

- *En POST del biblio* pág. 9  
*¿Por qué una PlayStation 5?*
- *Noticias* pág. 11  
*30 años del Archivo Andrés Bello*
- *Videjuegos: de bits a bytes*  
pág. 14  
*Pensando los Videjuegos en el  
Marco de la Era Digital*

# VIDEOJUEGOS: de bits a bytes



ESTANTERÍA

NOVEDADES

ARCHIVO 2.0

ENTRE NOSOTROS

MISCELÁNEA







AÑO XXII / N° 261 / agosto / 2024

Publicación electrónica de la Biblioteca Auxiliar del Archivo de la Universidad PUCP. Periodicidad mensual.

La suscripción a la **Alerta Archivística PUCP** es gratuita y se realiza a través de [archivo@pucp.edu.pe](mailto:archivo@pucp.edu.pe)

Responsable	Dora Palomo Villanueva <b>dpalomo@pucp.edu.pe</b> Coordinadora
Redacción	Lubel Bartolo Esquivel <b>lbartolo@pucp.edu.pe</b> Gian Franco Ayala Mañuico <b>a20173390@pucp.edu.pe</b> Martha Taco Miranda <b>martha.taco@pucp.edu.pe</b> Oscar Morón Cabanillas <b>oscar.moron@pucp.edu.pe</b> Renato Barrenechea Calderón <b>renato.barrenechea@pucp.edu.pe</b>
Edición y diagramación	Martha Taco Miranda <b>martha.taco@pucp.edu.pe</b>
Ilustración	Renato Barrenechea Calderón <b>renato.barrenechea@pucp.edu.pe</b>
Corrección	Dora Palomo Villanueva <b>dpalomo@pucp.edu.pe</b> Marita Dextre Vitaliano <b>mdextre@pucp.edu.pe</b>

Servicios gratuitos del Archivo de la Universidad PUCP

- Distribución de la **Alerta Archivística PUCP**
- Información archivística y afín (por correo electrónico o en físico)
- Consultas archivísticas
- Exposiciones y visitas guiadas al Archivo de la Universidad
- Acceso a la biblioteca especializada

Las colaboraciones firmadas son de exclusiva responsabilidad de los autores. Coordinación: [archivo@pucp.edu.pe](mailto:archivo@pucp.edu.pe). Teléfono: (511) 626-2000 anexo 3713. Domicilio: Av. Universitaria 1801, Lima 32, Perú. [www.pucp.edu.pe](http://www.pucp.edu.pe) ©Pontificia Universidad Católica del Perú, Archivo de la Universidad, 2024. Todos los derechos reservados.

# TABLA DE CONTENIDO

## ESTANTERÍA



Referencias bibliográficas  
En primicia  
Publicaciones PUCP  
Apuntes  
La frase cautiva  
En *POST* del biblio

## NOVEDADES



Capacitaciones  
Convocatoria  
Noticias

## ARCHIVO 2.0



Esa web  
El dato  
Tips de Seguridad de  
la Información

## ENTRE NOSOTROS



Videojuegos: de bits a  
bytes  
Comentarios  
Desde nuestro Facebook  
Nuestra Universidad  
La foto del recuerdo  
*In memoriam*

## MISCELÁNEA



Para tener en cuenta...  
Archi-verbos  
Cosas de archivos



# ESTANTERÍA

## Referencias bibliográficas

Delgado, Y. (2022). **Documentos digitales y legislación archivística: el caso de México y Cuba.** *Investigación bibliotecológica: archivonomía, bibliotecología e información*, 36(90), 119-132. <https://doi.org/10.22201/iibi.24488321xe.2022.90.58496>



Balboa, M. (2021). **Gestión documental y transformación digital en el Estado de Chile: un estudio de caso.** *Amoxtli*, (7). <https://doi.org/10.38123/amox7.204>

Isoglio, A. & Vigna, D. (2021). **Desafíos teóricos y metodológicos en torno al documento de archivo como objeto digital en la red.** *Investigación bibliotecológica: archivonomía, bibliotecología e información*, 35(87), 129-150. <https://doi.org/10.22201/iibi.24488321xe.2021.87.58351>



Brausin, D. (2020). **La digitalización de archivos en Colombia: una oportunidad para ir más allá de la cuantificación.** En P. Rodríguez & M. Manfredi (coords.). *Preservación digital en los archivos sonoros y audiovisuales de Iberoamérica: retos y alternativas para el siglo XXI*, p. 39-47. Universidad Andina Simón Bolívar. <http://hdl.handle.net/10644/7868>

Nievas, M. (2019). **Dimensión (es) material(es) de la codificación y la preservación: los videojuegos como objeto digital.** *Revista Luthor*, (42), 47-59. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9038591.pdf>



## En primicia



### Nuestro relatos: obras ganadoras de la primera convocatoria del concurso nacional "Nuestros relatos", del Proyecto Especial Bicentenario, 2020

Jaime Vargas Luna (editor)  
Ministerio de Cultura del Perú  
Lima, Perú, 2022  
[Enlace...](#)



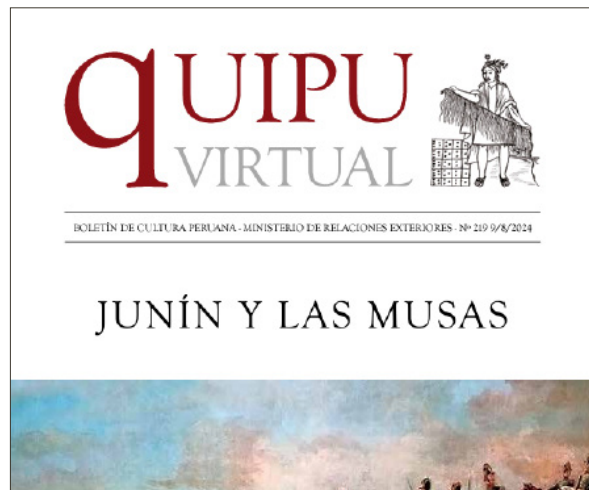
### Radiografía normativa: ¿Dónde, qué y cómo se está regulando la inteligencia artificial en América Latina?

Franco Giandana Gigena  
Accessnow.org  
Córdoba, Argentina, 2024  
[Enlace...](#)



### When Does Automation in Government Thrive or Flounder?

Elsa Estévez, Tomasz Janowski, Benjamín Roseth  
Inter-American Development Bank  
Washington, Estados Unidos, 2024  
[Enlace...](#)



### Boletín de Cultura Peruana Quipu Virtual N° 219

Centro Cultural Inca Garcilaso  
Ministerio de Relaciones Exteriores  
Lima, Perú, 2024  
[Enlace...](#)



**Boletín de Cultura Peruana Quipu Virtual N° 220**

Centro Cultural Inca Garcilaso  
 Ministerio de Relaciones Exteriores  
 Lima, Perú, 2024  
[Enlace...](#)



**Boletín de Cultura Peruana Quipu Virtual N° 221**

Centro Cultural Inca Garcilaso  
 Ministerio de Relaciones Exteriores  
 Lima, Perú, 2024  
[Enlace...](#)

*Publicaciones PUCP*



**Introducción al análisis de datos cualitativos con Inteligencia Artificial. Guía práctica para usar Chat GPT en la investigación social y educativa**

Manuel Etesse  
 Centro de Investigaciones Sociológicas, Económicas, Políticas y Antropológicas (Cisepa)  
 Facultad de Ciencias Sociales  
 Pontificia Universidad Católica del Perú  
 Lima, Perú, 2024  
[Enlace...](#)



**Capitalismo extractivista y democracia neocolonial**

Carlos Monge  
 Instituto de Democracia y Derechos Humanos (IDEHPUCP)  
 Pontificia Universidad Católica del Perú  
 Lima, Perú, 2024  
[Enlace...](#)

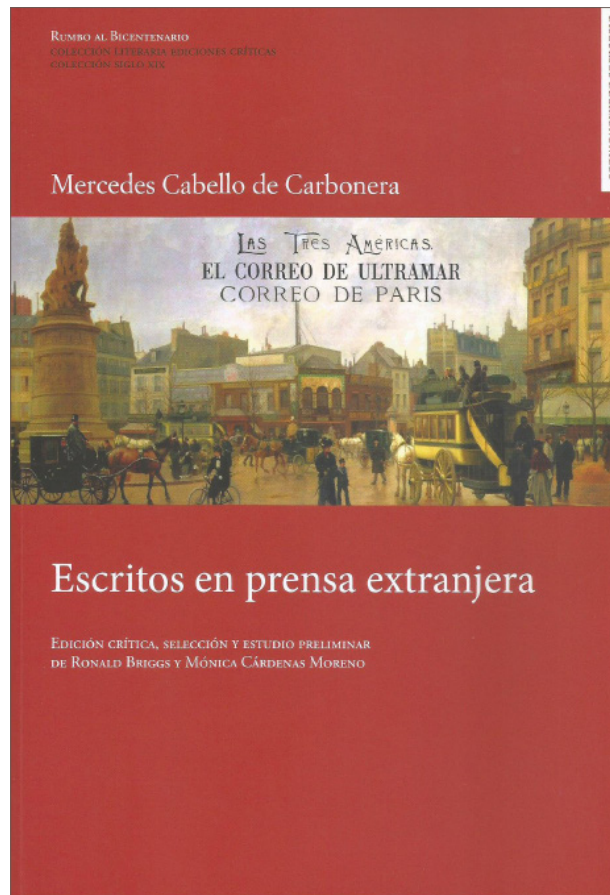
## Apuntes

# Escritos en prensa extranjera



**César Salas Guerrero**  
Lima - Perú  
salas.ca@pucp.edu.pe

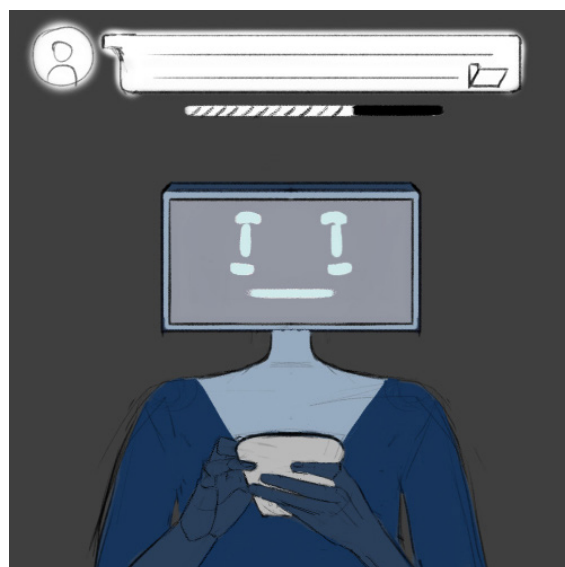
En 2017 el recordado Ismael Pinto Vargas, promotor de la revalorización de la obra de Mercedes Cabello de Carbonera (1842-1909), publicó una colección de artículos y ensayos de la escritora, recogidos mayormente de publicaciones limeñas. Sin embargo, a pesar de ser Cabello una figura que en su época tuvo una gran proyección internacional, sus colaboraciones en el extranjero permanecían en gran medida desconocidas. Felizmente, para cubrir ese vacío, ha aparecido el libro *Escritos en prensa extranjera* de Mercedes Cabello de Carbonera (Lima: Ediciones MYL, 2024), con edición crítica, selección de textos y estudio preliminar de Ronald Briggs y Mónica Cárdenas Moreno. Para su trabajo, los editores revisaron material hemerográfico en París, Nueva York, Madrid, Barcelona, Montevideo y Bogotá, haciendo una selección de las contribuciones de la escritora moqueguana en revistas como *El Correo de Ultramar*, *El Correo de París* y *Las tres Américas*. Hay que destacar que *Escritos en prensa extranjera* forma parte de la Colección Siglo XIX de Ediciones MYL, que busca rescatar a nuestros escritores decimonónicos, y que en los últimos años ha reeditado todas las novelas de Mercedes Cabello, entre otros títulos que hasta hace poco eran de difícil acceso.



## La frase cautiva

El tratamiento archivístico comenzó a sufrir grandes cambios y derivaciones ante la asimilación y penetración de las tecnologías digitales en los procesos de gestión de las instituciones públicas y privadas. Las propiedades de los documentos de archivo hoy están siendo profundamente desafiadas por el entorno de internet y la composición y los atributos de los objetos digitales en red, que son inestables y dinámicos. (p. 132)

*Desafíos teóricos y metodológicos en torno al documento de archivo como objeto digital en la red*  
Antonela Isoglio, Diego Germán Vigna  
2021





## ¿Para qué una PlayStation 5?

**César Chumbiauca Sánchez**  
Lima - Perú  
cesar\_023@hotmail.com



En un restaurante con mi sobrino Santiago de once años saqué mi Powkiddy, un juguete que emula hasta veinte mil juegos con soporte para lanzamientos hasta la PSP (PlayStation Portable).

Para mí, este juguetito es lo máximo. Puedo volver a recrearme con todos aquellos juegos que disfruté de niño y los que siempre quise practicar. En casa nunca tuve un Super Nintendo ni una Play; yo iba al vicio, que era un ambiente dentro de alguna casa con televisores conectados a consolas, donde los niños pagábamos desde cincuenta céntimos por media hora de entretenimiento. Ahora que lo recuerdo, tal vez le llamábamos vicio porque además de ser el lugar donde malgastábamos las propinas, también tenía aires de clandestinidad.

Para mi sobrino Santiago las cosas son distintas. En su casa tiene una PlayStation 4 y cuando le mostré la Powkiddy le pareció curioso, pero no lo encontró tan emocionante porque el sueño de las nuevas generaciones es la PlayStation 5.

Le pregunté: "¿Qué tiene de interesante una Play 5?". Me dijo, simplemente, que es más chévere. Entonces respondí que no me compraría una Play 5 porque para mí nada de lo que trae la nueva consola representa un cambio significativo. Así que le expliqué, con mi Powkiddy en mano, un resumen de la historia de las consolas.

### Breve historia de las consolas

La primera consola de la historia, la Magnavox Odyssey, lanzada en 1972, no tenía color. Consistía en una pantalla oscura con pequeños cuadros que se iluminaban de blanco según como lo estuviera manipulando el jugador. La consola venía con una lámina de un castillo, un campo de tenis, una ruleta, un mapa o cualquier otra cosa que se debía superponer para cubrir la pantalla del televisor, dando así la idea del escenario del juego. Muy ingenioso.

En 1977 apareció Atari 2600 que con 128 bytes de memoria RAM y sin necesidad de plantillas lanzó juegos considerados míticos como Pac-Man, Space Invaders, Donkey Kong o Mario Bros. Todo esto hizo que Atari se convirtiera en la consola preferida,

aunque en 1983 estaba también MSX, una computadora doméstica que trajo joyas como Bomberman, Metal Gear y Final Fantasy.

En 1983 apareció Sega (la de Sonic, el erizo azul) y dos años después Nintendo, cuyo gran aporte era la cruceta que reemplaza al antiguo joystick, lo que mejoraba mucho la jugabilidad, pero sobre todo lo que lo posicionó fue el videojuego más popular de todos los tiempos: Super Mario Bros.

Esos fueron los años de los juegos bidimensionales, abundando sobre todo los de plataforma, es decir, aquellos en los que hay que moverse de derecha a izquierda evadiendo obstáculos, evitando caer en abismos y enfrentando jefes por niveles. En 1991, la Nintendo evolucionó a la Super Nintendo, la cual, gracias a la calidad de sus juegos le sacó gran ventaja a Sega y demás competidores.

Sin embargo, con la aparición de los discos compactos que permitían mayor capacidad para almacenar información y, por tanto, más espacio para la creación de juegos tridimensionales, entra en el mercado la PlayStation en 1995, y a partir de ahí sus principales mejoras han sido los gráficos, explotado sobre todo en los juegos de fútbol y aventuras, que ha permitido a genios como Hideo Kojima combinar los videojuegos con el cine, la historia y la acción en clásicos como Metal Gear. También es verdad que hay muchos juegos mediocres.

### Gamer nostálgico

Y es en eso en lo que insistía con mi sobrino. Si bien ya no estamos obligados a comprar discos físicos, los mandos son más cómodos y hasta se puede jugar en línea, el adulto que soy se bajó en la estación de la PlayStation 4. Tal vez sea porque estoy resentido a causa de que Metal Gear, el cual jugué devotamente en la MSX 1, MSX 2, PlayStation 1, 2, 3, 4 y PSP, no va más para la quinta (solo un remake de Snake Eater). ¿Qué sentido tiene entonces? Me quedo con mi Powkiddy a disfrutar el pasado. Gracias emuladores por conservar tantos juegos.



# NOVEDADES

## Capacitaciones



### Programa de capacitación sin costos para socios de la ALA

/ 3 al 6 de septiembre

La Asociación Latinoamericana de Archivos extiende su invitación al curso Control de autoridades archivísticas: de ISAAR (CPF) a RiC - CM. Con este programa se propone profundizar en el estudio de autoridades archivísticas desde la perspectiva del cambio normativo internacional. Este curso es impartido por José Luis Bonal Zazo y se llevará a cabo del 3 al 6 de septiembre de 2024 con una duración de dos horas cada día, la inversión para los no socios es de 20 dólares. Si eres socio el curso no tiene costo alguno. [Mayor información...](#)



### Webinar IA y los archivos: impulsar la participación archivística

/19 de septiembre

El Grupo de Expertos de Servicios de Investigación y Divulgación (EGRSO) del Consejo Internacional de Archivos (ICA) nos extiende la invitación a participar en el seminario virtual el día 19 de septiembre de 2024 de 14:00 a 15:30 (hora París). Esta sesión explorará las aplicaciones innovadoras de la Inteligencia Artificial (IA) en contextos archivísticos y educativos con la participación de varios expertos. Los ponentes son miembros del EGRSO. Este curso es totalmente gratuito. [Mayor detalle...](#)



### Webinar Transformación del patrimonio: formatos, autenticidad y conservación

/26 de septiembre

El Consejo Internacional de Archivos (ICA) y el Consorcio Eureka3D nos invita cordialmente a participar en la segunda serie del seminario virtual "Transformación del patrimonio: formatos, autenticidad y conservación". La iniciativa ofrece formación a los profesionales de Patrimonio Cultural Digital sobre normas de digitalización de alta calidad. Esta sesión tendrá lugar el 26 de septiembre de 2024. La inscripción es obligatoria y estará disponible a partir del 1 de septiembre de 2024. Las sesiones se impartirán en inglés sin interpretación a otros idiomas. [Mayor información...](#)

## Convocatoria



### Convocatoria de candidaturas- Programa de Nuevos Profesionales 2025

/hasta el 8 de septiembre

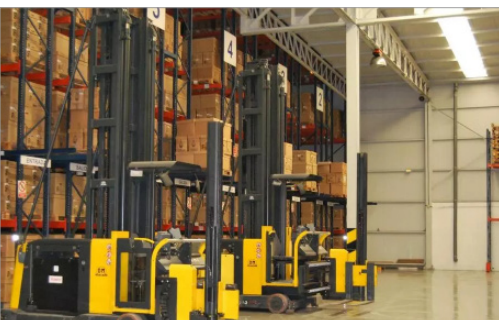
El Consejo Internacional de Archivos está buscando doce nuevos profesionales de todo el mundo para participar en el Congreso ICA Barcelona 2025. Animamos a cualquier miembro de la ICA con menos de cinco años de experiencia laboral a que presente su candidatura, incluido practicantes. La fecha límite para enviar su postulación es el domingo 8 de septiembre a las 23:59 (hora París). Los interesados pueden presentar su candidatura en inglés, francés o español. [Mayor información...](#)

## Noticias



### Los archivos fotográficos cobran vida al compartirse

Laura González, investigadora del Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM, destaca la necesidad de que los archivos fotográficos de figuras como Rodrigo Moya, Walter Reuter, entre otros sean protegidos por el Estado, ya que son patrimonio nacional y existe el riesgo de perderse sin los recursos necesarios para su preservación. Además, menciona los desafíos legales y culturales en México para la difusión de estos archivos, especialmente en la web, debido al miedo al mal uso de las imágenes. Finalmente, apoya en la publicación y difusión de estas imágenes para aumentar su valor social y facilitar una mejor comprensión de la historia. [Más información...](#)



### Cádiz se encarga del archivo laboral de Sevilla

La empresa de Servicios Documentales de Andalucía (SDA), España, ha ganado un contrato para gestionar y cuidar el archivo histórico de la Inspección de Trabajo y Seguridad Social de Sevilla que tiene 1.700 metros de documentos. SDA se encargará de este trabajo durante dos años. Además, este contrato se suma a otros importantes como el del Colegio Oficial de Arquitectos de Málaga, donde SDA maneja, digitaliza y guarda más de 3.400 metros de documentos. Fran González, delegado estatal, resaltó la experiencia y calidad de SDA en este tipo de trabajo. [Más información...](#)



### 30 años del Archivo Andrés Bello

El Archivo Central Andrés Bello de la Universidad de Chile, fundado en 1994, celebra 30 años cuidando y destacando valiosos objetos históricos como el libro antiguo "Los triunfos de Petrarca" de 1484, donado por Pablo Neruda. Este archivo protege colecciones que son monumentos históricos nacionales y se ha dedicado a preservar la historia de la universidad y del país. Asimismo, ha enfrentado desafíos en conservación, organización y difusión. En los últimos años, ha enfocado sus esfuerzos en hacer que sus colecciones sean más accesibles para la comunidad. [Más información...](#)



### El daguerrotipo destacado en el Museo Archivo de la Fotografía

En 2023, el fotógrafo Arturo Talavera realizó el segundo daguerrotipo de la Piedra del Sol, utilizando una técnica fotográfica que tiene 184 años de antigüedad. El primer daguerrotipo de esta pieza fue hecho por Louis Préliier en 1839, poco después de que Daguerre presentara esta innovadora técnica. Por otro lado, el daguerrotipo de Talavera se exhibe en el Museo Archivo de la Fotografía, que incluye treinta daguerrotipos de escenas de la Ciudad de México y piezas prehispánicas. Talavera nos comenta que, tras dieciocho años de perfeccionamiento, sigue usando esta técnica por su estética y el significado personal que tiene para él. [Más información...](#)

# ARCHIVO 2.0

## Esa web



### Archivo de la Academia Nacional de la Historia de la República Argentina

Custodia y ordena el Archivo Institucional compuesto por los diferentes órganos académicos y en su sección de "Archivo Histórico" se conservan diferentes colecciones pertenecientes a personajes célebres para la historia argentina, como son los fondos Miguel Navarro Viola, Roque Sáenz Peña, David Peña, Francisco Pico, Manuel García Mansilla, Carlos Ibarguren, José, Vicente Anzóategui, etc. [Más información...](#)



### Colección Padre Luis Bolla

Tras el fallecimiento del padre Luis Bolla en febrero de 2013, el padre Vicente Santilli y ahora el Archivo Histórico Salesiano del Perú, han custodiado su acervo documental, formando parte desde el 2022 de las colecciones que resguarda la Congregación Salesiana del Perú. Dicha colección comprende, los manuscritos generados por el padre, documentación sobre la organización achuar ATI y otras, sus diarios de viaje, fotografías que almacenaba, folletos, recortes de periódicos, etc. [Más información...](#)

## El dato



### ERP Stel Order

Es un software de gestión en la nube que cuenta con un sistema de gestión documental incorporado, a través del cual se puede tratar toda la documentación que maneja una organización. Se permiten realizar facturas, presupuestos de compra y venta, informes personalizados, organizar agendas y configurar catálogos online, entre otras funciones. [Más información...](#)





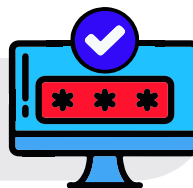
## SoftExpert Documento

Es un software de gestión de documentos que ayuda a automatizar los procesos de gestión y almacenamiento de las organizaciones. Permite gestionar los documentos de manera colaborativa, así cualquier persona autorizada puede administrar y trabajar los documentos de forma rápida y segura, puesto que estos se almacenan en una nube integrada con suites como Office 365 y Google Docs, así como con aplicaciones desktop. [Más información...](#)

## Tips de seguridad de la información

### Evita el robo de tu información ¿Qué hacer?

**1** Cuida lo que publicas en redes sociales y activa la configuración de privacidad



**2** Practica la navegación segura y ten cuidado con lo que descargas



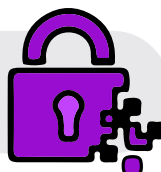
**3** Mantén actualizado tu software de antivirus



**4** Realiza copias de seguridad de tu información tu periódicamente



**5** Encripta los archivos personales y colócales claves de seguridad



Recuerde que la mejor protección siempre será el **sentido común**, un consejo de tus amigos de la sección de **Seguridad de la Información** de la Oficina de Contraloría.

# ENTRE NOSOTROS

*Videojuegos: de bits a bytes*

## Pensando los Videojuegos en el Marco de la Era Digital



**Antonio Pomposini  
Tabja\***

Lima - Perú  
apomposini@pucp.edu.pe

Actualmente estamos sumidos de lleno en la era de los videojuegos. A todas luces, nos encontramos en lo que Eric Zimmerman (2013) llamó el siglo lúdico. Los videojuegos han pasado al “mainstream”. Ya no son vistos meramente como juguetes para niños; cada vez más personas juegan, hombres y mujeres, adolescentes y adultos, quienes dedican horas seguidas en sus consolas y quienes juegan en su celular mientras esperan en cola para el médico. Pero proclamar que nuestro siglo es lúdico no se trata únicamente de la ubicuidad de los videojuegos, sino también de las formas en las que nuestra sociedad y cultura han adoptado un carácter lúdico. Para entender cómo se da esto, será útil dar un paso atrás y pensar brevemente en nuestra relación con la tecnología.

En estos tiempos hiper-acelerados donde somos testigos de una innovación tecnológica tras otra (léase internet, redes sociales, web3, blockchain y NFTs, Inteligencias Artificiales y LLMs, etc.) es fácil creer que, a diferencia de generaciones previas, es ahora cuando nos encontramos en una era tecnológica. Incluso podemos añorar épocas anteriores, más simples, sin microchips y transistores mediando nuestro

día a día; un mundo menos tecnológico. Sin embargo, la cuestión de la tecnología no es un tema reciente, sino que se remonta a nuestros orígenes como especie. La tecnología es la capacidad creativa del ser humano para transformar sus circunstancias. Creativa en el pleno sentido de la palabra; el ser humano crea el mundo en el que existe a través de los medios tecnológicos de los que dispone, y estos, a su vez, lo crean de vuelta.

McLuhan (1996) comprendía los medios como “extensiones del ser humano”. Es decir, los cambios tecnológicos extienden ciertas facultades nuestras, pero a su vez, amputan otras. La ropa es una extensión de la piel, el carro del pie, y así sucesivamente. Lo que cambia, entonces, es la escala y dimensión de estas facultades, y el terreno sobre el que podemos interactuar. La idea central para comprender los medios según McLuhan radica en ver más allá del atractivo superficial de una nueva tecnología y observar la forma en la que esta cambia nuestro entorno y, a su vez, como nos relacionamos. Debemos preguntarnos ¿Cuál es el mensaje detrás de este medio? ¿Qué es lo que nos permite hacer? ¿Qué es lo que impide? ¿Qué oculta o invisibiliza?

Tenemos una tendencia, demasiado humana, a irnos a los extremos ante innovaciones tecnológicas. Por un lado, vemos en la tecnología la solución de nuestros problemas mundanos. Por otro, un peligro que nos llevará a la decadencia. Los videojuegos no son la excepción. Por un lado, enfatizan el peligro de la adicción y el embrutecimiento. “Los niños ya no salen a jugar, andan todo el día en sus máquinas”. Por otro, están quienes aprovechan esta tecnología indiscriminadamente, exaltando los beneficios de los videojuegos sin reparar en el sentido de su uso. La popularización de la gamificación en entornos pedagógicos, negocios y consumo son ejemplo de ello. Esta apreciación ambivalente de la tecnología refleja su carácter farmacológico. Como Frankel y Krebs (2022) señalan, la tecnología posee este carácter paradójico de ser un farmakon; a la vez remedio y veneno. La tarea al examinar el impacto de nuevas tecnologías, como los videojuegos, consiste en caminar la cuerda floja y evitar el maniqueísmo (sea una fe ciega o un miedo apocalíptico).

\*Bachiller en Humanidades con mención en Filosofía, miembro de Hermes – Grupo de Investigación de Filosofía Contemporánea del Centro de Estudios Filosóficos de la PUCP





¿Cómo entender los videojuegos, entonces? Pensemos en ellos, y el mundo digital en el que existen, en contraste con el paradigma precedente: la imprenta y la palabra escrita. La imprenta trajo consigo el acceso masivo a la información. Al mismo tiempo, la palabra escrita dejó atrás la gestualidad y emotividad de la palabra hablada, produciendo un texto más neutro, con pretensiones de objetividad, desarraigado del momento espontáneo, que fija el significado en la página haciéndolo valer para quien sea en cualquier momento. En otras palabras, nos permitió desarrollar una distancia racional y abstracta para reflexionar sobre nuestros conceptos. El mundo digital nos ha sumido nuevamente en una experiencia multimediática y multisensorial. Ha reintroducido el deseo y la espontaneidad, previamente mantenidos a raya por un ímpetu racional (hipertrofiado). Estos se desbordan en nuestras comunicaciones en redes sociales, a menudo llevándonos a la polarización o convirtiéndonos en víctimas de un algoritmo que se aprovecha de nuestro inconsciente para mantenernos conectados. Pero, al mismo tiempo, han permitido una reconexión mayor con el lado sensible del ser humano.

Esta represión de la sensibilidad, mencionaba Schiller (2004), ha escindido y alienado al ser humano imponiendo una visión mecanizada de su existencia. Schiller encontró en el juego la forma de integrar ambos la sensibilidad y racionalidad del ser humano. En el juego uno está sujeto a reglas, pero esas reglas no son contrarias a nuestro deseo. No son restrictivas ni alienantes. Muy por el contrario, encontramos una armonía en el goce tanto sensorial como formal. Más importante aún, en el juego, somos conscientes de la artificialidad de las reglas, de que han sido construidas por nosotros y que, por lo tanto, somos libres de cambiarlas y construir el juego que queremos.

Como señala Zimmerman (2013), los juegos, como sistemas de reglas operativas, son muy similares a las computadoras. No es sorpresa que en la era digital los juegos hayan cobrado tal relevancia cultural. A diferencia de la linealidad del texto escrito, los juegos son una experiencia interactiva no-lineal donde la figura del "autor" como la autoridad cede paso a la del "agente" o "actor". En los juegos, uno crea su propia historia. Esto corresponde al momento cultural que estamos viviendo, donde valoramos la diversidad de perspectivas y reconocemos críticamente el error de pretender que una sola perspectiva cumpla un rol homogenizante y omniabarcante, haciéndose pasar por universal. Ya no interpretamos el mundo a

través de la enciclopedia, sino a través del juego. La perspectiva más individualista del mundo moderno de la imprenta da paso a una perspectiva de sistemas. Los juegos son sistemas complejos con componentes interconectados que se afectan mutuamente. Así, los juegos nos invitan a pensar en nuestros sistemas sociales y las maneras en las que estamos mutuamente imbricados; reenfochan nuestra atención en el hecho de que somos parte de algo más grande y no estamos aislados. Nuestro mundo social emerge de las distintas "movidas" que cada pieza, o persona, realiza, del "campo" o entorno en el que se encuentra y de las reglas que rigen el juego.

He aquí el quid del asunto. El mundo digital se rige en base a sistemas. Los juegos nos enseñan a pensar de manera sistemática, y en tanto tal, nos otorgan la clave para navegar el mundo contemporáneo. Sin embargo, aquí yace el carácter farmacológico de los videojuegos. El riesgo está en el potencial de re-mecanizarnos al percibirnos únicamente como partes de un sistema. Si en los juegos se intenta ganar, entonces hay que utilizar nuestros recursos del modo más efectivo para maximizar ganancias. Jagoda (2020) identifica aquí la cooptación neoliberal del juego. El uso perverso de la gamificación busca mantener la motivación alta a través de la diversión para elevar la productividad. Lejos de percibir al juego como una diversión (en el sentido de divertir la mirada, distraerse), este se torna parte del esquema productivo. El sujeto mismo busca organizar su vida en torno a la efectividad y productividad, acumulando puntos y niveles. Incluso







nuestra vida social se ve reducida a una acumulación de “likes” y reacciones. Hay aquí un exceso de estímulos y positividad, un terror al vacío digno de examinarse.

Para no perder el potencial crítico de los videojuegos es importante considerar que el valor de los videojuegos no proviene de su utilidad o aplicación. El poder de los juegos reside en su carácter autotélico, es decir, en ser un fin

en sí mismo. No jugamos para lograr algo, sino porque disfrutamos hacerlo. Con ello, no hemos de perder de vista que somos nosotros mismos quienes diseñamos nuestros juegos y nuestra realidad. Por eso Rushkoff (2011) nos insta a pensar como diseñadores de los juegos a los que jugamos. Los juegos, como tecnología, nos brindan la capacidad de crear colaborativamente, de manera flexible y en función de las necesidades del grupo, los sistemas en base a los cuales podemos actuar.

#### Referencias

Frankel, R., & Krebs, V. (2022). *Human Virtuality and Digital Life*. Routledge.

Jagoda, P. (2020). *Experimental Games*. The University of Chicago Press.

McLuhan, M. (1996). *Comprender los Medios de Comunicación*. Paidós.

Rushkoff, D. (2011). Renaissance now! The gamers' perspective. In *Digital material: Tracing new media in everyday life and Technology* (pp. 173-184). essay, Amsterdam University Press.

Schiller, F. (2004). *On The Aesthetic Education of Man*. Dover Publications.

Zimmerman, E., & Chaplin, H. (2013, September 9). *Manifesto: The 21st century will be defined by games*. Kotaku. Retrieved February 1, 2023, from <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>



ENTRE NOSOTROS





## Videojuegos, aliados de la sociedad



**Leandro Gómez Torres\***  
Lima - Perú  
a20110304@pucp.edu.pe

Videojuegos. ¡Qué increíble puede llegar a ser la experiencia de jugar videojuegos! No solo eso, hoy en día no es necesario buscar un artículo para observar que estos sistemas digitales forman parte de la vida de muchos: los vemos en las salas de los hogares; están en los teléfonos de la gente; son el motivo por el que se producen eventos de carácter internacional en nuestro país (Gestión 2023).

No obstante, de igual manera, tampoco se requiere de alguna prueba para entender que los videojuegos no son aprobados de manera unánime. Hay quienes los responsabilizan como la causa de eventos atroces (Timm 2019), los califican como la causa de que una persona no cumpla con sus responsabilidades académicas o laborales, o simplemente los repudian por percibirlos como una 'pérdida de tiempo'. Entonces, la gran pregunta sería la siguiente: ¿qué son los videojuegos para la comunidad? O, mejor dicho, ¿qué pueden llegar a ser?

Más allá de lo previamente dicho sobre los aspectos positivos o negativos de la realidad, la actualidad –y el auge de los videojuegos, tanto como industria y como parte de la vida de las personas– demanda que un nuevo debate entre en

\*Licenciado en Comunicación Audiovisual y docente de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la PUCP.

cuestión respecto a nuestra relación como sociedad con los videojuegos. Lo interesante es que dicha convención no es una novedad de esta década, ni mucho menos de la anterior; es una discusión que acarrea un considerable número de años. A modo de ejemplo, la escritora estadounidense, Jane McGonigal, presentó su libro *La Realidad está Rota: Cómo los videojuegos nos enseñan a ser mejores y cómo pueden cambiar el mundo* en el 2011 y argumentó cómo los videojuegos pueden generar un impacto positivo en el mundo; el catedrático estadounidense, James Gee, explicó, a través de su libro en el 2007 *¿Qué tienen los Videojuegos para enseñarnos sobre Aprendizaje y Alfabetización?*, de qué manera los videojuegos están al servicio de la educación; y el estadounidense académico de los medios de comunicación, Henry Jenkins, compartió sus investigaciones *La Cultura de la Convergencia* en el 2006 para establecer que los videojuegos son un medio de comunicación individual que tiene una particularidad para enviar de manera efectiva el mensaje a los receptores. Todos ellos, y más autores, forman parte de un colectivo de académicos(as) dedicados a una rama científica conocida como 'El Estudio de los Juegos'.



ENTRE NOSOTROS



Pero, ¿cómo se podría definir este movimiento académico? Es posible que algunos argumenten que, por el nombre, se base simplemente en ver o jugar videojuegos. Se trata de algo de mayor magnitud. En su libro *Una Introducción al Estudio de los Juegos* (2008), Frans Mäyrä define a este estudio como a la discusión activa sobre juegos y jugadores, a partir del apoyo colectivo de investigaciones de otros grandes campos de la investigación académica (Mäyrä 2008, 169). Dicho de otro modo, es una ciencia que se sostiene de preguntas y respuestas propuestas por otros estudios –por ejemplo, la psicología– para contribuir, a través del estudio analítico de los videojuegos, de manera positiva al modo en que la sociedad percibe tanto a estos juegos digitales, así como a quienes los disfrutan (Mäyrä 2008, 3).

Entonces, retornando al inicio de este texto, ¿de qué manera los videojuegos pueden contribuir a la comunidad? En esta oportunidad, se hará una breve propuesta respecto a cómo los videojuegos, a partir de sus elementos, están entrelazados con las relaciones humanas. Consecuentemente, se espera que un mayor número de personas esté dispuesta a encontrarle un nuevo sentido a su relación con estos sistemas digitales que, hoy en día, forman parte de la sociedad misma. Como punto de partida, ¿qué entendemos cuando hablamos de ‘comunidad’? ¿Por qué es tan importante hablar de ella? La Organización Mundial de la Salud (OMS), por su parte, argumenta que es crucial porque le permite al ser humano evolucionar de una comprensión meramente teórica –una de las etapas de la mente humana explicada por el neurólogo austriaco, Sigmund Freud, en su libro: *El Ego y el ID* (1986)– hacia un entendimiento práctico y completo respecto al funcionamiento del mundo externo (WHO 2020, 2). Más allá de ello, la comunidad y la interacción social son las bases para proveer a la persona un ‘sentimiento de pertenencia, plenitud, e identidad social’ (Luo et al. 2020, 2).

Sin embargo, es importante considerar que una comunidad es un grupo de personas que, si bien no comparten el mismo espacio físico, comparten mismos intereses, preocupaciones, e identidades (WHO 2020, 2). Bajo esta lógica, ‘sería importante determinar qué ideales comparten en la comunidad a medida que la gente participa en interacciones sociales’ (Freud 1986, 37).



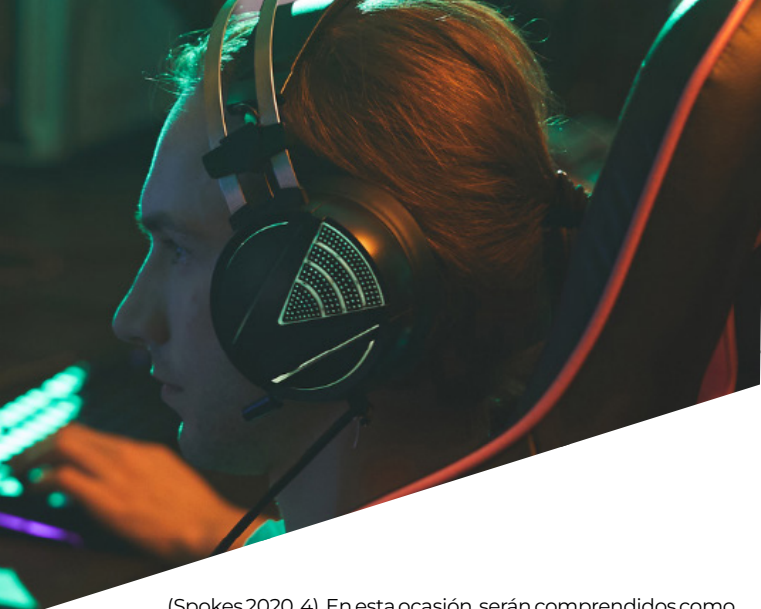
## ENTRE NOSOTROS



Para encontrar una solución a esta advertencia, el filósofo holandés, Johan Huizinga, propone el concepto del ‘Círculo Mágico’. En simple, esta idea afirma que, dentro de cada grupo social, existen una serie de características que otorgan un nivel de jerarquía y validez a un grupo de reglas y dinámicas que no tendrían en otro escenario social (Huizinga 1980, 20–24). A partir de esto, se entiende que cada comunidad forja sus propios funcionamientos para producir lo que se conoce como ‘conocimiento social’ –un conjunto de ideas sociales al servicio de sus miembros (Arrow 1994, 8)– y nutre a las personas para que puedan desarrollarse en el mundo externo.

Esta realidad no es ajena a la comunidad de videojuegos. Si bien es cierto que no existe una definición universal para ‘videojuegos’, es crucial proponer una definición relacionada al tema para alcanzar cierto nivel de claridad (Spokes 2020, 4). En esta ocasión, serán comprendidos como la combinación de características tales como ‘simulación’ –una representación de un aspecto de la realidad (Salen and Zimmerman 2004, 95)–, ‘reglas’ –los rangos de posibilidades dentro de una actividad’ (Juul 2011, 56)–, ‘retos’ –aquello que se debe sobrellevar para lograr un resultado (Gómez 2022, 35)–, ‘objetivos’ –algo que se planea hacer o conseguir (Cambridge 2022)– (Gómez 2022, 30–38). De acuerdo con esta definición, se puede argumentar que los videojuegos pueden aportar conocimiento práctico sobre el mundo externo sin el riesgo de perder algo en realidad (Renaud and Suissa 1989, 308).

Finalmente, ¿cómo es que los videojuegos pueden aportar a la comunidad? La respuesta yace en la interactividad. Se entiende como interacción al intercambio de información entre dos o más participantes (Landay 2016, 173). Se entiende, por un lado, a las personas como seres que buscan desarrollarse en el mundo externo a partir del conocimiento teórico/práctico que han ido adquiriendo a lo largo del tiempo. Estas forman comunidades con aquellos que comparten los mismos intereses. Y los videojuegos, por otro lado, son



(Spokes 2020, 4). En esta ocasión, serán comprendidos como la combinación de características tales como 'simulación' – una representación de un aspecto de la realidad (Salen and Zimmerman 2004, 95)–, 'reglas' –los rangos de posibilidades dentro de una actividad' (Juul 2011, 56)–, 'retos' –aquello que se debe sobrellevar para lograr un resultado (Gómez 2022, 35)–, 'objetivos' –algo que se planea hacer o conseguir (Cambridge 2022)– (Gómez 2022, 30–38). De acuerdo con esta definición, se puede argumentar que los videojuegos pueden aportar conocimiento práctico sobre el mundo externo sin el riesgo de perder algo en realidad (Renaud and Suissa 1989, 308).

Finalmente, ¿cómo es que los videojuegos pueden aportar a la comunidad? La respuesta yace en la interactividad. Se entiende como interacción al intercambio de información entre dos o más participantes (Landay 2016, 173). Se entiende, por un lado, a las personas como seres que buscan desarrollarse en el mundo externo a partir del conocimiento teórico/práctico que han ido adquiriendo a lo largo del tiempo. Estas forman comunidades con aquellos que comparten los mismos intereses. Y los videojuegos, por otro lado, son apreciados como espacios seguros para el aprendizaje de situaciones reales. Por ende, se pueden emplear a estos juegos digitales como medios para iniciar una interacción entre las personas (McGonigal 2011, 93). Más allá de ello, a partir de la variedad de retos en los juegos y de los conocimientos de los participantes, existe un campo fértil para que cada una de las personas pueda hacer su contribución en la resolución de conflictos (Fernández-Vara 2015, 112).

A modo de conclusión, hoy en día existen muchos retos para la sociedad que están influenciados por los desarrollos digitales y reales. Es posible encontrar en los videojuegos herramientas útiles para promover y reforzar las habilidades sociales de la gente. En la actualidad, sabiendo que todos podemos estar conectados a través del Internet, las posibilidades de relacionarse son infinitas.

De este modo, la sociedad evolucionará de una relación ambigua con estos sistemas digitales, a una en la que se puedan apreciar sus beneficios como espacios seguros para asegurar un crecimiento positivo como seres humanos. La nueva pregunta que surge a partir de esta información es: ¿cuál reto buscaremos resolver con ayuda de los videojuegos?

### Referencias

- Arrow, Kenneth. 1994. "Individualismo Metodológico y Conocimiento Social". *The American Economic Review* 84 (2):1–9.
- Fernández-Vara, Clara. 2015. *Introducción al Análisis de Juegos*. Oxfordshire, Londres: Routledge.
- Freud, Sigmund. 1986 (1923). *El Ego y el Id y Otros Trabajos*. Richmond, Londres: The Hogarth Press.
- Gestión. 2023. 'Lima Major 2023: Perú será la sede del primer evento oficial de Dota 2 en Sudamérica'. Gestión. Última vez modificado el 06 de enero del 2023. Consultado el 07 de agosto del 2024. <https://gestion.pe/tecnologia/lima-major-2023-peru-sera-la-sede-del-primer-evento-oficial-de-dota-2-en-sudamerica-dota-2-lima-major-noticia/?ref=gesr>
- Gómez Torres, Leandro. 2022. "Juego, Juegos, y Videojuegos". La aplicación de videojuegos cooperativos como





potenciadores de las habilidades sociales de los niños, 27 – 51. Klagenfurt, Austria: Universidad de Klagenfurt.

Huizinga, Johan. 1980 (1938). *Homo Ludens*. Oxfordshire, Londres: Routledge.

Juul, Jesper. 2011. *Semirreales: Videojuegos entre reglas reales y mundos de ficción*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Landay, Lori. 2016. "Interactividad". *The Routledge Companion to Video Game Studies*, editado por Mark Wolf y Bernard Perron, 173 – 185. Oxfordshire, Londres: Routledge.

Luo, Mengyun, Ding Ding, Adrian Bauman, Joel Negin, y Philayrath Phongsavan. 2020. "Patrones de Compromiso Social, Comportamientos Sanos, y Bienestar Subjetivo de Adultos Mayores: Una Perspectiva Internacional usando Data WHO-SAGE". *BMC Public Health*. Última vez modificado el 23 de junio del 2020. Consultado el 07 de agosto del 2024. <https://bmcpublikealth.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12889-019-7841-7>

Mäyrä, Frans. 2008. *Una Introducción al Estudio de los Juegos*. Oxfordshire, Londres: SAGE Publications Ltd.

McGonigal, Jane. 2011. *La realidad está rota: Por qué los juegos nos hacen mejores y cómo pueden cambiar el mundo*. Ciudad



de Nueva York: Random House (Penguin Random House LLC.).

Organización Mundial de la Salud (OMS).

2020. "Trasfondo". *Compromiso Comunitario: Una Guía de Promoción de Salud para la Cobertura Universal en las Manos de la Gente*, 1 – 5. Geneva: Organización Mundial de la Salud (OMS).

Renaud, Lise, and Samy Suissa. 1989. "Evaluación de la eficacia de los juegos de simulación en la educación vial de niños de guardería". *American Journal of Public Health* 79 (3): 307 – 309.

Salen, Katie, y Eric Zimmerman. 2004. *Reglas de juego: fundamentos del diseño de juegos*. Cambridge, Massachusetts: Instituto Tecnológico de Massachusetts.

Spokes, Matthew. 2020. *El juego y lo sublime virtual: Retórica, sobrecogimiento, miedo y muerte en los videojuegos contemporáneos*. West Yorkshire, Bingley: Publicaciones del Grupo Esmeralda.

Timm, Jane. 2019. 'Revisión de Hechos: Trump sugiere que los videojuegos son responsables por los tiroteos masivos'. *NBC News*. Última vez modificado el 05 de agosto del 2019. Consultado el 07 de agosto del 2024. <https://www.nbcnews.com/politics/donald-trump/fact-check-trump-suggests-video-games-blame-mass-shootings-n1039411>





# Preservando videojuegos: un reto cultural



**Oscar Morón Cabanillas**  
Lima - Perú  
oscar.moron@pucp.edu.pe

En la era digital, los videojuegos han trascendido su papel como simple pasatiempo para convertirse en piezas fundamentales de nuestra cultura y memoria colectiva. Desde sus inicios, han evolucionado en complejidad y alcance, y con ello ha surgido una necesidad crucial: la preservación de estos artefactos digitales como archivos históricos. Este proceso no solo asegura que las futuras generaciones puedan experimentar estos hitos del entretenimiento, sino que también permite un análisis profundo de cómo estas obras reflejan las tendencias culturales, tecnológicas y sociales de su tiempo.



Uno de los ejemplos más notables de preservación digital en la industria de los videojuegos es la estrategia adoptada por Nintendo con su consola Nintendo Switch. A través de su servicio de suscripción, Nintendo Switch Online, los jugadores tienen acceso no solo a una vasta biblioteca de juegos actuales, sino también a títulos clásicos de consolas anteriores, como la NES, SNES y Nintendo 64. Estos juegos, que en su mayoría datan de varias décadas atrás, se presentan en su forma original o con ligeras modificaciones para adaptarse a la tecnología moderna. De esta manera, Nintendo actúa como un custodio de su propia historia, asegurando que los juegos que definieron su éxito no se pierdan en la obsolescencia tecnológica.

La decisión de Nintendo de ofrecer estos títulos antiguos a través de su plataforma actual es, en esencia, un esfuerzo por preservar lo que podemos considerar archivos digitales. Los videojuegos no solo son experiencias lúdicas, sino también archivos de valor histórico, que encapsulan las técnicas de programación, el arte, la música y las narrativas que marcaron una era particular. En este sentido, cada vez que un jugador moderno accede a uno de estos títulos clásicos, no solo está disfrutando de un juego, sino también explorando un archivo que ha sido cuidadosamente conservado y presentado en un nuevo contexto tecnológico.

Sin embargo, la preservación de videojuegos no siempre depende de las compañías originales que los desarrollaron. Aquí es donde entra en juego la emulación, un tema controvertido pero esencial en el debate sobre la preservación digital. La emulación es el proceso mediante el cual el hardware de una consola se recrea en software, permitiendo que los juegos diseñados para sistemas obsoletos se ejecuten en un hardware moderno. Esta técnica ha permitido que juegos que de otro modo estarían perdidos para siempre, debido a la degradación o desaparición del hardware original, puedan ser experimentados nuevamente por jugadores de todo el mundo.

La emulación, por tanto, se presenta como una herramienta poderosa para la preservación de videojuegos, pero también plantea cuestiones éticas y legales complejas. Si bien es innegable que la emulación permite que los archivos digitales de los videojuegos se mantengan accesibles más allá de la vida útil de su



hardware original, también es cierto que esta práctica puede derivar en la piratería. La distribución no autorizada de ROMs (copias de juegos) es un problema significativo, ya que infringe los derechos de propiedad intelectual de los desarrolladores y distribuidores originales. Por lo tanto, el uso de la emulación se encuentra en una delicada balanza entre la preservación cultural y el respeto por la legalidad.

El debate moral en torno a la emulación es uno de los más acalorados en esta gran comunidad. Por un lado, muchos argumentan que, sin la emulación, una parte considerable de la historia de los videojuegos se perdería, ya que no todos los títulos antiguos están disponibles a través de canales oficiales. Por otro lado, los defensores de los derechos de autor sostienen que la emulación, cuando se realiza sin el permiso de los titulares de los derechos, es una forma de piratería que socava la viabilidad económica de la industria del videojuego.

Es importante reconocer que la emulación, cuando se lleva a cabo de manera responsable y legal, tiene un papel crucial en la preservación digital. En muchos casos, las propias compañías de videojuegos han adoptado la emulación como una estrategia para preservar sus títulos. Un ejemplo notable es la Consola Virtual de Nintendo, que estuvo disponible en Wii, Wii U y Nintendo 3DS. A través de este servicio, Nintendo ofreció juegos clásicos de sus antiguas consolas en un formato emulado, permitiendo que los jugadores disfruten de estos títulos en un hardware moderno. Este enfoque no sólo preservó los juegos en sí, sino que también respetó los derechos de propiedad intelectual, ya que los títulos se distribuyeron a través de un canal oficial.



## ENTRE NOSOTROS

Asimismo, podemos resaltar que los videojuegos han evolucionado más allá del entretenimiento, convirtiéndose en poderosas herramientas educativas que promueven la conciencia social y cultural. A través de experiencias inmersivas e interactivas, los videojuegos pueden influir en la percepción de los jugadores sobre temas cruciales, como la identidad cultural, la preservación del patrimonio y la responsabilidad social. Un ejemplo emblemático de este enfoque es "Purunmachu," el primer videojuego peruano sobre patrimonio, desarrollado por un equipo de egresados y docentes de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP).

"Purunmachu" nos sumerge en la vida de una joven de la ciudad de Chachapoyas, provincia de Amazonas al nororiente del Perú, quien se enfrenta a un dilema ético y cultural. En su búsqueda para adquirir una moto, la protagonista se ve tentada a obtener ingresos económicos a través de la venta de piezas arqueológicas saqueadas. Sin embargo, esta aparente solución rápida a sus problemas financieros la obliga a confrontar una pregunta crucial: ¿Está dispuesta a sacrificar su identidad y herencia cultural a cambio de dinero? Esta disyuntiva no solo es el núcleo narrativo del juego, sino que también es un poderoso eje ético que desafía a los jugadores a reflexionar sobre la importancia de preservar la memoria histórica y cultural.

El impacto educativo de "Purunmachu" radica en su capacidad para involucrar a los jugadores en decisiones que tienen consecuencias tangibles dentro del juego. Este enfoque educativo es particularmente relevante en el contexto peruano, donde la riqueza cultural y arqueológica es inmensa, pero también vulnerable a las amenazas del saqueo y la comercialización ilegal. "Purunmachu" no solo educa a los jugadores sobre estos peligros, sino que también les ofrece la oportunidad de experimentar el valor de la preservación cultural. Al tomar decisiones en el juego, los jugadores se convierten en agentes activos de la narrativa, lo que refuerza la conexión entre la identidad personal y la herencia cultural. De este modo, el videojuego no solo entretiene, sino que también contribuye a la formación de una conciencia social y cultural entre sus usuarios.

Es así como, cuando se diseñan estas formas de archivos con un propósito educacional y social, los videojuegos







el-desarrollo-de-videojuegos

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan.

Nintendo. (2022). Nintendo Switch Online – Classic Games. Nintendo. <https://www.nintendo.com/es-pe/switch/online/nintendo-switch-online/classic-games/>

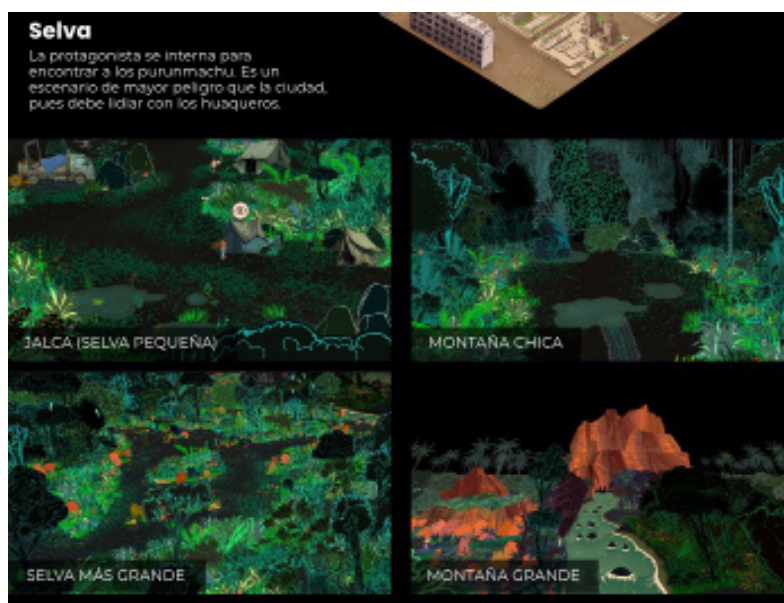
Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP). (2020). Purunmachu: el videojuego peruano que enseña sobre la importancia del patrimonio cultural. PUCP. <https://www.pucp.edu.pe/noticias/purunmachu-el-videojuego-peruano-que-ensena-sobre-la-importancia-del-patrimonio-cultural/>

pueden ser herramientas poderosas para la enseñanza y la sensibilización. A través de experiencias interactivas, estos juegos pueden educar a los jugadores sobre temas críticos, promover la reflexión ética y fortalecer el sentido de identidad cultural. En un mundo cada vez más digital, es vital reconocer y aprovechar el potencial de los videojuegos como agentes de cambio social y educativo.

**Referencias:**

Alcaraz, R. (2013). ¿Game Over? El reto de la preservación digital de los videojuegos. Rubenalcaraz.es <https://www.rubenalcaraz.es/game-over-reto-preservacion-digital-videojuegos>

Equipo de Comunicaciones de Telefónica. (2022). El impacto de la tecnología en el desarrollo de videojuegos. Blog de Telefónica. <https://www.telefonica.com/blog/el-impacto-de-la-tecnologia-en->



# Conoce el videojuego Purunmachu

Videjuego serio de exploración en el que asumes el papel de una joven en Chachapoyas que se cuestiona acerca de cuidar la herencia cultural.

HAZ CLIC SOBRE LAS IMÁGENES PARA MÁS INFORMACIÓN

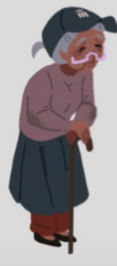


## Personajes

CHICA PROTAGONISTA



ABUELA



MADRE



BOSS HUAQUERA



PERRO DE LA ABUELA



## Comentarios

## La inteligencia artificial entra a los archivos históricos



**Carlos Zegarra  
Moretti\***  
Lima - Perú  
carlos.zegarra.moretti@gmail.com

El ChatGPT generó que empecemos a hablar a viva voz sobre la inteligencia artificial (IA). Comentarios y valoraciones de todo tipo pueden formularse sobre los usos de esta nueva herramienta de chatbot, desde expectativas de un aumento de la producción hasta justas críticas del control que estas aplicaciones pueden tener sobre nuestras vidas. La realidad es que la inteligencia artificial y todo lo que ella conlleva ya ha llegado y recién está dando sus primeros pasos que nos llevarán a un destino que francamente no podemos avizorar.

Quien se anime a adentrarse en el ecosistema de la IA habrá podido descubrir que sus invenciones ya se producían desde hace algunas décadas y aplicándose en diferentes ámbitos del quehacer cotidiano y profesional. ¿Qué dice la IA sobre los archivos históricos? A continuación, quisiera compartir algunas reflexiones a modo de respuesta sucinta y, principalmente, explorativa, considerando algunas novedades internacionales y discusiones recientes.

Una reciente noticia informaba que el Bundesarchiv alemán había presentado un software capaz de “leer” manuscritos (enlace: <https://www.dw.com/es/c%C3%B3mo-la-ia-puede-ayudar-a-conocer-la-historia-colonial-alemana/a-69924477>). La institución federal conserva alrededor de 10,000 registros —ya digitalizados— referentes a la historia colonial del imperio alemán, que cuentan con una gran relevancia política actual. Estos fondos tienen, además de su significado histórico, una particular característica: fueron escritos en un tipo de letra que a mediados del siglo pasado cayó en el olvido. Kurrent es el nombre

que recibe la distintiva forma de escribir de origen tardomedieval y popularizada en los siglos XVIII y XIX en el espacio germano. Debido a la prohibición de la enseñanza y uso de esta y variantes similares por el régimen nazista, leer esta caligrafía resulta ahora un reto paleográfico.



Pero gracias a la IA ya no. La documentación, que proviene de un relativo breve periodo (1884-1915), ha sido seleccionada para la etapa piloto de un prometedor proyecto iniciado en el 2021 y que ahora muestra sus primeros resultados. El programa puede descifrar — luego de haberse sometido a un cuidadoso proceso de entrenamiento que incluyó la comprobación y corrección manual de una muestra representativa—, manuscritos con alto nivel de precisión y, con ello, romper las barreras de la paleografía. La inteligencia artificial hace más accesible los fondos a los usuarios, que van desde renombrados especialistas hasta todo integrante de una comunidad interesado en dar sentido al pasado.

La IA se nos presenta como una solución altamente atractiva —aunque muy ambiciosa en términos institucionales, presupuestales y temporales— para aquella documentación que por su constitución interna (dígase, caligrafías antiguas) o su manipulación posterior puede perderse. Si a ello le sumamos una significativa importancia social e histórica, podemos entender la prioridad política dada a estos proyectos. Así sucedió con el caso que venimos comentando, en el que la creación de espacios de discusión pública donde se tematice y confronte con el pasado colonial alemán —que incluye el lamentable exterminio sistemático de poblaciones nativas— se ha vuelto, polémicas

\* Docente de la Facultad de Humanidades de la Universidad de Piura





incluidas, una responsabilidad asumida por diferentes instituciones tanto de gobierno como las encargadas de la gestión de la memoria y el patrimonio. Lo mismo vemos en el archivo de la Stasi. El otrora Ministerio de Seguridad de Estado de la República Democrática Alemana documentó secretamente la vida privada de una ingente cantidad de personas sospechosas para el régimen, violando derechos básicos de privacidad y libertad. Inmediatamente tras la caída del Muro de Berlín, se procedió a la destrucción de estos registros, pero los trozos de muchos de ellos lograron ser salvados. Estos han podido ser reunidos no de manera manual (que hubiera sido una empresa interminable), sino virtualmente y automatizada utilizando un programa desarrollado específicamente para este objetivo (ePuzzler) (<http://archivosybibliotecasdelperu.blogspot.com/2014/08/software-de-reconstruccion-virtual.html>).



Queda claro la voluntad política en el desarrollo de algunos proyectos de IA en archivos. Pero no queda ahí. Estos responden a una coyuntura relevante, que, para tener una mayor aceptación, deberían concebirse y desarrollarse en un entorno dialógico y colaborativo que incluyese la posición de las comunidades a las que va dirigida. Esta es una veta por explorar en análisis más profundos.

Asimismo, para que el tándem IA-archivos sea fructífero, se necesita que estos no sean vistos solamente como una colección de documentos, sino como datos o, mejor dicho, big data. Desde una perspectiva especializada, los dos casos mostrados hablan de la influencia en la preservación y recuperación documentales, la accesibilidad al contenido, es decir, en los flujos del trabajo de un archivo. Con una mirada más amplia la lista puede incrementarse.

Efectivamente, a principios de este 2024, la iniciativa FromThePage, un software de transcripción colaborativa y de reconocimiento óptico de manuscritos (muy similar al conocido Transkribus), desarrolló un seminario web que discutió el impacto de la IA en los archivos. Sus conclusiones valen la pena revisarse (<https://content.fromthepage.com/10-ways-ai-will-change-archives/>). Por ejemplo, los participantes incidieron en las ventajas de la IA en la identificación y vinculación de entidades presentes en los documentos. Esto proporcionaría a los investigadores océanos de información con un nivel nada despreciable de sistematización.

Desde el Perú y posiblemente en otros países andinos, la implementación de estos proyectos puede considerarse una realidad muy lejana y extraña. Posiblemente, sí, incluso pese a que cada vez van proliferando los centros y programas de estudios centrados en las Humanidades Digitales. Sin embargo, el interés debe despertarse y discutir detenidamente algunas propuestas resulta de ayuda. Un paso para acercarnos desde los archivos y las necesidades histórico-sociales a las bondades de estas nuevas tecnologías es, sin dejar de lado la mirada crítica, la ejecución de serios proyectos de digitalización, que posteriormente permitan la extracción automatizada de contenido, su indexación y valoración. Contar con fondos digitalizados, en lo que se cuenta con una aceptable experiencia en nuestro entorno, ya no sería solamente una solución a algunos problemas en la gestión documental, sino una cordial y atractiva invitación a la IA.



## Desde nuestro Facebook



## Aniversario del Archivo PUCP

El Archivo de la Universidad PUCP está de aniversario

Después de cinco años de haberse iniciado las acciones conducentes para el establecimiento del Archivo de la Universidad, por Resolución de Consejo Universitario N° 296/88 del 17 de agosto de 1988, se oficializó su creación como Unidad de apoyo académico-administrativo de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Nuestro Archivo conserva, guarda y sirve para siempre la memoria de la Universidad, bajo el pilar "Siempre sirviendo".

En este esperado aniversario, agradecemos a todos nuestros amigos, colaboradores y suscriptores por la dedicación, el compromiso y el afecto que nos brindan. ¡Feliz 41 aniversario Archivo de la Universidad PUCP! [Ver publicación...](#)

## ¡Feliz día de Santa Rosa de Lima!

El 30 de agosto celebramos la festividad de Santa Rosa de Lima, nombre religioso que asumió Isabel Flores de Oliva, primera santa de América, quien desde temprana edad decidió entregar su vida a Dios y a la atención de los enfermos y niños.

Santa Rosa de Lima no solo es patrona del Perú, América y Filipinas, sino también de la Pontificia Universidad Católica del Perú y de la Policía Nacional del Perú.

¡Feliz Día de Santa Rosa de Lima! [Ver publicación...](#)



## Nuestra Universidad

# La batalla de Junín: ejércitos, guerrillas y comunidades



El pasado jueves 8 de agosto, la Maestría en Historia de la Escuela de Posgrado de la Pontificia Universidad Católica del Perú y la Escuela de Arqueología de Historia de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga organizaron un congreso internacional sobre la conclusión de las independencias americanas. En una de las mesas, cuatro especialistas se reunieron para ofrecer sus perspectivas sobre la batalla de Junín, los ejércitos, las guerrillas y las comunidades. Cristina Mazzeo y Susana Aldana, profesoras de la PUCP, Carlos Hurtado de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, y Marissa Bazán de la Universidad de Lima, compartieron sus investigaciones y reflexiones, enriqueciendo el debate académico en torno a la independencia de América Latina.

En primer lugar, Cristina Mazzeo abrió la discusión destacando cómo ha cambiado la historiografía sobre la independencia en las últimas décadas. Explicó que, gracias a los eventos del bicentenario, se ha reconocido la importancia de las batallas de Junín y Ayacucho en la independencia no solo del Perú, sino de toda América del Sur. Sin embargo, Mazzeo destacó que, a diferencia de otros países de la región, en el Perú la independencia se logró principalmente mediante la guerra, con las batallas de Junín y Ayacucho jugando un papel crucial. También subrayó la participación de diversas fuerzas latinoamericanas que no deben ser vistas como extranjeras, sino como parte de un esfuerzo común contra los realistas. Mencionó a figuras importantes como Mariano Necochea,

Félix Aldao y Francisco de Paula Otero, cuyo valor y dedicación fueron esenciales para la independencia.

En segundo lugar, Carlos Hurtado, por su parte, se centró en la relación entre las guerrillas, las comunidades indígenas y el proceso de independencia en el Perú, especialmente en la región central. Explicó que la participación de los indígenas en las guerrillas fue un proceso gradual, influenciado por la politización y el uso de la memoria comunitaria. Aunque la documentación histórica de este período es muy limitada, Hurtado destacó los relatos orales y la memoria colectiva de las comunidades indígenas. Mencionó cómo estas comunidades han preservado y reinterpretado estos eventos históricos a través de performances y rituales, como la "maqtda" en el Valle del Mantaro, que recrea la ocupación chilena y la resistencia indígena. Estas representaciones vinculan la historia con la conmemoración regional y fortalecen la identidad y memoria colectiva en estas áreas.

En tercer lugar, Susana Aldana reflexionó sobre la importancia geopolítica y militar de la Sierra Central del Perú durante las campañas de independencia. Señaló que esta región debe ser entendida no solo desde la perspectiva de Lima, sino considerando la complejidad de las relaciones entre ciudades, pueblos y caseríos. Aldana subrayó que Simón Bolívar y José de la Serna llevaron la guerra a la sierra reconociendo su valor estratégico, no solo para controlar Lima, sino para asegurar el dominio del territorio peruano. La



Sierra Central, con su estructura social y geográfica única, jugó un papel decisivo en la campaña de Junín, sirviendo como punto de encuentro clave entre el Ejército realista y el Ejército patriota. La investigadora también destacó cómo los contextos regionales y las trayectorias comerciales y políticas influenciaron la dinámica de la guerra en esta zona.

Finalmente, Marissa Bazán destacó que Junín fue un preludeo fundamental para la Batalla de Ayacucho, con la participación significativa de los Húsares del Perú, ahora denominados Húsares de Junín, quienes jugaron un papel clave. Bazán también abordó cómo se han construido diferentes discursos sobre la Batalla de Junín. Algunos de estos, como los de Francisco Gurdet O'Connor, minimizan la participación peruana en favor de los colombianos, mientras que otros, como los de José de la Mar, reconocen la importancia de los peruanos en la contienda. Resaltó cómo la noticia de la victoria patriota en Junín se propagó internacionalmente, llegando incluso a México y España, aunque con versiones distorsionadas. Finalmente, Bazán instó a recordar la batalla no solo

por su impacto militar, sino también por su significado en la construcción de una narrativa nacionalista durante la independencia.

En síntesis, la mesa ofreció una visión rica y matizada de los eventos que marcaron la independencia de América Latina. La batalla de Junín, a la cual Aldana denominó como la pluma que inclina la balanza porque solo duró 45 minutos, su relevancia dentro de la independencia y la historia peruana fue fundamental. Así, la mesa subrayó la importancia de este evento en el contexto histórico, resaltando tanto la evolución de la historiografía como la relevancia de relatos y memorias locales en la construcción de una narrativa nacionalista. **Gian Ayala Mañuico**

**Referencia:**

<https://www.facebook.com/photo?fbid=103448567201677&set=pcb.1034486158678295>

<https://www.facebook.com/HumanidadesPUCP/videos/501373639160026>

### *La foto del recuerdo*



## Unidos por el heroísmo y la fraternidad

Para conmemorar el Día del Heroísmo y Fraternidad de la Marina de Guerra del Perú se presenta la siguiente fotografía capturada el 5 de mayo de 1994 en el Auditorio de Humanidades de la PUCP. Incorporación de miembros honorarios de la Marina de Guerra del Perú al Instituto de Estudios Internacionales. De izquierda a derecha, se puede ver al doctor Francisco Tudela, doctora Beatriz Ramacciotti, ingeniero Hugo Sarabia Swett, embajador José de la Puente Rabdill y doctor Fabián Novak.



## Conferencias archivísticas



Conferencias archivísticas



**Ramon Alberch** 

**Nuevas memorias y nuevos patrimonios: el archivo social**

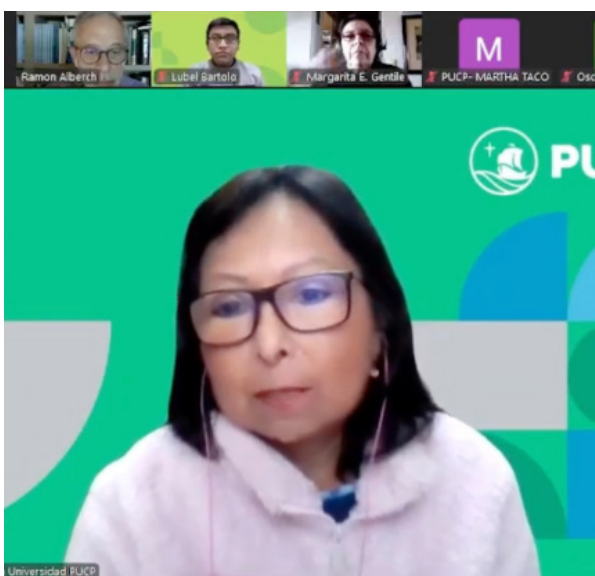
23 de agosto de 2024 | 11:00 a.m.  **zoom**  **LIVE**

 Archivo de la Universidad

El evento se llevó a cabo la mañana del viernes 23 de agosto con el objetivo de comprender la función social que poseen los archivos como resguardo del pasado y el rol que cumplen los archiveros en el mantenimiento del patrimonio documental y la transmisión de la memoria social a las futuras generaciones. La presentación la realizó Dora Palomo Villanueva, coordinadora del Archivo de la Universidad y fue moderada por Lubel Bartolo Esquivel, estudiante de la especialidad de Bibliotecología y Ciencias de la Información de la Facultad de Letras y Ciencias Humanas de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, alumno practicante de nuestro Archivo.



Como ponente invitado participó, desde España, el doctor Ramon Alberch i Fugueras, quien fue director de la Escuela Superior de Archivística y Gestión de Documentos de la Universidad Autónoma de Barcelona (2002-2016); en septiembre del 2022 recibió el Fellow ICA, máximo reconocimiento del Consejo Internacional de Archivos por su trayectoria profesional en el ámbito de la administración, el asociacionismo, la academia y la difusión. Su ponencia llevó como título Nuevas memorias y nuevos patrimonios: el archivo social. El profesor Alberch inició su exposición conceptualizando el archivo social en la idea que los archivos, bibliotecas y museos no solo preservan documentos, sino también memoria, identidad y patrimonio, centrándose en la necesidad de diversificar y enriquecer los fondos archivísticos con contribuciones de la sociedad civil, incluyendo empresas, fotógrafos y asociaciones patrimoniales para asegurar una investigación de alta calidad.

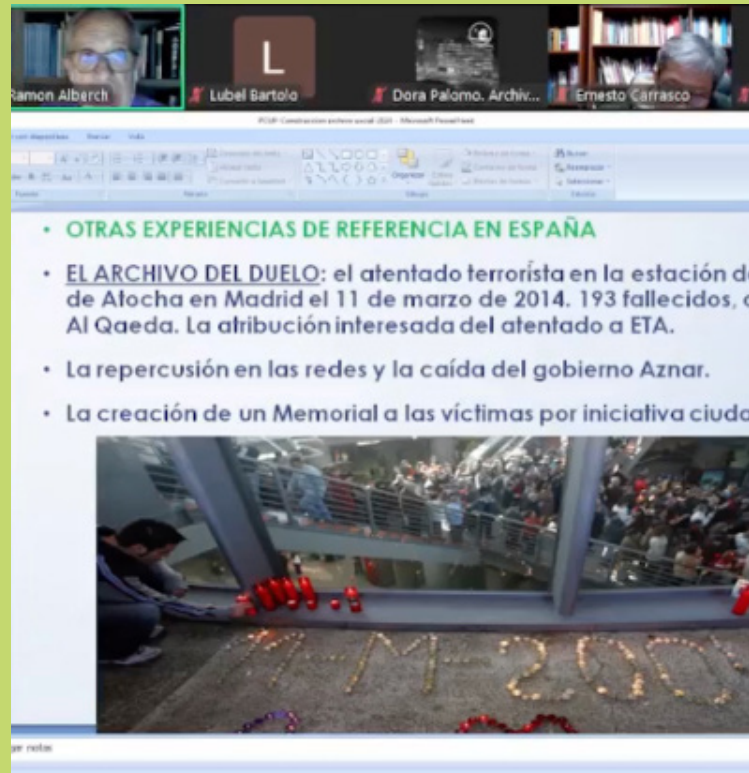


Al respecto, mencionó las principales iniciativas que se han venido desarrollando en el mundo, como Documenting the Now, la cual es una idea que surge del impacto mediático del asesinato de Michael Brown en 2014, utilizando herramientas de código abierto y metodologías para preservar contenido de redes sociales apoyando la documentación ética. También, “Memorias del confinamiento” y otras propuestas, como las campañas municipales en Barcelona y los memoriales de eventos trágicos, los mismos que destacan el uso de los archivos para construir memoria colectiva frente a la crisis como el Covid-19 y atentados terroristas. Iniciativas como Witness y la Reparative Archival Description, que buscan reforzar la evidencia en la documentación de violaciones de derechos humanos y corregir sesgos en la archivística. Y el uso de herramientas como Twarc, Hydrator y Social Humans para recolectar y analizar información de redes sociales.



De la misma manera, comentó los proyectos que se vienen realizando en España, como “El archivo del duelo”, el cual documenta el atentado en Atocha del 2014 y el impacto de las redes sociales en la caída del gobierno de Aznar; el referéndum realizado en Cataluña el 2017, el cual fue documentado extensamente con ocho millones de tuits; y el proyecto “Cuéntalo 2018”, donde se recopiló testimonios sobre abusos sexuales a mujeres en redes sociales.

Luego de terminada su exposición, Ramon Alberch se dispuso a contestar las preguntas que le fueron dirigidas, las cuáles abarcaron los temas de la interrelación entre los archiveros y otros



profesionales, el cambio de paradigma hacia lo social en los archivos, qué entidades deberían sistematizar los archivos de impacto social, y qué sucede con las minorías sociales y cómo se conforman los archivos en ese sector de la población.

Fue un evento bastante provechoso para los asistentes, donde el eminente archivero e historiador catalán expuso las perspectivas en torno al uso social que se le brinda a los archivos en su rol como aportantes de nuevos materiales y democratizadores de la información en el presente contexto de desinformación. **Lucel Bartolo Esquivel**



## In memoriam

### Carlos Zambrano Encalada, el Archivero de Cañete

Como siempre que iba a la ciudad de San Vicente de Cañete, al sur de Lima, el martes 6 de agosto de 2024 fui a visitar a mi muy apreciado amigo y colega Carlos Zambrano Encalada, director y único trabajador del Archivo Central de la Municipalidad Provincial de Cañete, sin imaginar la inesperada y malísima sorpresa que me esperaba al preguntar por él. ¡Carlos ha fallecido! me dijo una dama, quien, junto a otras personas, trajinaba los documentos desordenadamente en busca de alguno necesitado. Me quedé de una pieza y lleno de tristeza hasta ahora al recibir tal noticia. A los 67 años de su nacimiento en Chincha, el deceso de Carlos fue el sábado 11 de mayo de 2024 luego de un golazo en un partido de fútbol familiar. Sus restos fueron velados durante dos horas en la sede municipal, donde el alcalde Tony Alcántara y sus compañeros le rindieron un sentido homenaje. El ataúd estaba cubierto con la bandera cañetana. Todos los que lo conocieron y trataron hablan de su innegable calidad humana y de su eficiente y cordial servicio a los usuarios. Así era Carlos y así estará entre nosotros desde la eternidad. Claro está que a Carlos y a sus vigilantes gatos anti roedores los evocaremos juntos en la tarea archivística que cumplieron como Dios manda.

Hace cerca de once año publiqué aquí mismo una nota sobre Carlos que vale repetirla otra vez en afectuoso homenaje a su memoria:

#### EL ARCHIVERO DE CAÑETE

El encargado y único trabajador del Archivo Central de la Municipalidad Provincial de Cañete (jirón Alfonso Ugarte 100 - San Vicente de Cañete), en el departamento de Lima, es Carlos Zambrano Encalada. No usa correo electrónico oficial ni personal. Tampoco tiene tiempo para estar sentado frente a la computadora porque hace de todo, hasta la limpieza cuando no va la gente que se ocupa de ella. Su fiel compañero y guardián es un simpático minino, experto en cazar ratones. El local es amplio, con buena infraestructura y gran parte de la documentación está en cajas apropiadas, cuya existencia ya está agotada. Los estantes son de fierro, aunque la madera que soporta el peso es de madera



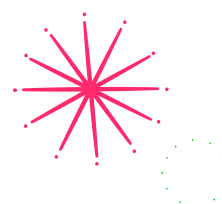
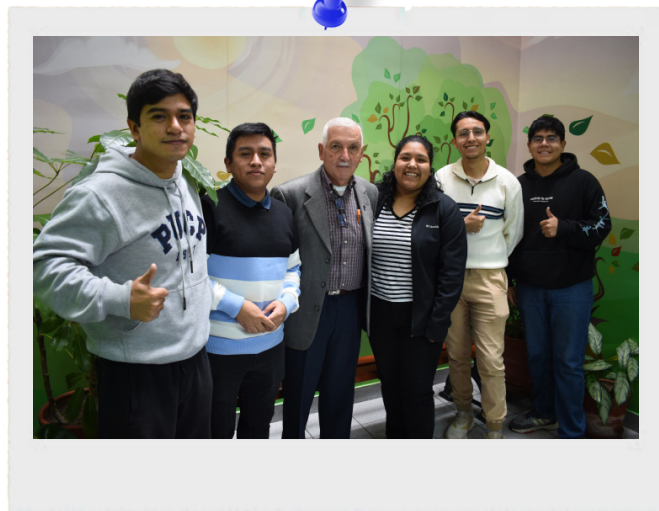
picable. Carlitos, como se le llama coloquialmente, clama por ayuda humana (por lo menos, dos colaboradores a tiempo completo) para realizar mejor su tarea cotidiana y también, como se pide en todo el Perú, necesita capacitación especializada, tanto literaria como práctica, que le enseñe a saber hacer. Hay muchas cosas por mejorar o poner en marcha; solo falta decisión y manos. Las autoridades pertinentes, sobre todo la alcaldesa María Montoya, deben abrir los ojos y el bolsillo para apoyar a tan importante oficina municipal. Después gritan y lloran cuando no encuentran en el Archivo el papelito buscado... (César Gutiérrez Muñoz. **Alerta Archivística PUCP N° 135**. Lima, 19 de diciembre de 2013 p. 10)



# MISCELÁNEA

## ¡Visita de César Gutiérrez Muñoz al Archivo PUCP!

El martes 5 de agosto, el Archivo de la Universidad PUCP recibió la visita inesperada de su fundador y primer jefe, César Gutiérrez Muñoz. El destacado historiador, archivero y docente, conocido entre sus amigos y colegas como "Chombo", sorprendió a todos al aparecer a primera hora de la mañana con pequeños regalos para cada integrante del Archivo. Después de su cálida visita, continuó su recorrido para saludar al nuevo equipo rectoral y explorar el resto del campus universitario. Su presencia no solo revitalizó el espíritu del lugar que fundó, sino que también reafirmó su compromiso con la preservación de los archivos. **Gian Ayala Mañuico**



## Visita al Archivo Salesiano

El día 7 de agosto del presente año, el equipo del Archivo de la Universidad PUCP, como parte de su programa de actividades archivísticas, visitó el Archivo Histórico Salesiano ubicado en el distrito de Breña. Nos recibió el director e historiador de la Congregación Salesiana David Franco Córdova, quien nos explicó sobre los procesos que se llevan a cabo para la preservación y la conservación efectiva de los documentos que custodian; en especial, hizo énfasis en el proyecto "Conservación, digitalización y difusión de la Colección Luis Bolla del Archivo Histórico Salesiano del Perú", que incluye diarios manuscritos, correspondencia, fotografías y borradores de trabajo del sacerdote italiano Luis Bolla (1932-2013), misionero salesiano entre los Achuar. Este importante proyecto obtuvo el apoyo de Iberarchivos y se realizó entre los años 2022 y 2023. Al respecto, el Archivero Inspectorial Diego Aguado Álvarez nos enseñó el trabajo que realizaron en la organización, descripción e Identificación y tratamiento de la documentación, la cual forma parte del patrimonio cultural de los Salesianos del Perú. **Oscar Morón Cabanillas**



## ¡Feliz Cumpleaños, Marita!

El 15 de agosto celebramos por adelantado el cumpleaños de la señora Marita Dextre Vitaliano, nuestra querida administradora del Archivo de la Universidad PUCP. Agradecemos su dedicación, su gran paciencia, y la excelente comunicación que mantiene con todo el equipo. Su compromiso y calidez son un ejemplo para todos.

¡Nuestros mejores deseos para usted, señora Marita, y que haya disfrutado su día lleno de alegrías junto a sus seres queridos!

Asimismo, queremos extender un saludo especial a César Salas, colaborador de la Alerta, por su cumpleaños el pasado 9 de agosto. ¡Te enviamos un abrazo lleno de cariño y los mejores deseos para este nuevo año de vida! **Martha Taco Miranda**



## Aniversario de los Archivos Regionales de Ayacucho, Cajamarca y Lambayeque

El Archivo de la Universidad PUCP envía un cálido saludo a los Archivos Regionales que en el mes de agosto han conmemorado un año más de existencia institucional: el Archivo Regional de Ayacucho y el Archivo Regional de Cajamarca (18 de agosto), así como el Archivo Regional de Lambayeque (27 de agosto). En esta oportunidad, destacamos la invaluable labor que realizan al preservar, difundir y proteger el Patrimonio Documental, el cual representa la memoria viva de nuestras comunidades. ¡Feliz Aniversario y éxitos en su continua labor! **Martha Taco Miranda**



*Para tener en cuenta...*

*Archi-verbos*

## Septiembre

- 1** Aniversario del nacimiento de Aurelio Tanodi (1914)  
Día del Archivero del Mercosur
- 3** Aniversario del nacimiento de Gunnar Mendoza (1914)
- 5** Aniversario del Archivo Regional Tumbes (2005)
- 7** Día de los Derechos Cívicos de la Mujer Peruana
- 8** Día Internacional de la Alfabetización
- 12** Día de la Historieta Peruana
- 15** Día Internacional de la Democracia
- 16** Día Internacional de la Preservación de la Capa de Ozono
- 21** Día Internacional de la Paz
- 23** Día del Alumno Colaborador del Archivo de la Universidad PUCP  
Día Internacional de las Lenguas de Señas
- 26** Aniversario del Archivo Regional Huánuco (1983)  
Aniversario del Archivo Regional Puno (1983)
- 27** Día Mundial del Turismo

## Cadena de bytes

Secuencia o cadena de bits cuyos datos (bits o dígitos binarios) están agrupados en unidades estructuradas de longitud fija y predeterminada llamadas "bytes" o caracteres.

**Multilingual Archival Terminology**

*Cosas de archivos*

**Yo: Soñé que me entregaban mi placa del mejor archivista.**

**La paca:**



[Link de la imagen...](#)



Defendamos nuestro medio ambiente, imprima o fotocopie solo lo necesario y siempre por ambas caras del papel.

Se invita a los lectores a participar en el boletín a través del envío de artículos, imágenes, noticias, etc. relacionados con la archivística y ciencias a fines. Cierre de la edición n° 261: 28 de agosto de 2024. Cierre de la próxima edición n° 262: 27 de septiembre de 2024. San Miguel, Lima-Perú. Los boletines anteriores se pueden consultar en los siguientes enlaces:

