



Creadores del videojuego que busca fomentar el patrimonio cultural y promover su consulta y conservación. ENRIQUE CARRASCO

> TECNOLOGÍA

Jugar con los manuscritos para aprender

El videojuego Scribe of Ages busca acercar el patrimonio cultural manuscrito de Castilla y León al público general, promoviendo su consulta y conservación / Forma al jugador en su lectura y contextualización histórica de manera seria y rigurosa. Por **E. Lera**

Fueron el medio de transmisión de todo aquel saber, pero también recogían pequeños detalles de la vida cotidiana gracias a los cuales hemos podido reconstruir historias muy antiguas sobre cómo eran las cuentas comerciales, la transición de las herencias, e incluso qué relataban los niños de la época. Los manuscritos son la *Encarta* de la antigüedad; un repositorio que nos ha desvelado cómo los médicos descubrían enfermedades a través de la orina o la traslación de los planetas y la inclinación de la Tierra alrededor del Sol.

Testimonios que ahora se conocen jugando. Si. Un equipo salmantino ha creado el videojuego Scribe of Ages, que tiene como objetivo acercar el patrimonio cultural manuscrito de Castilla y León al público general, promoviendo su consulta y conservación, y obteniendo como resultado final un amplio conocimiento sobre la producción y tipología manuscrita en la Península Ibérica entre los siglos VI y XIII.

«Odoario, un monje robot enviado al pasado por sus hermanos cenobitas para recuperar el saber medieval perdido, y el peregrino Gabriel acompañan al jugador en un viaje que repasa nuestro patrimonio manuscrito, proponiéndole el desa-

fío de superar ocho etapas cargadas de práctica y contexto histórico, en las que se descubre el secreto custodiado en los libros y cómo aprender a leerlos. Pero el viaje no será fácil. Un monje contemporáneo de Odoario y caído en desgracia, Titivillus, enloquecido por los secretos ocultos en los textos, le irá poniendo trabas, al mismo tiempo que descubre la ardua tarea del maestro copista», explica Ainoa Castro Correa, profesora del Departamento de Historia Medieval, Moderna y Contemporánea de la Facultad de Geografía e Historia de la Universidad de Salamanca (USAL).

El problema que soluciona este videojuego, tal y como indica, está relacionado con la falta de interés que existe sobre la concienciación de conservar y estudiar el patrimonio manuscrito. De hecho, añade que España es «extremadamente rica en patrimonio cultural de todas las épocas y tipologías». En consecuencia, expone que no solo los que conviven a diario con ese patrimonio, sino todo ciudadano es consciente, en mayor o menor medida, de su existencia y valía, destacando la sociedad como gran consumidora de cultura. Sin embargo, lamenta que uno de estos recursos propios permanece en gran medida en la penumbra, y este es el patrimonio manuscrito.

«El cine, series, videojuegos y literatura incorporan constantemente libros en pergamino del período medieval, pero, y aunque les interese, pocas personas saben cómo acceder a ellos, a pesar de ser en su mayoría de acceso público, de qué tratan, cómo se confeccionaron o qué personas participaron en su uso y para qué. En resumen, a qué contexto corresponden. La vinculación tradicional entre manuscritos y mundo académico o archivístico es una de las razones que justifica esta casuística, como también lo es la falta de promoción atractiva de este patrimonio que favorezca no solo su consulta sino su comprensión, lo que le viene otorgando una cualidad de misticismo», señala.

En opinión de esta profesora del Departamento de Historia Medieval, Moderna y Contemporánea de la Facultad de Geografía e Historia de la Universidad de Salamanca, es un proyecto innovador porque no existe en la actualidad en el mercado ningún otro videojuego o gamificación que, además de difundir patrimonio manuscrito por estar directamente centrado en este —«no es un juego de historia, sino de fuentes», aclara—, educa al jugador en su lectura y contextualización histórica de forma seria y rigurosa. De igual manera, celebra

que es el único videojuego que está destinado a conocer el patrimonio manuscrito de España.

En cuanto al mercado, Castro Correa explica que tiene una proyección internacional, aunque, de momento, al estar disponible solo en castellano los países de habla hispana serían los primeros receptores de la idea. Cuando puedan desarrollar este proyecto en otros idiomas aumentarían el número de interesados. Es más, según fuentes del Ministerio de Educación en España hay 19.498 centros de educación no universitaria, pública y privada, sin contar con las escuelas infantiles, y 83 universidades públicas y privadas.

Por tanto, si también tienen en cuenta otros países, dice que están ante un mercado grande con amplias posibilidades. Además, precisa que es clave que se tenga en cuenta que el desarrollo tecnológico experimentado durante el siglo XXI ha provocado una reinvención en la metodología docente. «Para reinventarse y ofrecer una educación de calidad cada vez son más los centros que optan por introducir los videojuegos y las aplicaciones en las aulas como herramienta educativa en sus planes de estudio».

Al tratarse de una iniciativa que todavía está muy reciente desde su

creación, el margen de mejoras y posibilidades que presenta es «muy amplio». Como lleva poco tiempo de uso con el alumnado siempre están abiertos a posibles mejoras. Así, esta profesora de la Universidad de Salamanca avanza que la intención siempre es ofrecer al usuario una experiencia lo más enriquecedora posible para poder llegar a la mayor cantidad de personas. En este sentido, todo el equipo considera oportuno desarrollar una aplicación para móviles y tabletas, así como hacer que el videojuego sea compatible con otros soportes como PlayStation, Xbox y Nintendo Switch, puesto que por ahora solo se puede jugar desde el ordenador.

Aunque esté desarrollado como herramienta docente, destaca que Scribe of Ages se puede adaptar con facilidad a los requisitos del administrador, ya sean organismos e instituciones de ámbito público o privado o entidades y asociaciones por la protección del patrimonio, como centros de enseñanza, archivos, bibliotecas, museos, centros de conservación y restauración, etcétera. A esto se suma que no se necesita experiencia y conocimientos previos en la materia para poder jugar, por tanto, el administrador lo puede enfocar al público que más le interese.