesperación y la locura era muy alto. Para la mentalidad de la época, morir sin confesión alguna y sin la recepción de los últimos sacramentos, significaba que, al momento de dejar la vida, uno se enfrentaba a la condenación y al castigo eterno (Benedictow, 2011). Ni la muerte era respetada por la peste. En este sentido, vale recuperar las palabras del florentino Marchionne di Coppo Stefani (citado por Benedictow):

“Ningún ciudadano hizo mucho más que transportar los cadáveres para su incineración; muchos fallecieron sin confesarse ni recibir los últimos sacramentos; y muchos también se quitaron la vida o murieron de hambre [...] En todas las iglesias se cavaron fosas profundas hasta el nivel del agua; y así, los pobres que morían de noche eran amortajados a toda prisa y arrojados a la fosa. Por la mañana, cuando había en ella un

gran número de cadáveres, la gente recogía tierra y la paleaba arrojándola encima de los muertos; más tarde se colocaban otros sobre los primeros, y luego otra capa de tierra, tal como se hace la lasaña con capas de pasta y queso”. (p. 381)



Ana Luisa Haindl Ugarte (2009) sostiene que:

“durante toda la Edad Media y por influencia del cristianismo, la vida se entiende como un peregrinar, donde la muerte no es el final, sino sólo una transición hacia otra vida más perfecta, que es la eterna. Por lo tanto, se presenta la muerte como el final de este peregrinar” (p. 34).

Sin embargo, las circunstancias que el siglo XIV impone a los contemporáneos medievales acentúan dicho sentimiento y convierten a la muerte en algo de todos los días. El pesimismo frente a la vida corre en paralelo con el temor y la presencia constante de la muerte. La actitud colectiva hacia esta última se hace más obsesiva y empieza a ocupar un lugar muy importante en el arte y la literatura.

Un ejemplo de esto podrían ser las danzas macabras o danzas de la muerte, expresiones artístico-literarias que representan una serie de escenas en donde la Muerte personificada (al igual que la peste es personificada por las ratas en el videojuego) va emparejándose con los vivos, “arrastrándolos” a bailar con ella. En la llamada *Danza General de la Muerte*, un escrito anónimo sevillano de principios del siglo XV, impera la idea de que no importan los estamentos sociales, la muerte a todos les llegará. Se inicia con la presentación de la Muerte, desafiante y poderosa, presumiendo cómo arrasa con todo (y todos) lo que se oponen a su paso y lo inevitable de su accionar: “*Avísate bien que yo llegaré / a ti a deshora, que no he cuidado / que tú seas mancebo o viejo cansado, / que cual te hallaré, tal te llevaré*”.

La muerte invita a bailar a treinta y tres personajes, reflejos de la sociedad medieval (cura, emperador, escudero, labrador, etc.). Tal vez algunos le aceptan su invitación con mayores ganas e intenciones que otros, pero la Muerte siempre termina danzando con todos.

Esa percepción de la muerte que expresaron las personas medievales a través de estas danzas macabras nos remite de forma constante a *A Plague Tale*. La muerte está en constante asedio. Caminamos entre los cadáveres apilados en las calles de las ciudades y entre los muertos resultantes de una batalla de los Valois contra los Plantagenet, enmarcada en la Guerra de los Cien Años. En las conversaciones que los guerreros tienen entre sí, es notable la recurrencia de la guerra y la preocupación por la muerte: “la agresividad, la violencia y los enfrentamientos entre naciones, entre ciudades y aldeas, entre linajes nobiliarios o clanes urbanos, componen un panorama de belicosidad generalizada” (Sarasa Sánchez, 1991, p. 76). Curas, párrocos, señores, ancianas y mendigos mueren frente a nosotros. Las colonias de ratas se encuentran en todos lados y nosotros podemos ser los siguientes. La Muerte danzaba con quien quería en el siglo XIV y también lo hace en nuestra video-ciudad sitiada.

## POR *TU* GRAN CULPA

Poder entender el porqué de la peste fue una de las grandes preocupaciones de aquellas personas que la padecieron. Comprenderla brindaba una pequeña, pero cálida, chispa de seguridad ante la inseguridad proveniente del desmoronamiento de la vida cotidiana tal como era conocida. Delumeau se atreve a indicar que fueron construidos tres esquemas explicativos para la peste, que no son determinantes y pueden superponerse o fusionarse unos con otros. La primera interpretación, predominante entre los más eruditos e intelectuales, sostenía que fenómenos celestes (como la aparición de cometas o alineaciones planetarias) y emanaciones de sustancias gaseosas provenientes de los cadáveres generaban una corrupción en el aire que se respira, de allí surgía la epidemia. Una segunda interpretación, predominante entre la multitud anónima, acusaba la existencia de sembradores de contagio que se encargaban de difundir la enfermedad de aquí a allá. Estos sembradores debían ser encarcelados y castigados. Por último, una tercera interpretación, predominante entre los miembros de la Iglesia y la población general, aseguraba que la peste se trataba de un castigo de Dios, irritado y vengativo por los pecados de la humanidad.

Entonces, si para gran parte de las poblaciones la epidemia se trataba de una penitencia divina o de la existencia de grupos sembradores del contagio, resultaba necesario encontrar a aquellos pecadores culpables de la ira de Dios o, en su defecto, a los mencionados contagiadores voluntarios.

Si observamos la Imagen 4 extraída del videojuego, encontramos a un pequeño grupo de personas, en lo que podría ser el centro de una plaza, quemando en vida a aquellos considerados culpables del advenimiento de la peste en su ciudad. Se nos presenta un cuerpo totalmente incinerado, atado con cadenas a una estructura de madera, y a una anciana, también encadenada, a punto de ser quemada, que le advierte a Hugo y Amicia que huyan de ese lugar, denotando su humanidad y falta de maldad en sus temerosas palabras. ¿Por qué motivo la anciana nos advierte que debemos huir de aquella situación? Porque, tal como nos indica Delumeau, los potenciales culpables eran aquellos que no se encontraban idealmente integrados dentro de una comunidad: leprosos, judíos, viajeros y extranjeros (dentro de estas últimas dos categorías, encontramos a los hermanos de Rune).



Bajo las órdenes de un tal Conrad Malfort, aquel grupo de la plaza inicia su persecución a Hugo y Amicia. La locura colectiva y la agresividad hacia determinados sectores de la sociedad toman carne en el juego. Nombrar y encontrar culpables no solo hacía más explicable un proceso incomprensible, sino que también ofrecía un arma psicológica a la sociedad medieval en su malestar. Entonces, a la ayuda que toda una ciudad sitiada niega a Hugo y Amicia, se le suma otro componente: la persecución. Lo cierto es que, tal como nos indica Benedictow (2011), según estudios médicos modernos, la peste se contagia a través de las pulgas de las ratas. Aquellas personas que huían de los pueblos, creyendo que salvaban sus vidas y dejaban el calvario detrás, no sabían que llevaban consigo a unas pequeñas acompañantes: las pulgas. Tanto los sujetos que escapaban como los comerciantes y sus tripulaciones (en especial, de granos y cereales) eran el transporte ideal para las pulgas y la peste. De allí, podemos considerar, más allá de su no-pertenencia a una comunidad, que no fuera una idea tan descabellada el temor a los extranjeros.

Entre persecuciones y ayudas negadas, una puerta parece abrirse para socorrernos. Una anciana llamada Clervie nos ofrece ropa y un lugar para escondernos. Al hablar con ella,



nos cuenta que “Llevamos tiempo sin verlos (a los médicos). Nadie se acerca ya a la Iglesia...”. Delumeau señala que, para comprender la psicología colectiva en tiempos de epidemia, resulta necesario entender la *disolución del hombre medio*, entendiéndola como la desaparición de las medias tintas entre las personas: se era un cobarde o se era un héroe, sin matices en el medio. Saqueadores de cadáveres o de casas abandonadas y miembros de la Iglesia que huían y cerraban las puertas de las capillas para que nadie pudiera ingresar, integran, para el autor, los grupos más significativos de cobardes. Entre los héroes, además de los médicos (de quienes se destaca su sacrificio en ayudar a la gente), se encontraba aquella minoría de individuos anónimos dispuestos a ayudar al falto de comida, de abrigo o de un techo. Sin duda, Clervie entra en la categoría de héroe propuesta por Delumeau. Pero en un primer momento, dados los antecedentes que tenemos al relacionarnos con otras personas de la ciudad, al jugador le genera cierta desconfianza la abnegada ayuda que nos pretende brindar la anciana. La atmósfera de incertidumbre se encuentra tan bien recreada que el jugador percibe no solo la inseguridad constante de Hugo y Amicia, sino también la inseguridad propia que el entorno nos genera.

## REFLEXIONES FINALES

Si la “memoria se ha ido alternando según el medio usado para consolidarla” (Jiménez Alcázar, 2016, p. 201), las posibilidades que permite el videojuego son extremadamente amplias y ambiciosas. Como nos indica el autor, la historia ya no solo puede ser vista u oída, sino que puede ser vivida. *A Plague Tale: Innocence* es simplemente uno de tantos ejemplos de esta forma de construir un discurso histórico, en donde el usuario jugador se inmersa e interviene en un momento histórico determinado. Las descripciones del miedo que Jean Delumeau reconstruye a partir de crónicas y escritos de la época se adecúan, a mi parecer, increíblemente al panorama social y paisajístico que el videojuego representa a través de las herramientas lúdicas que tiene disponibles.

El desarrollo de los *historical game studies*, sin duda, da indicios de las preocupaciones emergentes de la academia por llevar a los videojuegos a un nivel de análisis superior y más elaborado. Sin embargo, la búsqueda de análisis profundos no se circunscribe, en absoluto, al ámbito científico. Son cada vez mayores las comunidades de *gamers* que dedican su tiempo a la producción de material interpretativo para videojuegos, difundiendo el mismo y llegando a importantes números de visitas en plataformas como *YouTube*. Autores como Johan Huizinga u otros referentes de los *game studies* son



retomados por estos grupos de jóvenes *gamers* para estudiarlos, por ejemplo, “*Qué significa la muerte en el videojuego*” (Dayoscript, 2020).

Lo que quiero decir con esto, es que hay una fuerte demanda de este tipo de contenidos por parte de la cultura *gamer*, que cada día significa más en la sociedad del siglo XXI. La demanda existe y es deber de la academia facilitar su conocimiento y las herramientas analíticas que posee. Se abre allí un nuevo espacio para el mundo de los (*historical*) *game studies*.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aldegani, E. y Martínez Sáez, N. (2020). Las representaciones del medioevo en los juegos de mesa argentinos. En Jiménez Alcázar, J., Rodríguez, G. y Massa, S (coords.), *Humanidades digitales y videojuegos* (pp. 11-40). Murcia, España: Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones.
- Benedictow, O. (2011). *La Peste Negra (1346-1353). La historia completa*. Madrid, España: Ediciones Akal.
- Chapman (2016). *Digital games as History: How Videogame Represent the Past and Offer Access to Historical Practica*. Oxon, Inglaterra: Routledge.
- Chapman, A., Foka, A., & Westin, J. (2017). Introduction: what is historical game studies? *Rethinking History*, 21(3), 358-371. doi: 10.1080/13642529.2016.1256638
- Cruz Martínez, M (2020). Videojuegos históricos e historiografía: acercamientos, problemas y alternativas. En Jiménez Alcázar, J., Rodríguez, G. y Massa, S (coords.), *Humanidades digitales y videojuegos* (pp. 41-74). Murcia, España: Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones.
- Delumeau, J. (2020). *El miedo en Occidente. Siglos XIV-XVIII. Una ciudad sitiada*. Recuperado de: <https://lectulandia.me/>
- Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Comunicación*, 1(7), 37-44.
- Haindl Ugarte, A. (2009). La muerte en la Edad Media. *Revista Electrónica Historias del Orbis Terrarum*, 1(1), 104-206.
- Jiménez Alcázar, J. (2016). *Medievalist Gamer*. Un nuevo tipo de Historiador. En Jiménez Alcázar, J., *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos* (pp. 195-218). Murcia, España: Compobell, S. L.
- Jiménez Alcázar, J. (2020). Medievalismo, humanidades digitales y los músicos del “Titanic”. En Jiménez Alcázar, J., Rodríguez, G. y Massa, S (coords.), *Humanidades digitales y videojuegos* (pp. 75-90). Murcia, España: Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones.

- Méndez, R. (2020). El videojuego como medio documental: tipologías de representación videolúdica de la realidad. En Jiménez Alcázar, J., Rodríguez, G. y Massa, S (coords.), *Humanidades digitales y videojuegos* (pp. 91-104). Murcia, España: Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones.
- Peñate Domínguez, F. (2017) Los Historical Game Studies como línea de investigación emergente en las Humanidades. *Cuadernos de Historia Contemporánea*, (39), 387-398.
- Portela, E. (2018). La peste negra y las crisis agrarias. En Claramunt, S., Portela, E., González, M. y Mitre, E., *Historia de la Edad Media* (pp. 258-266). Barcelona, España: Ariel.
- Rodríguez, G., Bahr, C. y Zapatero, M. (2018). *Historia medieval: siglos III a XV*. Recuperado de: <http://giemmardelplata.org/>
- Sarasa Sánchez, E. (1991). *Las claves de las crisis en la Baja Edad Media (1300-1450)*. Barcelona, España: Planeta.

### **Videojuegos referenciados**

- Ubisoft Montreal (2007). *Assassin's Creed*.
- Rockstar Games (2004). *Grand Theft Auto: San Andreas*.
- Focus Home Interactive (2019). *A Plague Tale: Innocence*.

### **Videos referenciados**

- Altozano, J. [Dayoscript] (2020, Octubre 1) *Qué significa la muerte en el videojuego - Postscript* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=CIEAxNIZpsQ&t=501s>

## DIÁLOGOS SOBRE ALFONSO X. ENTREVISTA A SONJA MUSSER GOLLADAY

**Nicolás Martínez Sáez**

*Universidad Nacional de Mar del Plata*

[martineznic@hotmail.com](mailto:martineznic@hotmail.com)

**Emiliano Aldegani**

*Universidad Nacional de Mar del Plata*

[emilianoaldegani@gmail.com](mailto:emilianoaldegani@gmail.com)

*Sonja Musser Golladay es graduada de la Universidad de Arizona en los Estados Unidos en 2007 con un doctorado en literatura española cuya tesis se titula Los Libros de Acedrex Dados E Tablas: Historical, Artistic and Netaphysical Dimensions of Alfonso X's Book Of Games. Fue docente de Lengua y literatura española en varias universidades, entre ellas la Bridgewater College en Virginia. A su vez ha realizado importantes publicaciones académicas como "Images of Medieval Spanish Chess and Captive Damsels in Distress" (2012).*

Actualmente se ha acrecentado de manera notable el interés por observar relaciones entre el juego y el período histórico del medioevo. En esta publicación, así como en diferentes actividades de los grupos de investigación que sustentan el trabajo editorial de *E-tramas*, la relación entre el mundo medieval y sus representaciones culturales en los entornos de juego contemporáneos han sido abordadas desde diferentes perspectivas fundamentalmente vinculadas al trabajo histórico, la reflexión filosófica o las ciencias de la comunicación. Sin embargo, algo que surge también con el mismo interés es sin duda, observar cómo se desarrolla el juego en el contexto mismo del medioevo occidental. Esto ha reavivado el interés por juegos clásicos medievales como el *Ajedrez*, el *Alquerque* y el *Hnefatafl* y algunas prácticas de juego olvidadas como lo son la *Rithmomachia* y el *Juego de la astronomía*. En este sentido, el *Libro de Acedrex Dados e Tablas* de Alfonso X representa una fuente invaluable para la recreación de estos juegos. Observando su recorrido de investigación, y

*e-tramas 8 – Marzo 2021 – pp. 31-37*

*ISSN 2618-4338*

*GTI – TEG 2.0 – IHDHV (E041-06)*

*Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades*

*Universidad Nacional de Mar del Plata*

*Universidad de Murcia*

**en particular el trabajo que ha desarrollado en su tesis doctoral, ¿cuáles fueron sus inquietudes en el acercamiento a esta obra?**

SMG—: Al ser una obra de tanta extensión y riqueza que se había estudiado relativamente poco dentro de la producción literaria del rey sabio, y esto generalmente en la forma de estudios cortos y enfocados en un aspecto u otro, el análisis del *Libro de Acedrex Dados e Tablas* conllevaba desafíos y bendiciones disfrazadas. Quería acercarme a esta obra tan única en toda su multiplicidad de presentación: su texto escrito y los estilos de lenguaje empleados, su arte y la información cultural y temporal que contenía, y todo esto radicado en los juegos mismos con su abundante simbolismo y, lo más interesante para mí como jugadora de muchos de estos juegos. Es decir, quería exponer claramente la herencia lúdica de las reglas y las soluciones de los problemas ajedrecísticos para un público más amplio. La idea de compartir un juego de ajedrez con un rey muerto hace ochocientos años es algo fascinante, muy cerca de viajar por el tiempo.

Uno de los modelos para mi tesis fue la edición crítica del *Libro de las tahurerías* de Robert A. MacDonald, que fue largo, complejo, y casi exhaustivo. Como otras fuentes de inspiración del siglo XIX he tenido en cuenta a H. J. R. Murray del famoso *History of Chess*, su padre James Murray creador del *Oxford English Dictionary* y a George Frederick Kunz con sus estudios mineralógicos. Yo quería examinar al *Libro de los juegos* de una manera profundamente filológica y al mismo tiempo completamente moderna, para lucir su belleza física y la belleza de su información bastante desconocida. “Go big or go home!” es un mantra adecuado.

La naturaleza casi multimedia del *Libro de los juegos* se prestaba fácilmente para estudiarlo con recursos informáticos actualmente disponibles como Microsoft Word, Excel, y PowerPoint; para juntar y mostrar las interrelaciones entre sus aspectos textuales, visuales y prácticos. Me da mucha ilusión ver que haya y que crezca un interés en el estudio serio de los juegos —y su impacto en y como reflejo de la cultura— especialmente en revistas académicas digitales dedicadas a juegos electrónicos.

**En su tesis doctoral usted ha analizado las dimensiones históricas, artísticas y metafísicas del *Libro de los juegos* de Alfonso, ¿qué aspectos fundamentales se podrían recuperar de cada una de estas dimensiones?**

SMG—: En relación con el aspecto histórico, me he dedicado a la etapa específica de las reglas del ajedrez en este momento único de su evolución —específicamente el movimiento

y promoción del peón, el alfil, y la alferza, reina/dama y el arreglo de las casillas del tablero— dentro del contexto de otras escrituras contemporáneas como por ejemplo el poema anónimo hebraico sobre ajedrez del siglo XII, otro poema de Abraham ben Meir ibn Ezra, y el manuscrito árabe “Rich” del siglo XIII estudiado por Felix Pareja Casañas.

Con el añadido del trabajo fundamental de Ricardo Calvo, explico las soluciones para cada uno de los 103 problemas ajedrecísticos usando la notación moderna más clara, completa, y universal posible, gracias a la bellísima fuente creada por un generoso y talentoso amigo mexicano: Armando Marroquín. Ahora hay algunas correcciones que haría, como por ejemplo el símbolo # para indicar jaque mate en vez del ++ doble jaque.

Delineo las reglas para todos los otros juegos y sus variantes de la obra, corrigiendo en la medida de lo posible, las diferentes investigaciones anteriores. Durante la década del 2000 había bastante interés entre jugadores de juegos de tablero sobre el contenido del manuscrito alfonsí pero no había mucha información concreta. Quería llenar este vacío y además proveer una base para investigadores futuros con el fin de identificar las fuentes específicas de los problemas de Alfonso utilizando el análisis de los estilos de lenguaje empleado, esperando contribuir al trabajo tan impresionante de H. J. R. Murray.

Para el aspecto artístico, doy descripciones completas para las 151 miniaturas y su contenido, basándome en los trabajos de Florencio Janer, Juan Bautista Sánchez Pérez y Arnald Steiger entre otros. Identifiqué la heráldica y otras pistas culturales y conceptuales para reconocer a los sujetos humanos cuando fue posible, usando unas sugerencias para otros según la suma de evidencia que vi, y documentando el estado físico actual del manuscrito en cuanto al daño sufrido por ciertas iluminaciones. Creo que estos retratos pueden representar el primer empleo de semejanza física en la historia del arte medieval. Además de miembros de la familia real uno de los personajes identificados más importantes fue as-Suli, el experto de *shatranj* del siglo X, que lleva su nombre en árabe en su manga en fol. 17v. Después de defender la tesis, identifiqué otro personaje importante usando escritura árabe en una miniatura y he escrito un artículo para publicar este descubrimiento. Espero que sea aprobado y publicado muy pronto.

Siguiendo la pista metafísica empezada por Jens Wollesen, Ana Domínguez Rodríguez, Nigel Pennick, Pablo Canettieri, amplié el estudio de los diferentes niveles de simbolismo del microcosmos al macrocosmos dentro de los juegos y el manuscrito mismo. Dedicué especial importancia a los números 7 y 12, inspirados en el libro bíblico del *Apocalipsis* y vistos en su *Setenario* y *Siete partidas*. Intenté también formar una base para investigaciones futuras sobre la conexión entre los juegos de batalla y los de carrera según mis observaciones sobre sus puntos de partida, usando el mismo tablero y las fuentes de las semejanzas y diferencias de los poderes de movimiento de sus piezas.

Además de todo esto hice una transcripción con mayor cuidado estético que la transcripción técnica hecha anteriormente por el *Hispanic Seminary of Medieval Studies*, la primera traducción completa al inglés, y creé una base de datos del manuscrito en Excel y presentaciones en PowerPoint para ilustrar paso a paso cada problema de ajedrez, grupos de problemas semejantes como las norias, el problema de Dilaram, el de Abu Naam, y el mate ahogado, y comparaciones de los aspectos físicos claves de retratos de Alfonso y varios miembros de su corte.

Un autor relevante tanto para el estudio del medioevo como para la comprensión del juego y su función social es, sin duda, el holandés Johan Huizinga. El mismo, en *El otoño de la Edad Media*, describe tres actitudes que asume el ser humano frente a la búsqueda de una vida más bella: la primera tiene que ver con la “negación del mundo” en la que los asuntos mundanos parecen ser un obstáculo para la salvación o para la vida feliz; la segunda se identifica con el mejoramiento y el progreso del mundo, que la Edad Media no ha manifestado propiamente y la tercera con la evasión o huida a un mundo de sueños y fantasía, que Huizinga identifica fundamentalmente con lo lúdico, lo ornamental y lo festivo. ¿Podríamos interpretar en el *Libro de los juegos* el reflejo de esta última actitud si consideramos el contexto histórico en que fue escrito?

SMG—: Menciono al *Homo ludens* de Huizinga (1938) en mi tesis en cuanto a su interpretación de los juegos como portadores de simbolismo metafísico: tableros como círculos mágicos, radicados en el plan de campos de batallas en la forma de nueve cuadrados, una manera de adivinación de la voluntad divina, y la naturaleza mimética de los juegos, la búsqueda de significado de y en el mundo, los mitos de la creación del mundo, rituales basados en representaciones del mundo, y el hecho de que todos los juegos significan algo, la civilización o vida como algo jugado y por eso no estoy segura de que el juego pueda escapar del mundo. “La conclusión debe ser que la cultura, en sus fases primordiales, se juega. No surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla en el juego y como juego” (Huizinga, 2012, p. 262).

Visto desde esta perspectiva, no sé en qué medida la producción literaria alfonsí, aun el *Libro de los juegos*, cabe fácilmente dentro del modelo triple de Huizinga en el *Otoño de la Edad Media* que antecede sus pensamientos sobre los juegos. Las *Cantigas de Santa Maria* son absolutamente espirituales pero más que ser un rechazo o huida del mundo, sus milagros se muestran dentro de este mundo, como parte de él, con elementos del más allá traídos a este mundo y con aspectos tomados del mundo humano, por ejemplo: experiencias

de enfermedades y curas en vez de visiones fantásticas de otros mundos, escenas de cada faceta de nuestro planeta —tierra, mar, y cielo— gente, animales, plantas, edificios, todos elementos de la vida común y corriente. Véase *Daily Life in the Cantigas de Santa Maria* de Annette Cash y John E. Keller (1998) para muchos más ejemplos de los muy terrestres milagros de las cantigas. Alfonso sí se preocupaba por el mejoramiento y el progreso del mundo, lo que se evidencia en su codificación de leyes y en su inversión en la traducción de libros científicos para preservar esta sabiduría. En este sentido, observo al manuscrito sobre los juegos como parte de esa sabiduría del arte de vivir bien. La introducción del *Libro de los juegos* dice que son para aliviar las preocupaciones y la labor de la vida cotidiana. Juegos y deportes a caballo, de pie y sentados están todos prácticamente arraigados en el mundo real. Aunque su amor por los juegos es innegable, el Rey sabio fue tan pragmático y realista que siento que seguramente estos juegos no representan tanto una manera de evasión de la vida, sino una técnica para afrontar la misma.

**Frecuentemente se ha interpretado que debido a la extensión que ocupa el Ajedrez en el *Libro de los juegos* de Alfonso y sus dichos sobre que es el juego más noble y honrado, sería el preferido por él. Alfonso relata también el origen mitológico de los juegos de mesa donde un antiguo rey de la India solicita a tres sabios, quienes deliberan acerca de las relaciones entre el seso (inteligencia), la ventura (azar) y la cordura, que busquen una “prueba” sobre los hechos de los cuales nacen las cosas. Así entonces, estos presentan tres juegos: el Ajedrez, los Dados y las Tablas. El primero mostraría la predominancia del seso, el segundo de la ventura y el tercero de la cordura y se convertiría en una síntesis de los dos anteriores. Usted ha sostenido, en su tesis doctoral, la preferencia de Alfonso por las tablas debido a que es el juego que sintetizaría la inteligencia y el azar dentro de un contexto y estilo escolástico. ¿Considera que los juegos de astronomía presentados al final del *Libro de los juegos* podrían ser de mayor interés y gusto de Alfonso por sobre los tres descritos anteriormente? ¿Podrían pensarse al Ajedrez o las Tablas como juegos que ofrecen una imagen del mundo frente a las representaciones cosmológicas que ofrecen los juegos de astronomía?**

**¿Cuál era el juego predilecto de Alfonso X mismo?**

SMG—: ¡Si sólo nos lo hubiera expresado directamente! Creo que es él quien aparece jugando ajedrez, tablas, y los juegos astrológicos dentro de las miniaturas. Puede ser significativo que no aparezca jugando a los dados ni al alquerque. Mantengo la opinión que di en mi tesis de que el Rey sabio expresó su preferencia por las tablas en la construcción del mito de la historia de los juegos y especialmente subrayó su amor por jugar a las tablas con su



invención de un variante de ellas que maximizaba su diversión con los elementos lúdicos que le habrían gustado más. Sin embargo, es una pregunta interesante y puedo ver un argumento en favor de una predilección por los juegos astrológicos dado su interés por el movimiento y la música de las esferas y su presentación como la culminación del libro. Pienso que la creatividad de su invención y la expresión visual de estos juegos, junto con los animales de *Grant acedrex*, son unos de los aspectos más impresionantes del libro, pero sospecho que su complejidad y la falta de familiaridad con el detallado saber científico necesario, aun en la corte real de Alfonso X, dificultarían su uso a tal grado que su popularidad como juego y su “*playability*” sufrirían en comparación con las tablas.

Otros investigadores han presentado el Ajedrez y las Tablas, en sus versiones más comunes, como símbolos del mundo y habría tenido sentido que Alfonso X los explicara así como una etapa en su serie de simbolismos de los juegos, si lo hubiera conocido. Dado que no lo hizo es razonable suponer que no conocía una expresión explícita de esto. Siguen estos juegos astrológicos el patrón de la introducción, es decir en la forma doble de la pregunta inicial, una variante de ajedrez y una variante de tablas con los dados de siete caras incluidos, pero podemos argüir que representan la respuesta a una pregunta exponencial: que es importante saber mejor utilizar lo que nos dé la suerte en el nivel pequeño del tablero, en el nivel mediano la vida cotidiana de este mundo de cuatro estaciones, y en el nivel grande del universo de tiempo y espacio con las estrellas y los planetas bajo el signo astrológico donde nacimos. Dicho todo esto, si pudiera jugar un juego con el Rey sabio, yo todavía escogería un juego de tablas.

**En el siglo II d. C., los Padres apologistas como Taciano y Tertuliano condenan al juego y a los espectáculos romanos por considerarlos prácticas que alejaban a los cristianos de sus deberes. Perspectivas como la de Crisóstomo, continúan considerando en el siglo IV d. C., que no es Dios quien concede el juego a los hombres sino el mismo demonio. También en el siglo XI, moralistas cristianos como Pedro Damiano condenan las prácticas de juego, en particular aquellas que se hacen utilizando dados. Al contrario, a partir de la recuperación del concepto aristotélico de *eutrapelia* o virtud del juego por Alberto Magno y Tomás de Aquino en el siglo XIII, surge una nueva concepción que comprende al juego como una actividad no pecaminosa en sí misma y vital para el descanso del trabajo. ¿Puede esta nueva concepción del juego haber influido para que Alfonso X considerara, en su prólogo, que el juego es una manera de alegría querida por Dios?**

SMG—: Durante mis investigaciones, encontré muchas referencias al debate eclesiástico y legal sobre la legalidad de los juegos. Dedicué un vistazo al asunto dentro de la tesis pero no seguí este sendero por no interesarme tanto como otros aspectos y no tener que ver directamente con el texto alfonsí. Obviamente, Alfonso se daba cuenta del asunto, porque dar una defensa de los juegos expresa tácitamente que habría un criticismo en contra de ellos, pero nunca lo hace dentro del marco de lícito o no. Empieza y termina dándoles la máxima defensa posible: son un regalo querido por Dios. Como un rey justiciero y codificador de leyes, solía decidir lo que es permitido legalmente y lo que no, sin debate y como cristiano que amaba tanto los juegos no admitiría perspectivas que los condenaran o demonizaran. El acto de inventar sus propios dados podría verse como un desafío hacia los que prohibirían su uso. Puede ser que las obras que mencionan hayan influido en su pensamiento en este ámbito, si la cronología lo permite, pero no siendo experta de la filosofía no las conozco suficientemente para dar una opinión.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Musser Golladay, S., (2012), Images of Medieval Spanish Chess and Captive Damsels in Distress. en O'Sullivan D. E. (ed.) *Chess in the Middle Ages and Early Modern Age* (pp. 135-168), De Gruyter.
- Huizinga, J., (1998). *El otoño de la Edad Media*. Buenos Aires: Altaya.
- Huizinga, J., *Homo ludens* (2012). Trad. E. Imaz. Madrid: Alianza.
- J. E. Keller and A. Grant Cash (1998). *Daily Life Depicted in the Cantigas de Santa Maria*, University Press of Kentucky.

## NUEVAS TECNOLOGÍAS, NUEVAS DEPENDENCIAS, NUEVOS FEUDALISMOS

Fecha de recepción: 11/03/2021

Fecha de aprobación: 22/03/2021

Las reflexiones siguientes surgieron a partir del diálogo intelectual con tres obras que critican duramente al capitalismo de nuestros días, al que califican como *digital* y con la realidad mundial imperante, a partir de la difusión pandémica del coronavirus. Dos de estas obras, la de los investigadores europeos, constituyen una crítica demoledora de esta nueva etapa del capitalismo que denominan a manera de denuedo: *nuevo feudalismo*. La restante, vinculada con las nuevas formas de educación digital y resultado de las propuestas de un investigador chileno, deja una luz de esperanza al final del túnel.

Los autores y libros de referencia son: Evgeny Morozov, *Capitalismo Big Tech: ¿Welfare o neofeudalismo digital?* (Madrid, Enclave de libros, 2018, 276 páginas), Cédric Durand, *Techno-féodalisme: Critique de l'économie numérique* (París, Zones, 2020, 256 páginas) y Cristóbal Cobo, *Acepto las condiciones. Usos y abusos de las tecnologías digitales* (Madrid, Fundación Santillana y Centro de Estudios Fundación Ceibal, 2019, 170 páginas).

Evgeny Morozov, nacido en 1984 en Bielorrusia, investiga las implicaciones políticas y sociales de las tecnologías, el impacto en las configuraciones culturales de las

desigualdades tecnológicas y el surgimiento de sociedades cada vez más inequitativas. Formado en Bulgaria y Alemania, vive en Estados Unidos. Allí ha sido investigador invitado en la Universidad de Stanford, miembro de la Fundación Nueva América y editor, colaborador y bloguero de la revista *Policy Foreign*, para la cual escribió el blog *Net Effect*. Trabajó para *Yahoo*, para la Escuela de Relaciones Exteriores de la Universidad de Georgetown y para el Open Society Institute. Fue columnista del periódico ruso *Akzia*, sus escritos han aparecido en varios periódicos y revistas a lo largo del mundo, incluyendo *The New York Times*, *The Wall Street Journal*, *Financial Times*, *The Economist*, *The Guardian*, *The New Yorker*, *New Scientist*, *The New Republic*, *Corriere della Sera*, *Newsweek International*, *International Herald Tribune*, *San Francisco Chronicle* y *Frankfurter Allgemeine Zeitung*. Actualmente está haciendo un doctorado en historia de ciencia en Harvard. En 2009, fue escogido como uno de los oradores de la Conferencia TED (*Technology, Entertainment, Design*), para hablar de la influencia de la *web* en la participación ciudadana, de la formación de ciudadanías tecnológicas y de cómo estas influyen en el

cuestionamiento y la inestabilidad de regímenes autoritarios, en sociedades cerradas o en países en transición.

En sus libros anteriores, *El desengaño de Internet. Los mitos de la libertad en la red* (Madrid, Destino, 2012) y *La locura del solucionismo tecnológico* (Madrid, Katz, 2015), había argumentado sobre:

- cómo afectan las tecnologías de la información y la comunicación a las sociedades actuales,
- las tensiones entre las expectativas fomentadas por las ciber-utopías y las realidades cotidianas, que suceden en el mundo real,
- la irracionalidad de las posturas que dentro del llamado “solucionismo” tecnológico propugnan rápidas soluciones para todos los temas, desde los más elementales o los más complejo.

Morozov cree que la tecnología debería ser objeto de debate público, como lo son los debates políticos, económicos históricos y culturales, dado que tienen hoy tanto o más influencia que estas cuestiones.

Cédric Durand, nacido en 1975 en Francia, investiga y dicta clases en la Universidad de La Sorbona de París. Es un especialista de la organización de la economía mundial y de la dinámica del capitalismo, por lo que en sus libros se ocupó de empresas multinacionales, de

las cuestiones relacionadas con las deslocalizaciones, la globalización, las cadenas mundiales de producción: *El Capital ficticio. Cómo las finanzas se apropian de nuestro futuro* (Barcelona, Ned, 2018, junto con Celia Recarey Rendo), *Altermondialistes: Chroniques d'une révolution en marche* (París, Alternatives, 2006, junto con Loïc Abrassart) y *Le capitalisme est-il indépassable?* (París, Petite encyclopédie critique, 2010).

Es autor de la noción de “capital ficticio”, concepto tomado de Karl Marx, que significa cómo dar hoy un valor a unos flujos de ingresos que se esperan en el futuro. Es la operación que permite dar un valor a los créditos, a las acciones, a la deuda pública.

Juan Cristóbal Cobo Romani, nacido en 1976 en Chile, se especializa en cuestiones relacionadas con el impacto o los alcances educativos de las nuevas tecnologías. Realizó sus estudios universitarios en Chile, Reino Unido y España, en temáticas referidas a la economía, las ciencias de la comunicación, las ciencias de la educación e internet. Investigador, consultor y activo productor de conocimiento científico es especialista *senior* en políticas de Educación y Tecnología. Fundó y dirigió el Centro de Estudios “Fundación Ceibal” en Uruguay, formó parte del cuerpo académico en la Universidad de Oxford, siendo, hoy,

especialista *senior* en políticas de educación y tecnología para el Banco Mundial. Ha trabajado en proyectos en Sudamérica, Norteamérica y Europa. Su principal aportación teórica es el concepto de “aprendizaje invisible” que promueve la idea de que el aprendizaje debe ser el resultado de la acción y la interacción, que promueve una actitud activa y participativa, que reemplace la tradicional educación sostenida en la instrucción pasiva del alumnado.

Ha sido conferencista invitado en cuatro reuniones TED, en las que explicó y ejemplificó sobradamente sobre sus perspectivas analíticas, focalizando en la intersección entre aprendizajes, cultura de la innovación y tecnologías centradas en las personas, temáticas a las que dedicó tres obras, dos en coautoría: *Planeta Web 2.0 Inteligencia colectiva o medios fast food* (Barcelona, Transmedia, 2007, junto a Hugo Pardo), *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación* (Barcelona, Universidad de Barcelona, 2011, junto a John Moravec) y *La innovación pendiente. Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento* (Montevideo, Sudamericana, 2016).

Las tensiones sociales, las angustias existenciales, las divisiones políticas que ellos estudiaron, no han hecho más que profundizarse en este último año. El estado actual del mundo pandémico ejemplifica las tensas y

ambiguas relaciones entre las sociedades y las tecnologías. Un ejemplo basta para poder comprender cabalmente lo dicho: las discusiones en torno a la vacuna y la vacunación. Estos debates han basculado desde los referidos a las etapas de los protocolos de investigación a la compra por parte de los estados de dosis muy superior a las que pudieran necesitar su población, y reflejan las claras motivaciones políticas y comerciales de los promotores del desarrollo tecnológico tanto como las discusiones morales y éticas vinculadas con el diseño y la aplicación de las nuevas tecnologías.

¿Las mismas vacunas llegan a todos? ¿En todos los lugares del globo están recibiendo las dosis suficientes? ¿En todos los países las campañas de vacunación tienen en cuenta solo las cuestiones sanitarias o hay implicancias de índole sexual, étnico, racial en estas disposiciones?

Lo mismo puede pensarse, preguntarse y responderse de manera afirmativa en todo lo referido al acceso a la tecnología, que dista mucho de la igualdad prometida: ni todos somos hermanos ni hay lugar para todos, son todo lo contrario de lo que prometen. Iniquidad, falta de igualdad, costos elevados y desiguales están a la orden del día para acceder tanto a unas dosis de vacunas como a mejorar la calidad del servicio de internet o de datos móviles, tan necesarios para llevar adelante las tareas

del teletrabajo o los procesos de enseñanza y aprendizaje virtuales.

A pesar de dicha prédica igualitaria, el mundo en el que vivimos resulta, a pesar de dicha prédica igualitaria, asimétrico, desigual y costoso, lo que para estos autores representa un retorno al feudalismo o una nueva forma de organización feudal: el *feudalismo digital* que bajo el manto de una retórica de progreso e innovación esconde el antiguo látigo de la dominación. Cambian los nombres y los actores, pero no cambia la realidad del sometimiento de las grandes mayorías a las decisiones de unos pocos.

El avance de internet y el mundo algorítmico profundizó las brechas y las asimetrías surgidas en la era digital, así como las nuevas formas de ejercicio del poder y control, en manos de las gigantes empresas tecnológicas, conocidas como GAFAM (*Google, Apple, Facebook, Amazon y Microsoft*), incluso sobre los gobiernos nacionales, que han perdido protagonismo.

En la actualidad, en el sector de las tecnologías digitales, se pueden reconocer dos grandes grupos de empresas. El primero, las *startups*, financiadas por inversionistas de capital de riesgo que esperan que las pérdidas en el corto plazo les aseguren una posición dominante en el futuro; en su mayoría, desarrollan tecnologías complementarias a las de los gigantes tecnológicos para que estos las compren y las integren en sus verdaderos imperios de datos. El

segundo, los gigantes tecnológicos antes mencionados (GAFAM), son los que dominan el mercado y lo controlan prácticamente todo: las inversiones a corto y a largo plazo, las necesidades de los usuarios, las políticas empresariales y las legislaciones estatales; todo pasa por el control de sus directores ejecutivos.

Desde hace varios años y como resultado del auge de las plataformas tecnológicas, estos *gigantes* se han conformado como una especie de estado de bienestar paralelo a los estados, privatizándolo todo y subvencionando muchas de nuestras actividades cotidianas, de manera casi invisible o incluso poco clara en cuanto a la transparencia de los mercados. Según los principales portavoces de las grandes empresas digitales, las nuevas tecnologías tienen una función igualadora, pues dan a los pobres las mismas oportunidades que a los ricos.

La narrativa que ve en la economía digital un bienestar generalizado y las posibilidades de auge económico es precisamente eso, un discurso atractivo y no una realidad concreta, dado que los pobres siguen siendo pobres, mientras los ricos acrecientan su riqueza.

De alguna manera, sus propuestas reactualizan las lecturas del Pato Donald propuestas hace casi cincuenta años por Ariel Dorfman y Armand Mattelart. Ellos propusieron un

libro clave, que entendieron como un manual de descolonización. Su tesis principal es que las historietas de la factoría de *Disney* para Latinoamérica no solo serían un reflejo de la ideología dominante sino fundamentalmente cómplices activos y conscientes de la tarea de mantenimiento y difusión de dicha ideología.

Las claves de lectura promovidas hoy tienen varios objetivos, que podemos sintetizar en tres:

- exponen las grietas más profundas y dolorosas abiertas por el capitalismo,
- proponen acciones políticas y sociales concretas para tensionarlas, buscando generar cambios,
- promueven la educación tecnológica como recurso eficaz para lograr las transformaciones y la democratización verdadera.

Los lectores de estos libros participan de un universo cultural e intelectual que resulta crítico del capitalismo, al que denominan *feudal*, dado que todos comparten que en el imaginario de esos grupos este nombre remite a una etapa histórica y social que todos creían superada. Sin embargo, los inicios del 2021 reactualizan el sometimiento del *campesino medieval*. Todos somos campesinos, *nuevos campesinos digitales*, que aceptamos con pasividad dicha dominación, escondida en las proclamas

falaces e igualitarias del nuevo feudalismo o feudalismo digital.

Dentro de las proclamas básicas del feudalismo digital encontramos las que afirman que estos servicios son en su mayoría gratuitos, lo que resulta falso también. Siempre que alguien utiliza gratis un servicio, ese costo alguien lo soporta, aunque no sean las empresas. La gratuidad promovida en las propagandas es falaz, el costo se paga, sea o no en dinero. Por lo general, la tan mentada gratuidad de los servicios se da a cambio de datos: nosotros recibimos los servicios gratis y las grandes empresas el manejo de una base de datos que es infinita. Sin importar la calidad, esta ilusión de costo cero implica un cambio desigual y perjudicial para los usuarios, que no siempre están al tanto de ello, dado que los servidores no comunican tales acuerdos previos entre los gobiernos y las empresas.

Los nuevos universos virtuales han expandido la idea de que la democratización de su uso supone una democratización de todos los ámbitos digitales, cuando en realidad resulta todo lo contrario: tenemos un mayor acceso a la información y a las tecnologías, pero paralelamente el control de esos datos y la riqueza que generan se concentran en pocas manos. Cuando se navega por la *web*, cuando se utiliza una plataforma, cuando uno se descarga una *app* se están generando datos. Y esos datos son utilizados por diferentes empresas para



generar anuncios cada vez más personalizados. Los sistemas digitales que se usan de forma gratuita en realidad se cobran su uso por medio del acceso a los datos personales de los usuarios, analizan los investigadores bielorruso y francés. Como se ha dicho muchas veces, el *big data* es el nuevo petróleo del siglo XXI.

En el *feudalismo digital* unos pocos administran los datos y una gran población los entrega sin recibir una compensación económica. Las grandes empresas tecnológicas, radicadas mayormente en Estados Unidos, pero con una creciente disputa con las chinas, hacen uso masivo de dichos datos, convirtiéndose en las empresas con mayor valuación bursátil en la actualidad y las únicas que han podido recuperarse de la crisis financiera mundial que estalló en 2008, a costa de la pérdida de funciones de los estados, del debilitamiento de las leyes antimonopolio o de la privatización de servicios públicos.

A partir de 1990 esta idea acompañó la renovación del neoliberalismo: innovación, emprendimiento, protección de la propiedad intelectual fueron las ideas que sostuvieron ese crecimiento. El discurso, desde entonces hasta ahora, es el mismo: se afirmaba que las tecnologías de la información y de la comunicación, en especial la esfera digital, bajarían los costos, garantizando una etapa de prosperidad. Como siempre, en la realidad ocurrió todo lo contrario.

Los pocos dueños y CEOs de estas grandes empresas se convirtieron en nuevos señores feudales digitales, que administran, se enriquecen a costa de la gran mayoría y son los responsables de sostener y difundir esa democratización digital engañosa, dado que, si bien la mitad de la población mundial está cada vez mejor conectada, la otra mitad no tiene ni siquiera acceso a la red. Junto a esta falsa conciencia han propagado la idea equivocada de que con tener internet alcanza para hacer la diferencia cuando en realidad lo que importa es el uso y el valor que se le dé al acceso a los dispositivos o a la conectividad.

El llamado Consenso de *Silicon Valley* le agregó al Consenso de Washington una capa suplementaria. La gran racionalidad de los acuerdos de Washington consistió en decir que la planificación no funcionaba más porque la Unión Soviética había fracasado. Por consiguiente, lo que hacía falta era liberar los mercados. El mito promovido luego, que se empieza a elaborar en los años noventa y se cristaliza en los años dos mil cuando el neoliberalismo estaba en dificultad, consiste en enunciar que hace falta alentar a los innovadores y que es preciso el respaldo a los emprendedores. Y para llevar a cabo eso es preciso dejar que los mercados funcionen con más libertad y, al mismo tiempo, proteger los intereses de los innovadores y de los creadores de empresas. Inmediatamente

se adoptaron medidas muy duras para proteger las ganancias del capital, siempre con esa lógica: proteger e incitar para favorecer la innovación.

Hoy, el consenso generado por la *Silicon Valley* pierde peso, ya que es cada vez más evidente lo que genera: acumulación inmoral de ganancias, instauraciones de verdaderos tecnodictadores, desigualdades sociales, desempleo crónico, millones de pobres suplementarios y un puñado de tecnooligarcas que han acumulado fortunas jamás igualadas. La tan cantada nueva economía dio lugar a una economía de la dominación y la desigualdad.

La digitalización del mundo no ha conducido al progreso humano sino a una gigantesca regresión en todos los ámbitos: restauración de los monopolios, dependencia, manipulación política, privilegios y una tarea de depredación global son la identidad verdadera de la nueva economía, de un capitalismo en vías de regresión. Lo que está en juego dentro de la economía digital es una reconfiguración de las relaciones sociales que se manifiesta a través del resurgimiento de la figura de la *dependencia*, central en el mundo feudal. La idea de la dependencia remite al principio según la cual existe una forma de adhesión de los seres humanos a un recurso. En el seno del mercado hubo una monopolización, por parte del capitalismo, de los medios de producción, pero estos

medios han sido plurales. Los trabajadores debían encontrar trabajo y, en cierta forma, podían elegir el puesto de trabajo. Existía una forma de circulación que daba lugar a la competencia. En esta economía digital, en este *tecnofeudalismo*, los individuos y también las empresas adhieren a las plataformas digitales que centralizan una serie de elementos que les son indispensables para existir económicamente en la sociedad contemporánea. Se trata del *Big Data*, de las bases de datos, de los algoritmos que permiten tratarlas, de la minería de datos como factor esencial. Aquí nos encontramos ante un proceso que se retroalimenta continuamente: cuando más participamos en la vida de esas plataformas, cuando más servicios indispensables ofrecen, más se acentúa la dependencia.

La situación que genera mata la idea de competencia, dado que la dominación ataca a los individuos al trasplante digital. Este tipo de relación de dependencia tiene una consecuencia: la estrategia de las plataformas que controlan esos territorios digitales es una estrategia de desarrollo económico que se sirve de la depredación y de la conquista. *Se trata de conquistar más datos y espacios digitales y adquirir más y más espacios digitales significa acceder a nuevas fuentes de datos.*

Entramos aquí en una suerte de competición donde, a diferencia de

tiempos anteriores, no se busca producir con más eficacia, sino que se trata de conquistar más espacios. Este tipo de conquista resulta similar al sometimiento feudal del campesinado y a la competición entre señores, que tenía lugar con el objetivo de depredar y de aniquilar al adversario. Ambos elementos, la dependencia y la conquista de territorios, nos acercan a la lógica del feudalismo.

Pese a esta crítica feroz y descarnada que realizan Morozov y Durand, para Cobo no todo está perdido, dado que es posible y también necesario que los sectores dominados por estos *señores feudales digitales* saquen el mayor provecho posible de las oportunidades que les brindan las nuevas tecnologías.

Para optimizar los recursos es necesario potenciar la educación digital, esto sí favorecería la tan mentada democratización. Esta educación va más allá de lo que se enseña en las escuelas, debería fomentar la alfabetización digital en la que los usuarios entiendan que mucho de lo que consumen está influido por un conjunto de algoritmos que moldean la realidad según sus gustos e intereses, lo que redundaría en una mayor autonomía en su toma de decisiones.

Otro ejemplo de lo hasta aquí abordado podrían ser las *fake news* o falsas noticias, que se pueden viralizar en cuestión de minutos. ¿Por qué se difunden estas mentiras como si fueran verdades? Porque los individuos carecen

de todos los elementos para descubrir el engaño. Una persona educada digitalmente contaría con herramientas y los conocimientos necesarios como para validar una información o distinguir entre una fuente fiable de otra que no lo es resulta fundamental.

La ciudadanía que desarrolle habilidades vinculadas al pensamiento computacional, alfabetismo digital crítico, alfabetismo de datos o de redes, entre otras capacidades podrá comprender mejor su mundo, lo que supone enfrentarse a temáticas relativas al tiempo ocioso que la gente pasa utilizando diferentes dispositivos electrónicos, muchas veces entendido como algo alejado de la buena educación. Esto podría solucionarse con una dieta saludable de consumo mediático, pero habría que repensar todos los planes educativos al respecto, dado que la sobreestimulación informacional es una causa importante que afecta a nuestra capacidad de enfocarnos en algo.

Los ciudadanos y consumidores pueden incluso obtener alguna ganancia, que el investigador chileno llama renta de lo intangible. Esta renta significa que si somos capaces de controlar esos elementos también podremos obtener beneficios económicos, independientemente del esfuerzo productivo que se haya realizado. Es la definición misma de la renta, o sea, obtener ganancias sin esfuerzos productivos. Los intangibles son los activos

como las bases de datos, las marcas, los métodos de organización, o sea, todo lo que se puede repetir al infinito sin costos. En la economía digital, la acumulación de las ganancias favorece a los intangibles.

Superar este estado de situación es complejo, las asimetrías y abusos de poder no se resuelven con un solo *click*. Sobre todo, es necesario que los ciudadanos sean más conscientes de los procesos e intereses que están involucrados en la era digital y que los estados tengan mayor protagonismo y dinamismo a la hora de legislar asegurando que la protección de la ciudadanía en la era digital sea una prioridad.

En tiempos de la pandemia, las aplicaciones de rastreo de contacto que buscan reducir la cadena de contagios de coronavirus son una buena demostración de que es falsa la dualidad entre libertad y seguridad. Se pueden tomar medidas para cuidar a la ciudadanía buscando ser transparente. La lógica de la vigilancia acaba por trascender a los individuos, que se enfrentan a un camino sin salida. No podemos escaparnos de ese mundo porque, individualmente, somos más débiles que los algoritmos. Estamos dominados y guiados por ellos.

Las plataformas lo controlan todo y cuando algo está fuera de su control compran a las empresas que compiten con ellas. Monopolizan todo. Lejos de ser un mundo de oportunidades es un mundo

donde, finalmente, las polarizaciones se acentuaron.

Poco a poco vamos cada vez más hacia ese feudalismo. No es aún una forma completa, todavía hay sectores y espacios sociales que escapan a esa lógica, pero la lógica del tecno-feudalismo tiene un ascendente continuo sobre nuestras vidas. La figura del aplastamiento y de la centralización a través de los espacios digitales nos conduce al lado opuesto de toda perspectiva de emancipación. Es probable que a largo plazo el sector de las tecnologías digitales multiplique las contradicciones del sistema actual y lleve a que muchos de sus elementos y relaciones se vuelvan aún más jerárquicos y centralizados.

La discusión sobre el estado de bienestar privatizado en manos de las grandes empresas tecnológicas, que pone de relieve que el modelo de negocios consistente en ofrecer servicios gratuitos a cambio de datos, no es el único posible para las empresas tecnológicas y de hecho ya está siendo puesto en cuestión.

Estos profundos cuestionamientos a los tiempos presentes recurren una vez más a la caracterización negativa del feudalismo medieval, como si fuera solamente este tipo de organización y explotación la que supone abusos y sometimientos.

Parece que tendremos que acostumbrarnos, dado que en otros

planteos, de índole filosófico, ligados a cuestionamientos políticos recientes o bien actuaciones de grupos terroristas diversos, la idea de un retorno al mundo feudal parece imponerse como forma de expresar nuestro cuestionamiento a la individualidad extrema, la falta de oportunidades para todos, el sometimiento de amplios sectores empobrecidos de la población a una minoría que cada día se enriquece más, una clase política que vive a expensas de su sociedad pero dándole la espalda, una fragmentación territorial que promueve terrores de todo tipo, una ética imperante

baste lábil y acomodaticia... y podríamos seguir con la enumeración.

Tecnologías que ya no son tan nuevas, generan variadas formas de dependencia que imponen el concepto de trabajar en todo momento y lugar, sin respetar los acuerdos de descansos dominicales, nos llevan, sin duda, a acordar que estamos ante otra etapa del capitalismo salvaje, sin dudas digital, pero ¿necesariamente neo feudal?

**Gerardo Rodríguez**

**Universidad Nacional de Mar del Plata**

**Juan Francisco Jiménez Alcázar**

**Universidad de Murcia**