



Arqueogaming

Videojuegos y arqueología

Realizada por Marta Sánchez

UNICISO
WWW.PORTALUNICISO.COM

© - Derechos Reservados UNICISO

¿Qué es?

Es el estudio de los Videojuegos y su interacción con la Arqueología

Para este estudio se pueden incluir **métodos arqueológicos dentro de diferentes juegos, crear juegos para practicar y mostrar diferentes estudios.**



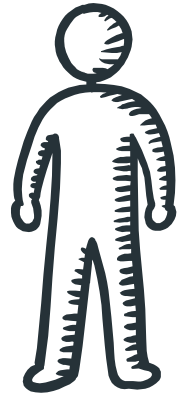
¿DE DÓNDE SURGE ?

Este término apareció en el año 2013 en un blog, **donde se analizaban los fundamentos arqueológicos del juego Warcraft.**

El estudio paso a ser aplicado a diferentes investigaciones realizadas por E. Jonhson.

EL TÉRMINO

El término paso a ser reconocido gracias a Andrew Reinhard, aunque en muchas **otras consultas académicas se encuentra como “arqueología de juegos”.**





1.

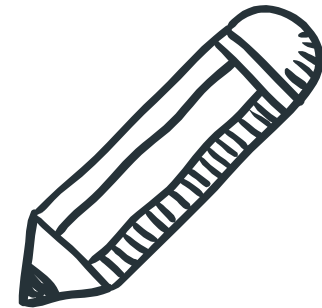
Tipos de Arqueogaming

UNICISO
WWW.PORTALUNICISO.COM

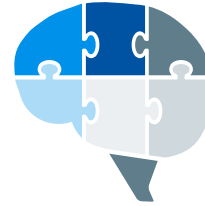
Excavación del Mundo Real

Aquí se encuentra como ejemplo la excavación del entierro de videojuegos de Atari como E.T El Extraterrestre en Nuevo México.

Implica la excavación del material cultural, utilizando arqueojuegos convencionales.

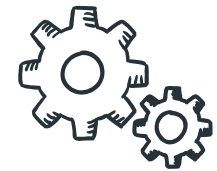


Arqueología en Videojuegos



Se refiere al uso de **métodos arqueológicos para saber cómo funcionan los videojuegos.**

Un ejemplo de esta categoría es **“Cielo de nadie” (Hello Games), en donde Aycocock exploró la construcción e implementación de videojuegos.**





Estudio crítico de la Arqueología y patrimonio cultural

Esta categoría es una de las más amplias en el grupo de Arqueojuegos en el ámbito escolar.

El patrimonio cultural también se explora a través del gaming, a través de reseñas, un ejemplo de este, **es el juego Far Cry Primal, donde alumnos y profesores juegan en línea explorando modelos de sitios realizados por arqueólogos.**





Creación de Videojuegos

Allí encontramos dos categorías:



- ① **La práctica de crear videojuegos que representen material o procesos arqueológicos**, generalmente se hace para educar o informar a una audiencia.
- ② La creación de videojuegos para asistir necesidades arqueológicas, **esta categoría se usa para complementar o proporcionar métodos novedosos para registrar o comunicar la arqueología con fines académicos.**

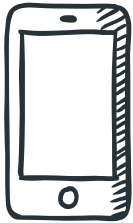


2.

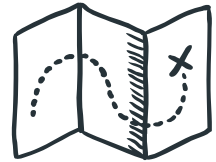
Datos de Interés

UNICISO
WWW.PORTALUNICISO.COM

La historia recibió una circulación amplia



A partir de una publicación de
que “Un arqueólogo estudia
Warcraft”.



Principios Básicos



Crear un lenguaje básico y común entre **la Arqueología y los Videojuegos.**



Desarrollar la **metodología y teorías necesarias para un análisis** y un desarrollo eficaz.



Desarrollar una comunicación eficaz con la **industria del desarrollo de videojuegos** con respecto al uso de entidades arqueológicas.

Principios Básicos



Desarrollar **plataformas que permitan al público acceder a información arqueológica** para videojuegos.

Realizar **estudios de la percepción pública** de la arqueología en videojuegos.

Desarrollar el campo del arqueojuego a nivel académico a través del **intercambio de conocimientos.**





3.

Página Oficial

UNICISO
WWW.PORTALUNICISO.COM



“

*En <https://archaeogaming.com/>
encontraremos un blog dedicado a
este tema.*



UNICISO
WWW.PORTALUNICISO.COM

¿Qué encontrarás?

Noticias y post sobre análisis de algunos juegos, como por ejemplo:

[A Late Archaeogaming Exploration of Assassin's Creed: Valhalla](#)

Allí hablan primero sobre el juego y luego de como la arqueología está allí relacionada, en este caso con los Vikingos, su historia real en el juego, mosaicos, paisajes, artefactos, comparación de periodos históricos.

No olvides que son opiniones personales.



¿Qué encontrarás?

Libros de interés.

Fuentes Bibliográficas.

Proyectos Digitales.





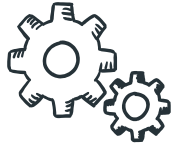
4.

¿Qué Herramientas se Necesitan?

UNICISO
WWW.PORTALUNICISO.COM

Herramientas

1. Hay que jugar el juego para **excavarlo y analizarlo.**



2. **Documenta** los Hallazgos.



3. Construye tus teorías y analiza cada aspecto del juego. Ejemplo: **las infraestructuras o las pinturas.**

Para Documentar se recomienda:

Utiliza elementos como:

- ⊙ Twitch
- ⊙ YouTube
- ⊙ Quicktime Pro
- ⊙ Camtasia
- ⊙ Herramientas para captura de imágenes.



Bibliografía

Aycock. (2016). *Retrogame Archaeology: Exploring Old Computer Games*.

Aycock. (2016). *Retrogame Archaeology: Exploring Old Video Games*. Nueva York .

Bainbridge. (2010). *The Warcraft Civilization: Social Science in a Virtual World*. .
Cambridge.

Copplestone. (2017). *Adventures in Archaeological Game Creation*.

Reinhard, A. (2016). *Archaeogaming. Una arqueología de y en los videojuegos*.





CITA DE LA GUÍA

Sánchez, M. (2021). Arqueogaming. UNICISO. Disponible en:
www.portaluniciso.com

UNICISO
WWW.PORTALUNICISO.COM

SÍGUENOS:



© - Derechos Reservados UNICISO

CRÉDITOS

Special thanks to all the people who made and released these awesome resources for free:

- Presentation template by [Slides Carnival](#)
- Photographs by [Unsplash](#)

