

CRONOS ¿ESTÁS?



**GERARDO RODRÍGUEZ
JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR
(DIRECTORES)**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA

2021

Cronos, ¿estás?

Gerardo Rodríguez

Juan Francisco Jiménez Alcázar

(Directores)

Editado por

Cecilia Verino

Viviana Talavera

Universidad Nacional de Mar del Plata

Facultad de Humanidades

2021

Cronos ¿estás? / Gerardo Rodríguez ... [et al.] ; dirigido por Gerardo Rodríguez; Juan Francisco Jiménez Alcázar; editado por Viviana Talavera; Cecilia Verino-
1a ed.- Mar del Plata : Universidad Nacional de Mar del Plata. Facultad de Humanidades, 2021.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-987-544-997-8

1. Historia. I. Rodríguez, Gerardo, dir. II. Jiménez Alcázar, Juan Francisco, dir. III. Talavera, Viviana, ed. IV. Verino, Cecilia, ed.
CDD 902.02

Diseño de tapa: Juan Cruz Oliva Pippia

**Maquetación y armado a cargo de Correcciones y maquetaciones
La Alcachofa:** <https://www.facebook.com/alcachofacorrectora/>

ISBN 978-987-544-997-8



Índice

Cronos, ¿estás?

Gerardo Rodríguez y Juan Francisco Jiménez Alcázar 9

El carácter ergódico del entorno de juego y su potencial como espacio reflexivo

Emiliano Aldegani y Nicolás Martínez Sáez..... 21

La visualidad de la masculinidad hegemónica del héroe clásico en los videojuegos

Rita Aloy Ricart 37

La representación y los roles de la mujer bajomedieval en los videojuegos (siglos XI al XV)

Cecilia Verino 73

La representación de la mitología vasca y el uso del euskera en *Sorginen Kondaira* (Binary Soul, 2016)

Maitane Junguitu Drona 93

En diálogo con la eternidad. Qué pueden aprender los *Game Studies* del canon literario

Sergio M. Herreros 131

Vivencias narrativas en los videojuegos y su impacto en la enseñanza. Análisis de recepción de historia contemporánea en el videojuego *This War of Mine* en *Steam*

Jimena Yisel Caballero Contreras..... 173

Mi historia: el videojuego como medio para la construcción de un pasado particular

Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo Rodríguez 199

Cronos, ¿estás?¹

Gerardo Rodríguez y Juan Francisco Jiménez Alcázar

Cronos, ¿estás? cruza los estudios históricos con los análisis lingüísticos y de género, las estrategias de comunicación y de publicidad con las tecnologías de la información y de la comunicación con la finalidad de promover una mejor comprensión del pasado utilizando diferentes tipos de videojuegos, en especial los videojuegos históricos. Difunde las investigaciones llevadas a cabo por el Grupo de Investigación y Transferencia "Tecnología, Educación, Gamificación 2.0", del Centro de Estudios Históricos de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina)² y el Grupo de Transferencia del Conocimiento Historia y Videojuegos, de la Facultad de Letras de la Universidad de Murcia (España)³, a través de muestras itinerantes por escuelas, museos, centros de extensión universitarios, gremios, acompañadas por un catálogo, una capacitación docente referida al uso de los videojuegos, con su correspondiente libro guía, y este libro, con estudios de caso y reflexiones sobre las cuestiones de las temporalidades.

Con la pregunta que realizamos al dios Cronos pretendemos recuperar algunas de las múltiples dimensiones que reviste el concepto

¹ **Cronos, ¿estás?**, Proyecto de Comunicación Pública del Conocimiento Científico - Categoría Material didáctico, instalaciones y muestras, aprobado según Resolución de Rectorado N°4503/21, radicado en el Grupo de Investigación y Transferencia "Tecnología, Educación, Gamificación 2.0", del Centro de Estudios Históricos de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata, del 01/07/2021 al 31/12/2021, \$ 50.000.

² Grupo de Investigación y Transferencia "Tecnología, Educación, Gamificación 2.0" del Centro de Estudios Históricos de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina): <http://www.teg20.org/>

³ Grupo de Transferencia del Conocimiento Historia y Videojuegos de la Facultad de Letras de la Universidad de Murcia (España): <https://www.historiayvideojuegos.com/>

de tiempo, tanto en las reflexiones histórico-filosóficas como en las vinculadas con los estudios culturales y de género y las propias prácticas lúdicas.

Conscientes o no de todo ello, cada vez que (video)jugamos, intervienen en nuestras prácticas conocimientos que se remontan al inicio de los tiempos, ya sea por la repetición mántrica “del había una vez”, bien porque estos juegos nos proponen viajar a tiempos inmemoriales, o porque estamos dispuestos a perderlo, divirtiéndonos casi sin pensar en nada.

Cronos, ¿estás? actúa como el “lobo, ¿estás?” de *Caperucita roja*. Todos sabemos la respuesta, los peligros que esta respuesta implica; igual estamos decididos a continuar en el camino, que cada vez ofrece un número mayor de bifurcaciones, que nos llevan a conocer los pasados más lejanos y recónditos y a imaginar los futuros más diversos, desde los más apacibles o los totalmente distópicos.

Nada más inocente que la mirada de un niño, llena de esperanzas y de futuro, como la de Hugo de Rune en *A Plague Tale: Innocence* (Asobo, 2019), nada más agonal y moral que las muertes y la plaga que se extiende por Europa. Inocencia y terror, vida y muerte como dos caras de una misma moneda... ¡igual (video)jugamos!

El concepto tiempo es intrínseco al videojuego: es parte de su esencia, ya que, al ser un producto de ocio, es aquello a lo que dedicamos parte de nuestro tiempo libre; perder el tiempo es la base de nuestro divertimento. Simultáneamente, se trata también de observar las posibilidades que ofrece el medio para contemplar el paso del tiempo histórico. En *Assassins's Creed. Syndicate* (Ubisoft, 2015) el reloj resulta un identificador del juego, pues el símbolo del Big Ben de Londres se convierte en un referente central para los protagonistas.

En *Rise of Nations* (Big Huge Games, 2003), así como en la mayoría de títulos de estrategia, el tiempo transcurrido o las épocas referidas son fundamentales para el juego. En *Age of Empires II: The Age of the Kings* (Ensemble Studios, 1999), los jugadores deben pasar por cuatro niveles: Alta Edad Media, Edad Feudal, Edad de los Castillos y Edad Imperial. Su progresión da cuenta del paso del tiempo y la evolución de la tecnología y la civilización.

Además del día y la noche, las estaciones se ofrecen también como factores del intervalo temporal, al igual que los espacios geográficos. Paisajes o escenarios se identifican con estos periodos y estos lugares, como el territorio nevado nórdico en *Assassin's Creed*.

Valhalla (Ubisoft, 2020). Ver pasar el tiempo, meditar sobre el presente mientras escuchas reflexiones del pasado y plantear retos del futuro, se ofrece desde el primer momento en el vídeo introductorio de *Civilization V* (Firaxis Games, 2010).

El último medio siglo ha sido testigo de una auténtica revolución en todos los ámbitos del mundo de la cultura, pero también en la aplicación que el enorme desarrollo tecnológico ha tenido sobre la sociedad en su conjunto. Uno de los resultados de esa aplicación ha sido el de los videojuegos, nuevo medio de ocio y entretenimiento, que se ha difundido de una forma extraordinaria.

Entre los diversos temas que los desarrolladores de videojuegos han elaborado desde el inicio de su andadura, allá por la década de 1970, en muchas ocasiones estuvo presente un trasfondo histórico que enmarcaba el juego. La evolución de los medios digitales ha permitido perfeccionar lo que se puede ver, unas imágenes cada vez más realistas, de lo que podemos contemplar en las pantallas. Este hecho,

unido a que la información incluida en el videojuego también ha crecido de manera espectacular, define un nuevo elemento de difusión de contenidos históricos. Si el cine o la televisión se unieron, en el siglo xx, al medio impreso como forma de divulgación de la disciplina, el xxi ve que la Historia que llega al conjunto de la sociedad tiene en los videojuegos el canal con mayores posibilidades.

La existencia de un elevado número de títulos con un escenario de apariencia real o irreal vinculado a la Edad Media, conduce a que los usuarios de esos juegos interactivos se conviertan en receptores de primer nivel de una compleja serie de múltiples contenidos sobre el periodo medieval. Estos contenidos se exponen a través de medios muy diversos, que van desde el aspecto gráfico al textual (incluso al musical), con el fin de lograr una ambientación histórica cada vez mejor, y su incidencia, ha hecho que las nuevas generaciones, usuarias habituales de videojuegos, perciban de una forma específica la idea de lo que fue esa época en los territorios donde viven, bien por su verosimilitud, por su veracidad o por el uso recurrente de los tópicos más extendidos.

El uso de este medio de ocio para comprender el pasado es una de las posibilidades abiertas en nuestra sociedad digital. Los videojuegos son asumidos por niños y adolescentes como un producto identitario. Y muchos adultos los observan como algo propio de ese fragmento de edad. Ambas afirmaciones son ciertas, pero se encaminan hacia una nueva realidad. Como producto de ocio de uso masivo, su impacto en la configuración de nuevos iconos culturales es indiscutible. El numeroso catálogo de títulos con guion o fondo histórico lo convierte en un canal de comunicación de primera magnitud. El usuario se convierte en un consumidor de Historia, de imágenes y sonidos del pasado, generados por los desarrolladores de los

videojuegos que, de forma variable, hallan un extenso abanico de veracidad histórica, desde la fantasía onírica más legendaria hasta el rigor más exhaustivo con los hechos y procesos históricos.

Vivir la Historia, aprenderla, jugarla. No nos cuentan nada, todo se experimenta en primera persona: se ve, se oye, se vive, se planifica, se piensa.

La experiencia de juego es la gran aportación de este medio, pues ofrece una perspectiva de inmersión que implica una vivencia virtual. La autenticidad de esta sensación y la espectacularidad explican el éxito entre los usuarios. El gran número de títulos y productos que tienen épocas del pasado histórico como guion o trasfondo de su desarrollo hace que la Historia sea vivida de una manera tal, que se aprende al tiempo que se juega.

Cronos, ¿estás? se hace eco de impacto de los videojuegos en la transmisión y generación de contenidos históricos y genera propuestas para vincular estos ámbitos lúdicos con espacios educativos y formativos. Por ello estudiamos, desde hace varios años, la relación entre saberes universitarios y tecnologías digitales, Humanidades Digitales y prácticas *gamers*, entre los *Game Studies* y los desarrolladores de videojuegos.

Nuestras investigaciones y propuestas de transferencia abordan aspectos relacionados con las posibilidades que brindan tanto para la enseñanza como para el aprendizaje de conocimientos históricos; una mirada transdisciplinar que recupera propuestas de la Historia digital y la ludología aplicadas al análisis de los videojuegos históricos y los *serious games*, como son la gamificación y la realidad virtual y la posibilidad de

llevarlas a las aulas, a la gobernanza de los museos, al apoyo a personas con dificultades sensoriales, entre otras aplicaciones.

Con esto, apostamos a estudiar científicamente un tema aunque también a participar de la construcción de problemáticas sociales y a proponer soluciones. En este caso, tomamos parte en la discusión sobre el influjo de los videojuegos en la generación de actitudes negativas, partiendo lanzas por la importancia que tiene en el fomento de otros valores y aptitudes, tocantes con el conocimiento del pasado en general y del pasado histórico, en particular.

El videojuego es histórico cuando cumple estas cuatro condiciones: ha de tener veracidad, poseer verosimilitud, contener y ofrecer información sobre el momento histórico y libertad para jugar con los hechos históricos como factor lúdico. Los videojuegos históricos de simulación o de disparos en primera persona asumen buena parte de la experiencia personal de juego: el usuario percibe el pasado y su acción de forma directa. Un F4U Corsair a punto de despegar desde un portaaviones norteamericano en el Pacífico, en *IL-2 Sturmovik 1946* (1C-Maddox Games, 2006). El acorazado alemán Bismark durante su única misión en mayo de 1941, tras destruir al Hood británico, fue hundido por la Home Fleet después de una intensa persecución, como se reconstruye en *Atlantic Fleet* (Killerfish Games, 2016). O Solveig combatiente noruega contra la ocupación alemana durante la II Guerra Mundial, sus acciones condicionarán el éxito o fracaso de la misión, tal como ocurre en *Battlefield V* (DICE, 2018).

Otro tipo de videojuego es el de simulación "urbana". Se ha elegido la creación y desarrollo de un asentamiento prehistórico posible en *Dawn of Man* (Madruga Works, 2018), como una nueva forma de vivir el periodo neolítico.

Los juegos también pueden ser de aventura gráfica y de estrategia. Las ruinas de un templo griego son un elemento evocador para ambientar el escenario de *Assassin's Creed. Odyssey* (Ubisoft, 2018). Una animada charla en la taberna de una villa de la Bohemia bajomedieval ofrece una experiencia inmersiva en la aventura de Henry, en *Kingdom Come Deliverance* (WarHorse, 2018).

Los juegos de estrategia contienen una gran cantidad de información que ayudan al usuario, son útiles como complemento y suponen un valor añadido al videojuego, el caso de *Total War: Rome Remastered* (The Creative Assembly-Feral Interactive, 2021), donde se puede leer un interesante texto sobre el Coloso de Rodas, entre otros muchos datos y procesos históricos. La serie *Civilization* así mismo reúne una cantidad ingente de enunciados con contenidos del pasado.

Jugar a "la guerra", repetir batallas como diversión y ensayar grandes estrategias ha estado desde siempre en la mente de los militares. Y de civiles. El impulso de los *wargames* en los últimos dos siglos a raíz del invento del barón Von Reisswitz (que los denominó originalmente *Kriegspiel*, juego de guerra), y sobre todo después de 1958 con la Avalon Hill Game Co., el producto tuvo gran difusión. Las posibilidades de la tecnología digital hicieron que del tablero se saltase a la pantalla; *Victoria II* (Paradox, 2010) es una buena muestra de ello. Pero la novedad también estará en el desarrollo de operaciones tácticas que nos permite dirigir miles de unidades en los campos de batalla, como este destacamento de granaderos de línea del ejército napoleónico en Austerlitz, el 2 de diciembre de 1805, en *Napoleon Total War* (The Creative Assembly, 2010).

Emiliano Aldegani y Nicolás Martínez Sáez, en “El carácter ergódico del entorno de juego y su potencial como espacio reflexivo”, estudian la relevancia que cobran los videojuegos, a partir de los pioneros estudios realizados a fines de la década del noventa del siglo pasado por Janet Murray y Espen Aarseth, como fenómeno cultural. La emergencia de los *Game Studies* permitió comprender el entorno videolúdico como dispositivo simbólico a la vez que insertar estas consideraciones con las distintas aproximaciones al juego y su potencial generador de discursos y experiencias significativas, aportan nociones fundamentales para la caracterización de las particularidades del entorno lúdico y videolúdico que promueven una actitud reflexiva.

Rita Aloy Ricart, en “La visualidad de la masculinidad hegemónica del héroe clásico en los videojuegos”, repara en la relevancia que estos tienen en la conformación de estereotipos, en particular, en la configuración visual de la masculinidad hegemónica de la Antigüedad clásica. Así, este medio audiovisual interactivo da continuidad a la imagen del héroe y, en algunas ocasiones, la reformula. Para ello se tendrán en cuenta dos videojuegos que gozan de gran popularidad y que transmiten de forma explícita la visualidad de la hegemonía masculina del héroe: *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft, 2018) y la saga *God of War* (Sony, 2005-2018), ya que los aspectos relacionados con la corpulencia, la dominación, el poder y la violencia serán los más recurrentes.

Los videojuegos y el cruce con los estudios culturales y de género se ven refelejados en los trabajos de Cecilia Verino y Maitane Junguitu.

Cecilia Verino, en “La representación y los roles de la mujer bajomedieval en los videojuegos (siglos XI al XV)”, propone analizar la representación y el rol de las mujeres en los videojuegos ambientados

en la Edad Media, en particular entre los siglos XI y XIV. Este abordaje se realizará a partir de la imagen que el imaginario medieval ha formulado acerca de las mismas y cómo esta construcción cultural ha sufrido transformaciones en la larga duración hasta los medios digitales modernos. Nuestro principal interés reside en propiciar un diálogo entre los *Game Studies* y el estudio de la sociedad medieval, con énfasis en la Historia de las Mujeres y los estudios de género.

Maitane Junguitu Drona en "La representación de la mitología vasca y el uso del euskera en *Sorginen Kondaira*", estudió el impacto de un videojuego *indie* creado en Euskadi, *Sorginen Kondaira* (Binary Soul, 2016), que se planteó con el objetivo de ser entretenido y didáctico al mismo tiempo con el agregado de una historia basada en la mitología de la región. El videojuego se propone como una solución a la ausencia de ocio infantil en euskera y dar a conocer la mitología vasca. Se estudian los personajes, sus roles, a través del modelo actancial de Greimas y la visibilidad de género, la simbología de la luz que los personajes y algunos objetos representan y los espacios en los que se ambienta la trama.

Sergio M. Herreros "En diálogo con la eternidad. Qué pueden aprender los *Game Studies* del canon literario", trata de dar respuesta a la pregunta de qué puede aprender la crítica videolúdica del canon literario, seleccionando las reflexiones de mayor interés extrapolables a los *Game Studies*, con especial hincapié en la pregunta acerca de la utilidad de un hipotético canon del videojuego. Plantear un listado de obras, sin más finalidad que la de exponer de manera desinteresada cuáles son aquellas con un mayor grado de excelencia siempre será poco más que una utopía, pues no existe la completa inocencia en el

juicio estético, y siempre se parte de un contexto socioeconómico, vivencias propias y experiencias videolúdicas previas, que imposibilitan hasta la imparcialidad mejor intencionada.

Jimena Yisel Caballero Contreras, en "Vivencias narrativas en los videojuegos y su impacto en la enseñanza. Análisis de recepción de historia contemporánea en el videojuego *This war of mine* en Steam", expone las capacidades de enseñanza y aprendizaje en el área educativa, utilizando a los videojuegos como motor, principalmente las vivencias narrativas como método pedagógico de aprendizaje contemporáneo, utilizando para ello el caso de estudio *This War of mine*, videojuego desarrollado en 2014 pero que en el año 2020 se convirtió en el primer videojuego en unirse a la lista oficial de libros de lectura recomendado para las escuelas en Polonia. A través de la vivencia narrativa de dicho juego, se expone en concreto el caso de las consecuencias bélicas de los civiles durante el asedio de Sarajevo. La propuesta es que el jugador viva en carne propia la experiencia que tuvieron los residentes bosnios.

Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo Rodríguez, en "Mi historia: el videojuego como medio para la construcción de un pasado particular", subrayan la importancia que el videojuego tiene en las experiencias de aprendizaje: se trata de situaciones que enseñan por haber sido "vividas", sufridas o disfrutadas, donde, con toda probabilidad, más fruto se extrae de los fracasos que de los triunfos. El éxito puede, solo puede, conducir a un contexto de conformismo, y, por el contrario, el fiasco continuado puede, solo puede, consolidar un estado de frustración sin más beneficio que el de una vorágine autodestructiva. Por lo tanto, la experiencia de juego, que es, sin duda

alguna, la mejor de las expresiones que podemos manejar en esta ocasión, se convierte en un factor en sí mismo para el aprendizaje vital.

Aprendizaje vital es el que proponemos. En nuestras reflexiones partimos de la premisa referida al cambio de época relacionado con la presencia de investigadores / extensionistas / docentes / historiadores – jugadores como realidad cotidiana más que como horizonte proyectivo, abordar la importancia de los videojuegos, la gamificación y la realidad virtual para conocer, vivir, experimentar y jugar el pasado, el presente y el futuro. El tiempo es veloz, se nos pasó volando el tiempo, tanto el histórico como el utópico, apocalíptico o contrafactual.

Cronos, ¿estás?, a partir de la premisa del cambio de época relacionado con la presencia de investigadores, extensionistas, docentes, historiadores, jugadores como realidad cotidiana más que como horizonte proyectivo, aborda la importancia de los videojuegos, la gamificación y la realidad virtual para conocer, vivir, experimentar y jugar el pasado, el presente y el futuro.

Nos enfrentamos a grandes retos en el común de las disciplinas del conocimiento y, por consiguiente, en el plano de los métodos de aprendizaje. Desde el inicio queremos dejar claro que insistimos en el concepto “aprender” más que en el de “enseñar”, pues el carácter intrínseco del medio del videojuego sobre el que centramos este estudio tiene como protagonista indiscutible al usuario, que maneja un dispositivo de ocio digital y que se enfrenta a unos contenidos y unas experiencias de juego sin mayor guía que la que le ofrece la producción que utiliza.

El carácter ergódico del entorno de juego y su potencial como espacio reflexivo

Emiliano Aldegani

Nicolás Martínez Sáez

Introducción

A partir de las publicaciones de *Hamblet on the Holodeck* de Janet Murray en 1997 y de *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature* de Espen Aarseth en 1999, el interés de la investigación académica por el videojuego y su especificidad como fenómeno cultural cobró una enorme relevancia que se vio reflejada en una creciente producción académica durante las primeras dos décadas del siglo XXI y mediante la formación de grupos de investigación y revistas especializadas.¹ Esta apertura de la reflexión académica a la comprensión del entorno videolúdico como dispositivo simbólico, que se ha denominado usualmente como la emergencia de los *Game Studies* (Planells, 2013), acompañaba y, en cierto modo, continuaba investigaciones anteriores vinculadas al juego entre las que puede destacarse las realizadas por la *International Board Game Studies Association* (IBGSA) que surge de un coloquio organizado por el Dr. Irving Finkel en el Museo Británico en 1990 y que posee un enfoque fundamentalmente histórico y arqueológico;

¹ Pueden destacarse en este sentido *The International Journal of Computer Game Research*, la *Digital Games Research Association* (DIGRA), la *International Simulation and Gaming Association* (ISAGA), el *Journal of Geek Studies*, la *Asociación española de investigadores de videojuegos*, entre otras.

abordajes que provienen de la filosofía y la sociología como los desarrollados por Eugene Fink, Alain Cotta, Jacques Henriot, Colas Douflo, Maude Bonenfant entre otros, así como también las diferentes aproximaciones al juego que surgen de la Antropología, la Economía, la Psicología y la Lingüística entre las que se destacan los abordajes de Johan Huizinga, Roger Caillois, John von Neumann, Donald W. Winnicott o Émile Benveniste.

Las distintas aproximaciones al juego como dispositivo generador de discursos y experiencias significativas, aportan nociones fundamentales para la caracterización de las particularidades del entorno lúdico y videolúdico de escenarios simbólicos que promueven una actitud reflexiva. Es por ello que el presente trabajo se propone realizar un breve repaso por la evolución de los *Game Studies*, recuperando, a su vez, algunas nociones de la Semiótica y los Estudios culturales en la puesta en valor del potencial del juego y el videojuego para la promoción de un pensamiento reflexivo.

Abordajes conceptuales del videojuego y su orientación inicial

La multiplicidad de abordajes y de campos disciplinares que se han orientado al estudio del videojuego es muy diversa por ser, simultáneamente, objeto de estudio de la programación y del diseño, y al poseer una estructura digital, de la Psicología, la Sociología y la Filosofía. Al considerarse su impacto visible como fenómeno social será de interés para la narratología y el análisis literario; en su potencial narrativo como estructura hipertextual e interactiva, de la historia y la semiótica; al observarse al videojuego en continuidad con las historia

de los juegos, de los juegos mecánicos, del lenguaje audiovisual del cine, o de la interacción con la tecnología, y a su vez de un grupo de estudios que intentan construir un espacio de análisis independiente para el videojuego diseccionando sus mecánicas y su especificidad como objeto cultural.

Sin duda, esta complejidad compele a formar, en el ámbito académico, expertos en todas las dimensiones que resultan relevantes para la comprensión del videojuego, lo que hace de sus estudios, un trabajo de cooperación (Pérez-Latorre, 2012a: 3) y a la vez vuelve al estudio sobre el videojuego un centro donde se articulan vertientes distantes del pensamiento contemporáneo (Wolf, 2005: 2, Ramírez, 2013: 20-31). Sin embargo, es esta misma complejidad lo que lo convierte en un terreno fértil para el trabajo multidisciplinar dentro del espacio académico.

Como afirma Alfredo Rivas el *videojuego aparece en la contemporaneidad como evento paradójico, que marca por una parte nuestro tránsito por una formas hipermediatizadas de intercambio, y por otra, nuestro contexto histórico-semántico en la cultura del simulacro* (2012: 4). En parte, es esta doble caracterización la que engloba la complejidad del discurso videolúdico como objeto de estudio, es decir, la pertenencia al ecosistema *transmedia* (Planells, 2013, Scolari, 2008), el sincretismo entre los recursos simbólicos de diferentes formas de discurso audiovisual, y el reflejo, del contexto cultural en el que emerge como una forma compleja de discurso, permite extraer diferentes lineamientos ideológicos y persuasivos (Bogost, 2008). Todo esto lo identifica como un elemento que interviene en la formación de la subjetividad y de las

representaciones sociales en torno a los diferentes tópicos que aborda (Arnaú, 2012, Molina, 2017, Venegas, 2017).

Por otra parte, tal como señala Luis Navarrete, existe una distinción más general en los estudios en torno al videojuego entre (a) los que intentan echar luz sobre la especificidad del videojuego como objeto de estudio, a los que denomina “estudios ontológicos del videojuego”, (b) aquellos que se preguntan cuál es la metodología más apropiada para estudiar al videojuego, o sea, los “estudios metodológicos” y (c) aquellos que indagan cuáles son los efectos del videojuego, o los “estudios de campo” (Navarrete et al., 2014). Las metodologías y el campo de intereses de cada una de estas formas de abordar al videojuego pueden distinguirse fácilmente, pero existen en la actualidad investigadores que trabajan alternativamente en cada uno de ellos y ponen en diálogo los resultados obtenidos en cada perspectiva.

Esta distinción, que observa desde una perspectiva más general los campos de interrogación, se integra, a su vez, de distinciones entre diversas disciplinas, y al interior de estas disciplinas comienza a vislumbrarse desde fines de la década del noventa la demarcación de posicionamientos variados frente al videojuego como objeto de estudio, derivados de propuestas concretas de análisis que identifican la especificidad del videojuego en diferentes aspectos de su estructura (Wolf y Perron, 2005). El horizonte en el que se ha señalado la emergencia de dos corrientes enfrentadas es el llamado debate entre la ludología y la narratología.

Paradójicamente, los autores que han sido reconocidos claramente como representantes de una u otra perspectiva, tales como Gonzalo Frasca o Janet Murray, han negado la existencia de una oposición necesaria entre la perspectiva ludológica y la narratológica,

al afirmar que es importante integrar los aspectos narrativos del videojuego y su dimensión normativa para lograr un análisis completo de su estructura y de su capacidad expresiva.

Sin embargo, al momento de articular ambas se advierten dificultades generadas, en su mayoría, por el hecho de que utilizan herramientas conceptuales y métodos que provienen de disciplinas muy diferentes. Y a su vez, porque existen argumentos presentados por autores de ambas corrientes que buscan subsumir el abordaje propuesto por la ludología al campo de estudio de la narratología y viceversa.

Los abordajes de Janet Murray y Espen Aarseth

Las dos obras que dan lugar a la distinción entre estos enfoques se identifican en que cuentan con un gran consenso en la bibliografía sobre el tema. El primero, como se ha mencionado, es el libro de Murray *Hamlet en la holocubierto* (1997), en el que se establece un análisis del potencial del entorno videolúdico como generador de narrativas hipertextuales.

De la mano del notable interés que la teoría literaria había mostrado por las narrativas multiformes o hipertextuales, la propuesta de Murray buscaba comprender al videojuego como una reducción de las variables de la vida real que permita captar las acciones e interacciones que se dan en el marco de su entorno de juego como un "drama simbólico". El concepto de *actuación*, que recuperará de la narratología, intenta superar la mera *identificación* que se atribuía a los medios narrativos tradicionales en los que el espectador sentía empatía

por el destino de los personajes. El marco simbólico del entorno videolúdico supera este proceso de identificación y lo reemplaza por un fenómeno de *inmersión*, en el que el jugador puede optar por diferentes caminos dentro del escenario que el juego propone y derivar en diferentes narrativas.

Sin embargo, Murray no tiene reparos en establecer líneas de continuidad entre el videojuego y otros discursos audiovisuales como el cine, los juegos electrónicos (*Pimball*), las competencias agonísticas e incluso el teatro (Murray, 1999: 158). Desde su perspectiva no existe una necesaria incompatibilidad entre la narrativa y el juego, sino que el juego mismo es *una forma abstracta de contar una historia que se parece al mundo de la experiencia común pero lo reduce para aumentar el interés* (Murray, 1999: 155). Esta abstracción de las variables que forman parte de la vida diaria se perciben dentro de un esquema narrativo que será uno de los ejes fundamentales del análisis narratológico y será señalado con mayor precisión por autores posteriores como el español Ruiz Collantes, quien propondrá una lectura del entorno de juego, abordado desde su potencial para generar *vivencias narrativas*. Es decir, la posibilidad de realizar acciones en un marco abstracto de variables que vuelven significativa la acción y que permiten al jugador recuperar el sentido de sus acciones bajo la forma del relato.

Esta comprensión del juego como un drama simbólico será, a partir de este libro, uno de los aspectos principales de los estudios narratológicos, y permanecerá incluso en otra propuestas como la de Joaquín Siabra Fraile, quien advierte en la estructura del entorno videolúdico la presencia de elementos que provienen también de la danza y las artes reflexivas, en las que el sujeto de la experiencia estética

es el participante. Pero en estos casos la *playformance*, los movimientos realizados para interactuar con la interface del juego, parece tomar mayor relevancia (Fraile, 2012: 30).

Por su parte, el siguiente libro que aparece como una obra fundacional en el estudio del videojuego, en particular, desde la perspectiva ludológica, será el de Espen Aarseth titulado *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Desde el punto de vista de Aarseth, las nociones de interactividad o hipertextualidad no son suficientes para comprender la especificidad del videojuego, sino que debe ser observado principalmente como un sistema performativo y *ergódico*.

En consecuencia, el videojuego se presenta como una estructura normativa y simbólica que permite al jugador/interactor construir narrativa, a partir de estos lineamientos, pero que supera la mera selección del curso narrativo hacia diferentes bloques tal como ocurre en la novela hipertextual o en las narrativas multiformes.

En gran medida, ambos libros buscan comprender el potencial simbólico del videojuego como discurso audiovisual e interactivo, pero mientras que Murray persigue apropiarse de esta forma de discurso a partir de las nociones de la narratología y la teoría literaria, Aarseth se muestra crítico respecto de la aplicación de herramientas conceptuales de otras disciplinas y parece promover el desarrollo de una disciplina autónoma que se ha denominado usualmente ludología, o análisis ludológico, y que se presenta como un estudio de las estructuras y procesos lúdicos del videojuego (Planells, 2015: 17; Wolf y Perron, 2005, Navarrete et al., 2015: 419).

Ahora bien, más allá del rechazo explícito que diversos autores muestran respecto de esta polarización inicial, argumentando que

ambas perspectivas son necesarias y útiles, existen algunas dificultades para superar la distinción de ambos abordajes. El principal autor que pone en entredicho tal oposición es probablemente Gonzalo Frasca en su artículo *Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate That Never Took Pplace* (2003). Según su opinión, existe un error generalizado en la atribución de una posición radical de Aarseth respecto de la ludología, pues advierte que tanto el juego como la narrativa presentan rasgos estructurales comunes, y sugiere que el videojuego puede perfectamente contener esquemas narrativos (Frasca, 2003: 4). Por otro lado, Frasca observa dificultades para definir concretamente qué autores formarían parte de ambas corrientes, pues no está tan claro que Murray o Aarseth pertenezcan a una de estas corrientes, y esto no resulta más claro con la mayor parte de los autores.

Sin embargo, reconoce una tendencia hacia una "ludología radical" por parte de algunos autores que señalan un intento de colonización del estudio del videojuego por parte de la narratología. A pesar de ello, la búsqueda de un espacio autónomo de estudio para el videojuego no constituye en estos autores un rechazo de la narratología como método, ni una desvalorización del aporte que puede ofrecer al área. Esta distinción puede verse explicitada en José Palao Errando y Shaila García Catalán, quienes ofrecen un esquema en el que se identifican los principales ludólogos y narratólogos en lo que denominan un *esbozo para una cartografía de las investigaciones lúdico-textuales en videojuegos* (Errando y Catalán, 2012: 6-14).

Por otra parte, se observa en la bibliografía un intento por subsumir el objeto de estudio de la ludología al método de la narratología, al considerar el marco normativo del juego y su mecánica como un conjunto de agentes semánticos que se comprenden mejor

como integrantes de la estructura simbólica del entorno lúdico. En esta línea existen algunas afirmaciones de autores como Miguel Sicart acerca de que la estructura normativa de un juego funciona en sí misma como una estructura simbólica, por lo que, incluso, el sistema de reglas se presenta como una construcción integrada por agentes semánticos normativos que otorgan un sentido narrativo a las acciones y objetos dentro del juego (Sicart, 2009: 24). También pueden identificarse en esta posición a autores como Joaquin Siabra Fraile o el mismo Jesper Juul a quien se lo empareja dentro de la perspectiva ludológica. Otros autores, como Markku Eskelinen, afirman que solo en el ámbito académico se genera una dificultad para distinguir una práctica lúdica de una estructura narrativa. Argumenta a favor de la ludología como la disciplina adecuada para el estudio del videojuego y señala que el componente narrativo, existente en la mayoría de los juegos, es un agregado que no resulta esencial a su estructura (Planells, 2015: 81).

Al mismo tiempo, desde la perspectiva narratológica se pone el énfasis en la tendencia del sistema cognitivo a interpretar nuestras experiencias de un modo narrativo, lo que podría promover que se reconozcan las experiencias lúdicas consustancialmente vinculadas a un esquema narrativo, o como afirma Ruiz Collantes, experimentamos las fases del juego como un conjunto de *vivencias narrativas* que componen un relato en relación con los estados que se presentan en el juego y nuestras acciones.²

² Una reconstrucción de este debate puede encontrarse en el libro de Antonio Planells titulado *Videojuegos y mundos de ficción*, donde el autor avanza en la argumentación de ambas perspectivas para continuar con una exposición de diferentes perspectivas intermedias.

Estos debates iniciales fueron integrándose en perspectivas intermedias tales como los llamados estudios semiológicos del videojuego (Maietti, 2004), la semioludológica de Pérez Latorre (2012), el análisis del videojuego bajo la categoría de mundo ludoficcional (Planells, 2015), entre otras múltiples propuestas.

El entorno lúdico y su potencial como espacio reflexivo

Uno de los principales elementos que presentan los abordajes recientes, sin duda, es la implementación de herramientas de Semiótica, de narratología y de los Estudios culturales en la comprensión del escenario simbólico que constituye el entorno de juego. Aquella instancia de excepción que irrumpe una porción del tiempo y del espacio, en la que la lógica de algunos elementos reorganiza y resemantiza sus funciones en torno a nuevos objetivos y posibilidades. Este espacio de juego, al que referimos como entorno lúdico, o entorno videolúdico en el caso de los videojuegos, fue presentado por Huizinga en 1933 bajo la denominación de *círculo mágico*, en alusión al efecto de transformación de las dinámicas establecidas que los individuos experimentan al entrar en juego. En sus palabras:

Todo juego entraña un elemento de enlace y otro de desenlace. Durante un tiempo determinado y en un lugar concreto, el juego crea dentro del mundo ordinario otro universo propio, extraordinario y acotado en el que los jugadores se mueven de acuerdo con una ley especial e imperiosa hasta que esta los libera. El juego hechiza, es decir, emite una palabra mágica, que acucia. El juego cautiva y atrapa en un mundo específico y figurado (2014: 23).

Actualmente podemos identificar diferentes denominaciones para el entorno de juego en la medida en que se pone un énfasis diferente en

alguna de sus características formales. Algunos conceptos que resultan relevantes para reconsiderar las particularidades del entorno lúdico en general, o el entorno videolúdico en particular, pueden encontrarse en las nociones de *mundo ludoficcional* elaborada por Antonio Planells de la Maza (2015), la noción de *gameplay ética* presentada por el filósofo español Miguel Sicart (2009a), la de *playworld* del pensador uruguayo Gonzalo Frasca (2005) y la de *entorno de juego* tal como la exhibe el filósofo español Xavier Ruiz Collantes (2009).

Lo que caracteriza a estas perspectivas es la capacidad para indagar la especificidad del entorno de juego como un microcosmos simbólico-práctico, pero a su vez, para establecer un diálogo entre las lógicas de asociación de los elementos que se encuentran en su interior, y el mundo simbólico exterior respecto del que constituye una forma de excepción. Esto será particularmente elaborado a partir de la distinción de la semántica intencional del juego, con referencia a los símbolos que organizan las dinámicas lúdicas y que presentan una esfera cohesiva y coherente de juego, y la semántica extensional de la que el juego participa, en la medida en que los elementos que lo integran y que componen su nivel semántico fijan su significado en marcos simbólicos más amplios de los que los jugadores participan en su prácticas habituales o que pertenecen a marcos de ficción más amplios (Planells, 2015).

El vasto campo semántico que envuelve al juego, en su etapa de desarrollo y en su práctica efectiva, ofrece a la semántica intencional, contenida en la *gameplay*, una gran variedad de polos de referencia, estereotipos y principios de codificación específicos de la experiencia social que conforma el imaginario cultural de una sociedad dada, y la

síntesis y reconfiguración que el juego establece de ella permite elucidar proyectivas y perspectivas en un diálogo abierto con aquello que el imaginario cultural propone a los individuos. En este sentido, el mundo ludoficcional, o la ficción lúdica en general, puede pensarse como aquello que Fredric Jameson denomina “enclaves utópicos”. Es decir, esferas del imaginario social que se cierran sobre sí mismas, se diferencian del resto del entorno social y plantean diferentes proyectivas que interpelan al entorno del que emergen.

Desde la perspectiva de Jameson, lo característico de un enclave utópico es su diferenciación y excepcionalidad frente al entorno simbólico en el que se origina. En sus palabras *la estabilidad dentro del fermento y de las precipitadas fuerzas del cambio social puede considerarse un enclave dentro del cual puede operar la fantasía utópica* (Jameson, 2015: 31). Esta figura de un campo semántico restringido y delimitado en el que pueden desplegarse diferentes proyectivas en una discordancia abierta con la hegemonía cultural, guarda una enorme similitud con aquello que las lecturas propuestas describen en torno de la función social del juego y la capacidad de la ficción lúdica para expresar una totalidad que conforma una periferia simbólica en fricción y diálogo con el imaginario cultural.

Este diálogo abierto entre el sentido que se le otorga a los elementos de juego al interior de las prácticas lúdicas y sus significados y funciones habituales constituye lo que autores como Ruiz Collantes denominan el carácter *parasitario* del entorno de juego frente al entorno simbólico y material en el que se enmarca. En sus palabras: *El campo de un juego instauro un mundo específico diferente al mundo de la vida, sin embargo, generalmente, el mundo lúdico del juego se construye tomando prestada una porción del mundo real; se trata, en*

este sentido, de un mundo parasitario (Ruiz, 2009: 31). La subversión del entorno habitual por parte del entorno de juego se ve reforzada a su vez por el carácter eminentemente normativo del juego, y por el carácter vinculante y apremiante de estas normas al interior de la experiencia lúdica (Duflo, 1997; Henriot, 1969). El esquema normativo que organiza y estructura el entorno de juego, aquello que, en palabras de Eco, permite pensar al juego como una matriz combinatoria, funciona en gran medida como un factor esencial de la asignación de valores y sentidos al interior de su esfera. Las reglas del juego operan como agentes semánticos que establecen el valor, función y significado del elementos que interactúan en su interior, y los organiza en torno a finalidades y proyectivas propias. Esta asimilación de símbolos y objetos sociales a un entorno excepcional comporta una rejerarquización axiológica respecto de la valoración práctica y moral que se hace de estos elementos en su marco habitual (Sicart, 2009b).

Conclusiones

A partir de este recorrido esquemático por diferentes lecturas que piensan al juego en su particularidad de escenario simbólico-práctico, pueden recuperarse algunos aspectos que permiten considerar el potencial de lo lúdico para la generación de experiencias significativas. En particular, la necesidad de participación activa de los jugadores, tal como la denomina Aarseth con su concepto de ergodicidad, pero también por el carácter auto-contenido del juego como un espacio de excepcionalidad que permite a los participantes

reorganizar la lógica de asociación de los elementos que conforman su entorno habitual, e interactuar en el marco de nuevos roles, objetivos y formas de hacer y representar.

El diálogo abierto que se produce entre lo excepcional y lo habitual, constituye un elemento fundamental para la apertura a la concepción de nuevas prácticas y nuevas significaciones en la esfera social. En este sentido, el juego y el videojuego se presentan como espacios semióticos restringidos, auto-contenidos, que permiten subvertir los marcos de referencias habituales y concebirlos en torno a nuevos marcos normativos que otorgan experiencias significativas a sus participantes.

Bibliografía

- Aarseth, E. J. (1997). *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Aarseth, E. J. (2007). Aproximaciones metodológicas al análisis de videojuegos. *Revista Artnodes*. 7, 4-15.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press.
- Bonenfat, M. (2010). Le jeu comme producteur culturel. *Ethnologies*, 32(1), 51-69.
- Bonenfat, M. (2013). Le concept de " distance " de Jacques Henriot vu comme un espace virtuel de jeu. *Sciences do jeu*. 1
- Bonenfat, M. (2015). *Le libre jeu. Réflexions sur l'appropriation de l'activité ludique*. Montréal: Liber.
- Caillois, R. (1958/2014). *Les jeux et les hommes*. Paris: Folio.

- Collantes, X. (2009). Marcos jurídicos de mundos lúdicos. Tipologías de reglas en juegos y videojuegos. *Comunicación*, 1 (7), 16-36.
- Collantes, X. (2013). Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas. En C. A. Scolari (Ed). *Homovideoludens 2.0. De Pac-man a la gamification* (pp. 20-50). Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Cortes, T. (2017). El videojuego como texto: una exploración de mundos narrativos. *Tropelías*, 27, 280-88.
- Dolezel, L. (1999). *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco.
- Duflo, C. (1997). *Jouer et philosopher*. Paris: PUF.
- Errando, J. A. y Catalán, S. G. (2012). Lo nuevo y los métodos: las ciencias sociales de la comunicación ante el desafío de los videojuegos. En *IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social* (pp. 1-15). Universidad de la Laguna.
- Fraille, J. A. (2012). *Bosquejo de una metafísica del videojuego*. España: Círculo Rojo.
- Frasca, G. (2003a). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. En M. J. P. Wolf and B. Perron (Eds.). *The Video Game Theory Reader* (pp. 221-35). New York: Routledge.
- Frasca, G. (2003b). Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place. *Computer Games Narrative*, 92-99.
- Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. *Revista Comunicación*, 7, 37-44.
- Henriot, J. (1969). *Le jeu*. Paris: Press Universitaires.
- Huizinga, J. (1972/1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- JUUL, J. (2011). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Maietti, M. (2004). *Semiotica dei videogiochi*. Milán: Unicopli.

- Murray, J. (1997). *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona: Paidós.
- Navarrete, L. y Pérez, R. J. (2014). El pensamiento inductivo como fundamento ontológico de los videojuegos. *Icono*, 14, 416-40.
- Navarrete, L. y Vargas, J. (2019). Simulando el saber: la saturación en los mundos de ficción ludonarrativos. *Tropelías*, 31, 132-55.
- Pérez Latorre, P. O. (2012). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- Pérez Latorre, P. O. (2018). El videojuego en el escenario de la cultura *mainstream*. Repensar al videojuego como producto cultural y su inserción en el imaginario contemporáneo. *E-Tramas*, 1, 65-76.
- Planells, A. (2011). El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia. *Análisis*, 42, 65-78.
- Planells, A. (2013). La emergencia de los *Game Studies* como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación. *Historia y Comunicación Social*, Tomo 18, 519-28.
- Planells, A. (2015) *Videojuegos y mundos de ficción. De "Super Mario" a "Portal"*. Cátedra: Madrid.
- Rivas, A. (2012). Vivencias simuladas: hipermediación, persuasión retórica y optimización en la experiencia del videojuego. En *III Congreso de Comunicación* (1-13). Salamanca.
- Scolari, C. A. (2008). *Hipermediaciones*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. A. (Ed.) (2013). *Homo videoludens 2.0. De Pac-man a la gamification*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Sicart, M. (2009a). Mundos y sistemas: entendiendo el diseño de la *gameplay* ética. *Comunicación*, 1(7), 45-61.
- Sicart, M. (2009b). *The Ethic of Computers Games*. Cambridge: MIT.
- Wolf, M. J. P. y Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats*, 4, 27 pp.

La visualidad de la masculinidad hegemónica del héroe clásico en los videojuegos

Rita Aloy Ricart

La imagen del héroe clásico y la consecuente representación de su masculinidad hegemónica es una constante universal en las manifestaciones artísticas. Los videojuegos han adaptado las diversas formas de representación del héroe, convirtiendo a sus personajes en un eslabón más de la cadena de continuidad y variación en la imagen. De este modo, el medio conjuga elementos de la tradición visual al mismo tiempo que crea una propia, que genera un imaginario original con un rico compendio de imágenes que necesitan ser objeto de estudio:

El videojuego nos regala el comienzo de una nueva tradición ¿no deberíamos plantear el estudio de sus héroes y mitos como problema?, ¿aunque, para qué complicarse si el medio en sí puede generar o está generando, por sí mismo, su propia tradición y sus propias mitologías? (Garín Boronat, 2009: 98).

Por tanto, a partir de la imagen de la masculinidad que ha generado la Historia del arte y, tomando como casos de estudio *Assassin's Creed Odyssey* y *God of War*, el presente escrito tiene por objetivo analizar la visualidad de la masculinidad hegemónica del héroe clásico en tales videojuegos. Ambos poseen unos protagonistas idóneos que los convierten en ejemplos paradigmáticos de la imagen contemporánea del héroe clásico. Con lo que, también es posible observar una herencia de la tradición artística y cultural en los personajes, su gestualidad, corporeidad y masculinidad.

Para lograr los objetivos planteados se abordará una perspectiva interdisciplinar, puesto que los postulados que a continuación se expondrán abarcan el estudio de videojuegos de forma transversal. Así, se pondrán en relación desde los *Game Studies* y los *Men's Studies*, hasta la Historia del arte y los Estudios de cultura visual para comprender las cuestiones en torno a la visualidad de la masculinidad hegemónica del héroe clásico en los videojuegos.

La construcción social de la masculinidad hegemónica

Para entender plenamente el concepto de masculinidad y cómo se construye, en primer lugar, es necesario incidir en que el género es un conjunto de valores, comportamientos, roles y actitudes que se asignan a hombres y mujeres. De esta forma, las diferencias de género suelen estar determinadas culturalmente: cambian según el contexto y los códigos culturales, por lo que cada sociedad tendrá unas concepciones particulares y, por tanto, asociará a la masculinidad unas características distintas (Connell, 2005; Zurián Hernández, 2001). En este sentido, es interesante citar a Enrique Gil Calvo y su estudio *Máscaras masculinas. Héroes, patriarcas y monstruos*, en el cual explica que la identidad masculina es una máscara en constante cambio, ya que se encuentra en continua construcción de acuerdo con unos códigos culturales que se rigen a partir de las interacciones sociales. Así, Gil Calvo habla metafóricamente de la masculinidad como una máscara que se adopta en público para ser reconocido como hombre y masculino (Gil Calvo, 2006).

Con la finalidad de comprender mejor el discurso de este autor, podemos avanzar algunos de los aspectos de los apartados siguientes. En el videojuego *Assassin's Creed Odyssey* y, más concretamente, en el modo *Discovery Tour*, el usuario puede escoger entre una gran variedad de avatares para seguir el viaje turístico. Entre ellos, el llamado "tipo duro griego", cuya descripción reza lo siguiente: "matón musculoso cuyo ídolo es Heracles. Su pasión secreta es la poesía, pero sus amigos no lo saben". Así es presentado, con una imagen robusta y como admirador del héroe griego por excelencia. No obstante, practica actividades en secreto que no se caracterizan por la fuerza física. Aunque, mostrado de forma cómica, se adscribe perfectamente a las máscaras de Gil Calvo, puesto que solo manifiesta su masculinidad en momentos de interacción social para poder ser válido ante los otros hombres.

Siguiendo esta idea de ser hombre, mostrarse y ser reconocido como tal, cabe hacer hincapié en la "masculinidad hegemónica". Este término, ya no solo tiene en cuenta la configuración de la masculinidad en relación con la feminidad, sino también las relaciones de poder intrínsecas en todas las identidades masculinas (Ibáñez Puerta, 2015). La masculinidad hegemónica, estudiada en profundidad por la socióloga R. W. Connell (2005), se tiene que comprender como un proceso dentro de unos contextos específicos y no como un producto que se mantiene a lo largo de la historia y la cultura; es una agrupación de acciones que se pueden insertar en un sistema de género concreto culturalmente, en el cual se reglamentan las relaciones de poder, los roles sociales y los cuerpos de los individuos.

Con todo esto, la masculinidad hegemónica se explica a través de una clase dominante que tiene una gran influencia dentro de una

estructura jerárquica basada en la construcción del género. Por tanto, el concepto desarrolla, a su vez, la existencia de diferentes formas de masculinidad y ninguna de ellas se encontrará en la misma posición de poder (Connell, 2005)¹. Igualmente, la masculinidad hegemónica también se considera una expresión cultural de la configuración de unas formas de género sobre otras. En consecuencia, la dominación masculina es un proceso que transforma tanto la estructura social como al propio individuo (Connell, 2005; Schongut Grollmus, Nicolas, 2012).

Aunque cada cultura tiene una masculinidad hegemónica ideal, existe cierta homogeneización a partir de la autoafirmación de la virilidad y, por tanto, de la diferenciación con otras masculinidades y feminidades. Dicha diferenciación se establece mediante la violencia —ya sea física o simbólica—, la fuerza y la agresividad; en suma, una dominación exteriorizada (Bourdieu, 2000). Esto comporta un frágil sentido de la identidad masculina, ya que se ha ido construyendo de acuerdo con unas normas históricas y culturales que se alejan de cualquier práctica entendida como poco masculina, por ejemplo, la sumisión (García Cortés, 2004). Así, masculinidad y violencia se encuentran en constante conexión: se estructura por la violencia y con ella, los hombres reafirman y demuestra su identidad, por lo que la virilidad siempre es revalidada por otros hombres y su afirmación se convierte en la expresión hegemónica de las masculinidades (Otegui, 1999).

¹ De acuerdo con R. W. Connell (2005), las prácticas y relaciones que construyen la masculinidad hegemónica comportan la existencia de otras masculinidades en la jerarquía de género occidental. A partir de las relaciones específicas de dominación y subordinación entre determinados grupos de hombres, la socióloga observa no solo la masculinidad hegemónica, sino también la subordinada, marginal y cómplice.

El héroe y su viaje

Todas estas cuestiones sobre la construcción de la masculinidad van ligadas a la figura del héroe, siempre asociada a un hombre y, en consecuencia, a una masculinidad ideal que promueve el concepto de belicosidad, de lucha heroica. El guerrero y, por tanto, el héroe, sigue un camino marcado por los enfrentamientos violentos que acabarán determinando dicha masculinidad (Bonino, 2002). Se trata del viaje del héroe vinculado a la construcción y consolidación de la masculinidad hegemónica que, en numerosas ocasiones, determinará la forma de representar a los protagonistas y/o héroes de los videojuegos.

Así, se observa una vinculación intrínseca entre héroe, viaje y masculinidad:

Ser hombre es adquirir la cualidad de ser un luchador valeroso [...], un paso obligado para adquirir la masculinidad: lo que los mitos llaman el camino del héroe, en el que, por la lucha y el exceso se va buscando el sentido de la vida (masculina) y la vuelta triunfante con el reconocimiento de sus iguales [...]. Promueve así un sentido de la vida basado en la búsqueda de hazañas y proezas, una visión de la vida como desafío, y del mundo como campo de batalla en el que gana el más fuerte y donde la amenaza es constante, en el que la violencia puede ser requerida, y en la que lo que se gana no es sólo el trofeo, sino un emblema de la masculinidad: el ser más. Promueve también la competitividad (que en una de sus raíces lo es por ver quién es "más" hombre) (Bonino, 2002: 19-20).

En esta línea, es necesario hacer referencia al trabajo de Joseph Campbell *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, en el cual, a través de un minucioso estudio de las narraciones mitológicas de diversas culturas, establece un esquema o patrón dividido en etapas sobre el viaje realizado por un individuo considerado héroe (Campbell, 2014). Con ello, Campbell pretendía explicar la continuidad y

universalización de las formas y acciones heroicas. Asimismo, a partir de esta esquematización del mito (monomito) se observa que el héroe afronta un proceso de masculinización, lo cual afecta a su imagen y acciones (Gil Calvo, 2006; Gutiérrez Delgado, 2012).

El patrón en las etapas del viaje que Campbell extrajo a partir de narraciones mitológicas clásicas —sobre todo griegas—, ha sido adaptado a numerosos videojuegos, ya que el modélico viaje del héroe es especialmente atractivo para el medio. Aunque la interactividad comporta ciertas particularidades a la hora de trasladar el viaje del héroe a un videojuego, muchos de ellos lo siguen más o menos de forma canónica (Blasco Vilches, 2017). Igualmente, cabe destacar que el recurso discursivo del viaje del héroe en videojuegos comporta la adaptación del modelo de masculinidad hegemónica: “La relación entre masculinidad, prueba y validación viril. La entrada a lo épico que proponían los juegos de progresión puede ser interpretada, desde una perspectiva de género, como un acceso a la virilidad siempre a prueba” (Navone, 2016: 247).

La visualidad del héroe clásico en los videojuegos

Teniendo en cuenta la vinculación entre viaje, héroe y masculinidad y, por consiguiente, la visualidad que genera, se analizará la imagen de los protagonistas de *Assassin's Creed Odyssey* y *God of War*. Los dos, ambientados en la Antigüedad griega, se adscriben al modelo de masculinidad hegemónica clásica basado en la belicosidad y el culto al cuerpo atlético y su idealización. Cabe recordar que cada sociedad y cultura tiene un modelo diferente e ideal de masculinidad

hegemónica, lo cual ocurría en la Grecia clásica, dónde incluso coexistía más de un modelo hegemónico: el ateniense y el espartano. A medida que se expliquen los personajes se especificarán las características propias de ambos modelos, puesto que los videojuegos entremezclan la masculinidad espartana y ateniense para construir la imagen y acciones de sus protagonistas.

Assassin's Creed Odyssey

Uno de los videojuegos más recientes de Ubisoft, *Assassin's Creed Odyssey* (2018), es protagonizado por el personaje Alexios. De origen espartano, fue entrenado desde la infancia por su padre, un general de guerra, para la lucha. El videojuego lo presenta como un guerrero convertido en mercenario activo durante la Guerra del Peloponeso, que emprende numerosos viajes por toda Grecia. En este sentido, Alexios sigue el ya mencionado viaje del héroe y, por tanto, se muestra como un personaje de un poema épico homérico, como si de un Odiseo se tratase. Es curioso que esta entrega de *Assassin's Creed* se haya llamado *Odyssey*.²

El héroe clásico es el paradigma de la cualidad heroica. El origen lo encontramos en la cultura griega, donde, entre otros aspectos, los

² Aquí es necesario apuntar que este videojuego permite al jugador escoger un personaje masculino —Alexios— o uno femenino —Kassandra— para llevar a cabo las acciones que desarrollan la historia. De esta forma, independientemente del avatar que se escoja, tanto la trama como las actividades del personaje serán las mismas. Por lo cual, el viaje del héroe, siempre asociado a un personaje masculino, es reformulado al contar con una mujer como protagonista. A pesar de que la historia no sufre ningún cambio, solo un tercio de los jugadores prefirió experimentar el juego con Kassandra —al menos en 2018, el año de su lanzamiento. Igualmente, en la promoción del videojuego, la figura de Kassandra se mantuvo en un segundo plano y su imagen en la carátula del juego se colocó en la parte reversible, con Alexios en la portada (Vall-Llovera, 2018).

hombres con condiciones excepcionales como atletas, guerreros o fundadores de ciudades, eran elevados a la categoría de héroes. Así, un personaje debía llevar a cabo grandes hazañas para ser considerado heroico sino en vida, después de su muerte; personajes a los que Homero sí que les atribuía el calificativo de héroe durante su periplo vital (López Saco, 2018). De nuevo, el viaje del héroe comporta la realización de proezas que pueden provocar admiración, por lo que héroe y viaje, con la consecución de la masculinidad, vuelven a ponerse de manifiesto. Esto es lo que se observará en *Assassin's Creed Odyssey* por parte de Alexios: un personaje que, de acuerdo con las etapas del viaje, tiene una partida, una iniciación y un retorno.

La masculinidad de este personaje mezcla la concepción hegemónica espartana y ateniense que se contempla, principalmente, a través de la representación constante de la lucha de Esparta y la idealización del cuerpo. El aspecto que define la masculinidad de Alexios es la virilidad y/o coraje; cualidades que se utilizaban en la cultura griega para describir, sobre todo, la valentía durante las batallas. De hecho, la palabra en griego que lo define es *andreia* que, a su vez, proviene de *anêr/andros*, es decir, hombre adulto. A pesar de que este atributo es importante para construir la masculinidad hegemónica clásica, tanto Atenas como Esparta poseían concepciones diferentes (Rubarth, 2013). Teniendo en cuenta el estudio de Scott Rubarth sobre la construcción de las masculinidades en la Antigua Grecia, el personaje de Alexios se adscribe a la acepción espartana de *andreia*. Para los atenienses era una característica entre muchas otras y, a pesar de que valoraban la *andreia* para la lucha (Rubarth, 2013), la solían asociar más a la libertad del ciudadano (Balot, 2016). Sin embargo, el coraje o la virilidad será esencial a la hora de conformar la masculinidad

hegemónica espartana, ya que muchos aspectos de la sociedad preparaban a los hombres para la guerra (Ruabarth, 2013): en el videojuego se observa cómo Alexios es entrenado para el combate y la guerra desde una edad temprana y, durante su adultez, la lucha también será su motivación principal.

Otro aspecto interesante, que se ha venido remarcando hasta ahora, ligado a la *andreia*, es la heroicidad. En la *Ilíada*, en discursos como el de Sarpedón, se afirma que el héroe es el guerrero que defiende su ciudad en el campo de batalla (Van Nortwick, 2008). Con esto, héroe y virilidad son conceptos inseparables para la masculinidad hegemónica de la Antigüedad clásica y, en *Assassin's Creed Odyssey* también se puede observar de forma explícita. Como se ha comentado, Alexios lucha de forma constante durante todo el desarrollo de la trama del videojuego y lo hace contra enemigos que quieren perturbar la paz de su ciudad.³ Por tanto, se lo representa como un guerrero que demuestra su virilidad y, en consecuencia, como un héroe reconocido y afamado, al igual que ocurre con Ulises, personaje que parece influir en la creación de Alexios:

Un modelo mitológico de este hombre viril cubierto de gloria, encarnación del ideal griego, es el intrépido y astuto Ulises. La *Odisea* es una parábola de este tipo de masculinidad dramatizada que combina efectos prácticos y visión moral. Su protagonista participa en un sinfín de luchas, sobrevive gracias a su fuerza física y sus ardidés ingeniosos, tanto honrados como tramposos⁴ [...]. La épica de Homero

³ No obstante, el jugador puede decidir con qué liga luchar cada una de las batallas, es decir, si Alexios formará parte de la Liga de Delos o de la Liga del Peloponeso. Esto no afecta ni al protagonista ni al trasfondo de la trama, sólo es una cuestión de jugabilidad, puesto que las batallas y las recompensas serán distintas dependiendo de qué liga ataque y cuál defienda.

⁴ Con relación a las astucias del héroe es interesante subrayar que también se reflejan en el protagonista de *Assassin's Creed Odyssey*. A lo largo de las misiones que presenta el videojuego, Alexios se cruzará con numerosos personajes con los cuales podrá luchar, pero

capta en sus leyendas el empuje de esta masculinidad mediterránea, viajera, pragmática y eficiente (Gilmore, 1994: 47-48).

Todos estos aspectos explicados afectan directamente a la visualidad del personaje, que, a diferencia de su *andreaia*, está más relacionada con la masculinidad hegemónica clásica ateniense, puesto que el culto al cuerpo y su idealización será un tema recurrente. La representación harmónica, proporcionada y musculada del cuerpo masculino, manifiesta principalmente a través de la estatuaria clásica, encarnaba unos valores fundamentales que estaban relacionados con el poder y la invulnerabilidad. Valores que en el mundo clásico se identificaban con las figuras del héroe y del atleta; ambos con un físico igualmente idealizado y asociados a la realización de acciones admirables mediante el uso de su cuerpo, por lo que el atleta era considerado héroe y el héroe, atleta (García Cortés, 2004). De esta forma es cómo el videojuego retrata a su protagonista: una unión proporcionada entre atleta y héroe con una visualidad propia de la escultura clásica (figura 1).

para evitar esta lucha también los podrá pagar, engañar o cortejar, a decisión propia del jugador.



Figura 1: (izquierda) estudio del modelo de Alexios, Mathieu Gouliet, 2018, ArtStation. (Derecha) guerrero A, bronce de Riace, siglo V a. C., Museo Nacional de la Magna Grecia de Reggio de Calabria

Igualmente, *Assassin's Creed Odyssey* ofrece misiones dedicadas a competiciones atléticas las cuales abarcan desde aspectos preparatorios, como la elaboración de aceites corporales, hasta la lucha cuerpo a cuerpo, sin ninguna arma (*pankrátion*), contra diversos personajes, todos semidesnudos y con una corporeidad semejante a la del protagonista, a excepción del último luchador, que es visiblemente más robusto. Aquí cabe apuntar que el modelo hegemónico de masculinidad no solo se observa en el personaje de Alexios. A lo largo de las misiones y tareas programadas durante el desarrollo de la historia, se enfrentará a numerosos guerreros enemigos "genéricos", es decir,

con un aspecto estandarizado, ya que estarán presentes en cualquier batalla. Como se ha comentado, algunos de ellos tienen una corporeidad similar, no obstante, muchos otros, tanto por sus características físicas como por las de combate, reciben el nombre de "Bruto" (figura 2).



Figura 2: estudio del modelo del enemigo genérico "Bruto", Gary Riley, 2018, ArtStation

God of War

Por lo que respecta a la saga de videojuegos *God of War*, antes de empezar a explicar la visualidad de la masculinidad de su protagonista, Kratos, cabe prestar atención a un aspecto concreto que se presenta

previamente al inicio del videojuego: la pantalla para seleccionar la dificultad. En las diferentes pantallas de la saga, según se escoja la categoría "héroe", "espartano" o "dios", la dificultad del juego será distinta, por lo que es posible apreciar la presencia de los diversos estratos de la masculinidad antes de comenzar a jugar. Así, se observa una progresión desde el primer videojuego hasta el último: mientras que en la primera entrega la categoría "espartano" supone jugar con uno de los mayores niveles de dificultad, en la tercera, dicha categoría comporta las partidas más fáciles. Este hecho da a entender la evolución de la masculinidad y de la historia de Kratos, ya que, en un primer momento, la lucha como un guerrero espartano es compleja, pero a medida que progresan los juegos, esta lucha se vuelve más simple gracias a la posterior cualidad divina del personaje.⁵ Finalmente, otro aspecto interesante de este tipo de pantallas es la propia expresión de Kratos. En las tres primeras se ve la mitad de su rostro con expresión furiosa en primer plano, pero en la última se ha abandonado para mostrar al personaje en su totalidad desde un ángulo contrapicado, lo que enfatiza su corpulencia e imagen de poder (figura 3).

⁵ Aunque este tipo de categorías vinculadas a la elección de dificultad del videojuego hayan sido eliminadas en la cuarta entrega, al mayor nivel de dificultad se le ha llamado *Give Me God of War*. Con esto se engloban los videojuegos anteriores y sus particulares mecánicas de combate. Por tanto, los usuarios habituales de la saga, con el nombre otorgado a la categoría más difícil, podrán reconocer el grado de complejidad con el cual afrontarán el desarrollo de las luchas.



Figura 3: *menú de selección de dificultad de la saga God of War, 2005-2018, Santa Monica Studio, captura de pantalla*

También cabe destacar que antes de comenzar la interactividad propiamente dicha, *God of War III* presenta, a manera de prólogo, una cinemática con una estética similar a las cerámicas áticas de figuras negras y rojas, en la cual se resume la historia del personaje, introduciéndose también lo que ocurrirá en el videojuego:

Antes de la era en la que tuvo lugar el ocaso de los dioses, una leyenda se alzó para reclamar su lugar entre ellos, y a pesar de que Kratos ascendió al trono como nuevo Dios de la Guerra, los recuerdos de su familia lo perturbaron. Una familia a la que él mismo asesinó, pero las manos de la muerte no pudieron con él. Las hermanas del destino no pudieron controlarlo y en este día, el hombre, la leyenda, Kratos, saboreará su venganza.

La frase que cierra esta presentación es bastante reveladora sobre el ideario de masculinidad que gira alrededor del protagonista y que, además, coincide con lo dicho sobre las pantallas de dificultad. Un hombre, un guerrero espartano, se adentra en un periplo que lo convierte en un héroe y finalmente en dios y leyenda. Recorrido en el

cual la consecución de la masculinidad hegemónica está implícita; de nuevo, el viaje del héroe.

Kratos es un personaje movido por la venganza, por lo que la dominación, el poder y la violencia serán sus atributos más recurrentes. Por tanto, su personalidad colérica y guerrera —marcada por su historia y origen espartano— construyen su masculinidad hegemónica. De esta forma, la *andreaia* del protagonista, es decir, la belicosidad y agresividad viril, se llevan a su máximo exponente. Al igual que el protagonista de *Assassin's Creed Odyssey*, este aspecto de su masculinidad hegemónica clásica está más relacionado con la vertiente espartana, aunque en *God of War* se represente de una forma desmedida. Kratos se vincula con la masculinidad descrita por Robert Bly (1992), quien afirma que todos los hombres, en su psique, poseen una parte guerrera y primitiva de la cual no se han de avergonzar. De acuerdo con Bly (1992), esto se ha perdido en la cultura popular actual e invita a que se muestre de nuevo, ya que ser bélico está en la naturaleza del hombre. En los minutos iniciales de cualquiera de los primeros videojuegos, se aprecia cómo Kratos se adapta a este modelo que, al fin y al cabo, es el hegemónico, pues se está justificando la violencia y la dominación sobre los otros. De hecho, David Jaffe, el primer director del videojuego, afirmó que Kratos fue creado para hombres, para que los jugadores liberaran su parte oculta —coincidiendo con lo que Bly comenta sobre la psique masculina— y termina describiéndolo como brutal, primitivo y de naturaleza impulsiva, con la ira como la fuente de su poder (Shmalfuss, 2010). Igualmente, el nombre del personaje se traduce también como “poder” y, además, representa la personificación de la fuerza masculina (Conway, 2019).

Todo lo explicado afecta clara y directamente a la visualidad de Kratos. Su hipermasculinidad es retratada a través de su físico hercúleo y el enfrentamiento contra grandes oleadas de enemigos y constantes batallas representadas de forma muy gráfica. Así, el diseño visual de Kratos es un ejemplo paradigmático de la masculinidad hegemónica: desde una mirada intensa y expresión iracunda, hermética, hasta una figura completamente musculada. Este último aspecto es relevante sobre todo en los primeros *God of War*, ya que los creadores afirman haber desprovisto al personaje de la mayor parte de su armadura para poder mostrar lo mejor posible los músculos de su cuerpo y subrayar visualmente su carácter primitivo (Conway, 2019; Schmalfluss, 2010).

En este último sentido, a pesar de que la corporeidad de Alexios se represente de forma más armónica, la de Kratos también está muy idealizada por lo que puede asociarse, nuevamente, a la masculinidad ateniense y al culto al cuerpo. A diferencia del protagonista de *Assassin's Creed* quien, a excepción de algunas misiones siempre está ataviado con grandes armaduras, el protagonista de *God of War* siempre va semidesnudo, lo que condice con la intención de sus creadores sobre la estatuaría clásica: prescindir de vestimenta para plasmar el movimiento y enfatizar la potencia viril del cuerpo masculino (García Cortés, 2004; Forth, 2012).

Es importante añadir que, al igual que en *Assassin's Creed*, en *God of War* también se observa la masculinidad hegemónica más allá del personaje protagonista. Uno de los más interesantes es el propio Heracles, quien entabla una suerte de rivalidad masculina con Kratos. Por una parte, esto se manifiesta en el diálogo previo al combate entre los dos héroes, ya que Heracles, indignado por el poder y posición superior de Kratos, comenta:

Mientras yo limpiaba los establos de Augías, él [Zeus] te eligió para acabar con Ares [...]. Mientras a ti te coronaban Dios de la Guerra, a mí me mandaron buscar una manzana. Ellos lo llamaron trabajos... Es posible que él me dejara matar al león de Nemea, pero él hizo que tu nombre fuera pronunciado por todo el mundo. El de un fiero guerrero. El de un héroe magnífico. El de un hombre convertido en dios.

Cabe recordar que no todas las masculinidades se encuentran en la misma posición de poder: a través de esta conversación, Heracles, el héroe clásico por excelencia y el único al que se veneraba como dios y héroe (Carpenter, 2001), es aquí reducido a un rival más del protagonista —sin tener una consideración divina ni heroica—, a quien acaba venciendo en una violenta lucha en la cual se demuestra la fuerza bruta de ambos. Por otra parte, la mencionada rivalidad masculina también se plasma a partir de la propia visualidad de Hercales: marcadamente más corpulenta, grande y potente que la de Kratos (figura 4). Coincidiendo con lo que José Miguel García Cortés (2004) apunta sobre el físico masculino teniendo en cuenta la figura de Heracles:

La representación de la divina perfección en una forma humana estilizada se fue gradualmente modificando y transformando hasta retratar la potencia física del cuerpo [...]. El cuerpo viril, potente, enérgico y dispuesto al combate es la imagen triunfal de un hombre pletórico que vence todos los obstáculos y triunfa sobre la inercia (61).

A pesar de que en el videojuego Kratos es el triunfador y no Heracles, sirve para comprender la diferencia visual entre ambos, teniendo en cuenta la tradición artística y cultural de este último. Independientemente de la victoria del protagonista, esta escena es una representación de la masculinidad hegemónica tóxica, marcada por la agresividad y destructividad hacia los otros (Conway, 2019). Del mismo modo, el resto de secuencias centradas en los enfrentamientos de Kratos contra otros personajes mitológicos son buena muestra de ello.

Por tanto, la historia y acciones del personaje, basadas casi estrictamente en la venganza se adecuan a su visualidad que, si bien guarda ciertas semejanzas con la de Alexios es más exagerada e hipermasculinizada (Schmalfuss, 2010).



Figura 4: estudio del modelo de *Heracles* de *God of War III*, Tyler Breon, 2015, ArtStation

Sin embargo, en *God of War IV* hay un cambio evidente que provoca la evolución de Kratos: la paternidad. De esta forma, ciertas características del personaje, tan recurrentes en las anteriores entregas de la saga, ahora se dejan de lado con la finalidad de mostrar su transformación. Uno de los aspectos más evidentes es su visualidad. Por una parte, está notablemente envejecido, lo cual es significativo, pues en la Antigüedad clásica los hombres viejos no recibían una atención

tan central como los hombres adultos. Su poder de control mediante su esplendor físico ha pasado (Van Nortwick, 2008)⁶. De hecho, *God of War IV* comienza con un Kratos retirado de las duras batallas de los videojuegos anteriores y sin intención de librar ninguna otra. Esto es evidente si se observan las imágenes iniciales de cada uno de los videojuegos: en los primeros pasa muy poco tiempo entre la cinemática de presentación y la interactividad total, es decir, el jugador se enfrentará a numerosos enemigos a los pocos minutos de empezar el juego. En cambio, la cuarta entrega comienza de forma mucho más pausada y tranquila, sin batallas ni enemigos. *God of War IV* se inicia con un Kratos dolido por la muerte de su esposa, para la cual elabora una pira funeraria con los árboles que ella le marcó. Momentos después, se ve como el protagonista afronta la paternidad por primera vez enseñando a su hijo, Atreus, a cazar. Así, *God of War IV*, adaptándose a la nueva visualidad y al nuevo ambiente del protagonista, proporciona un comienzo más sosegado en el cual se vislumbra la reformulación de la masculinidad hegemónica del personaje.

Otra de las grandes novedades del personaje es su vestimenta: llevará una gran diversidad de armaduras que le cubren el cuerpo total o parcialmente. La voluntad, presente en los videojuegos anteriores, de desprovocerlo de cualquier armadura con el propósito de mostrar su físico musculado en todo su esplendor, ahora ha cambiado. El hecho de que, a lo largo del videojuego, pueda ataviarse con todo tipo de armaduras no solo afecta a la jugabilidad, sino también a su imagen.

⁶ Aquí también cabe recordar que uno de los atributos de la masculinidad hegemónica clásica ya explicado, la *andreia*, procede del término griego utilizado para denominar a un hombre adulto.

Finalmente, hay una evolución evidente en su personalidad, ya que es consciente de las características tóxicas de la masculinidad hegemónica e intentará evitar canalizarlas hacia su hijo durante su viaje. Un viaje completamente reformulado que ya nada tiene que ver con el del héroe: no lo emprende solo, sino en compañía de su hijo; tampoco lo emprende como un héroe con deseos de gloria o lucha, ya que su único objetivo es lanzar las cenizas de su esposa desde la cima de la montaña más alta del reino.

Sin embargo, a lo largo del videojuego se refleja de forma clara la transmisión del poder y de las características consideradas puramente masculinas de un hombre adulto hacia un niño, quien se encuentra en pleno proceso de construcción de su masculinidad. Por lo que, con Atreus y Kratos se observa la figura paterna como una figura de autoridad que incita a la demostración de heroísmo y masculinidad del hijo:

Los aventurados escenarios donde tienen lugar las pruebas de heroísmo siempre están controlados por autoridades [...]. Influidos por Rank y por Campbell, Savater reduce esta autoridad a la figura del padre, que en los cuentos y en los mitos es quien autoriza al héroe a demostrar su heroicidad poniéndola a prueba (Gil Calvo, 2006, p. 140).

Por tanto, aunque este *God of War* se haya trasladado de la mitología griega a la nórdica, continúa teniendo una herencia de la masculinidad hegemónica clásica, ya que el origen espartano de Kratos y su historia se mantienen. Uno de los ideales de masculinidad ateniense incluía la paternidad, mientras que, los hombres espartanos, dejaban la tutela de sus hijos a otros militares para ingresar en la agogé desde una edad bien temprana y así ser entrenados para el combate (Rubarth, 2013). Teniendo esto en cuenta, el protagonista cumplirá ahora con ambos ideales masculinos: por una parte, es quien se encarga de la educación

de su hijo y de cumplir las obligaciones paternas —antes de morir, era su esposa quien llevaba la tutela completa—; por otra parte, lo criará como guerrero y lo preparará para el combate como si fueran el instructor militar de la agogé. No obstante, Kratos es consciente de los peligros y consecuencias que comportan la lucha, por lo que le advierte que no busque la dominación sobre los otros (García, 2018).

Así, se observa que la masculinidad hegemónica, tan presente en el personaje, comienza a reinventarse no solo en lo que respecta al progreso de la propia saga, sino también de la historia de *God of War IV*: inicialmente, Kratos se comporta de forma muy fría con su hijo, sin casi diálogo y a través de palabras muy severas o gestos duros y agresivos. Pero a medida que avanza la trama y su viaje conjunto, estas actitudes se van suavizando hasta que, en la escena final, se culmina con la renovación de la masculinidad hegemónica con la exteriorización de emociones y muestras de afecto.

La tradición cultural de los héroes de videojuegos

Assassin's Creed Odyssey y *God of War* cuentan con una gran tradición visual y cultural que merece ser objeto de estudio. Ambos poseen unas claras referencias histórico-artísticas que denotan los orígenes de su visualidad que continúan, pero que también acaban por reformularse. A través de las imágenes que proyectan ambos videojuegos es posible indagar en la procedencia de dicha visualidad, es decir, qué tradición han podido seguir y, a su vez, modificar para llegar a una rica y original representación de los personajes. Así, se puede extrapolar a los

videojuegos lo que Bialostocki (1973) afirma sobre la tradición y la innovación en la Historia del arte:

La historia del arte es testigo de una continua lucha entre la tradición y la innovación, tanto en el campo de la forma como en el del contenido. Solo podemos hablar de innovaciones y transformaciones iconográficas cuando volvemos la vista hacia un elemento estático: el de la tradición (111).

Esto se refuerza con lo que Salvatore Settis (2006) dice sobre el renacimiento de la Antigüedad, lo cual también ocurre en el mundo de los videojuegos:

Desde siempre, la práctica artística ha acarreado el uso de un repertorio de temas y esquemas que forman parte de la utilería de taller y, cómo ella, podría transmitirse y renovarse. Ese repertorio era sobre todo mental, y como tal, patrimonio común de los artistas, comitentes y el público, que reconocía las figuras y las historias de los Santos y héroes. [...] En la tradición artística europea, por lo menos hasta el neoclásico, el mecanismo más poderoso de renovación dinámica del repertorio fue el retorno periódico del interés del arte clásico (69).

Por tanto, la imagen clásica resiste y se consolida (Settis, 2006) en los videojuegos citados, mediante de la corporeidad y gestualidad de los personajes protagonistas, ya que dan continuidad y también reinventan visualmente los aspectos analizados de la masculinidad hegemónica y permiten vislumbrar de cuya tradición proceden y la supervivencia de la imagen correspondiente. De esta forma, los videojuegos pueden amplificar las visiones de la masculinidad clásica.

Las fórmulas gestuales de la Antigüedad en los videojuegos

Los personajes y los combates que se reflejan en *Assassin's Creed* y en *God of War* forman parte de unos temas de encuadre, es decir, concentran unas fórmulas gestuales cuya procedencia puede

encontrarse en obras clásicas y acaban por arrastrar elementos del significado (Bialostocki, 1973). Por otro lado, estas fórmulas gestuales también pueden estudiarse a partir de la propia corporeidad y postura de los héroes protagonistas. En cualquier caso, todas ellas serán una manifestación visual más de la virilidad, de la masculinidad hegemónica.

En primer lugar, por lo que respecta a los movimientos de los protagonistas durante las batallas, guardan semejanzas tanto con obras de la Antigüedad como con obras de otros periodos, en los cuales pervive la idea y la imagen clásica de masculinidad hegemónica. Esto destaca en *God of War*, puesto que sus mecánicas de lucha cuerpo a cuerpo prestan gran atención a los movimientos y los enfatizan (figura 5). Kratos enfrentará a numerosos monstruos y dioses de la mitología griega y nórdica lo que dará lugar a la imagen del héroe vencedor sobre el enemigo como tema de encuadre. Del mismo modo, en *Assassin's Creed Odyssey* se producen batallas semejantes. Alexios tendrá que hacer frente a una gran cantidad de guerreros enemigos y a determinadas criaturas mitológicas, por lo que se vuelve a representar al héroe vencedor sobre el adversario (figura 6).



Figura 5: (izquierda) *Kratos contra un Draugr*, Santa Monica Studio, 2018, PlayStationBlog. (Derecha) *Kratos durante una lucha*, Santa Monica Studio, Mario Miguel Salvador, 2018, Twitter



Figura 6: (izquierda) *Alexios durante el pankrátion*, Ubisoft Quebec, 2018, captura de pantalla. (Derecha) *Alexios durante una lucha*, Ubisoft Quebec, 2018, Vida Extra

Estos gestos, que se producen durante los combates de ambos videojuegos, se caracterizan por ser bruscos, agresivos y explícitamente violentos con tal de mostrar la energía muscular y la fuerza de los protagonistas, lo que da continuidad a la imagen viril de los luchadores clásicos: "algunas esculturas de luchadores y gladiadores procedentes de la Antigüedad se convirtieron durante esta época en arquetipos de

lo masculino como energía profunda y desbordante, es decir, de la virilidad en su sentido más primario y auténtico" (Reyero, 1999: 28).

Con esto, muchas de las imágenes fruto de las luchas cuerpo a cuerpo, representan al héroe sobre el enemigo inmovilizado. Para ilustrar el párrafo anteriormente citado, Carlos Reyero pone como ejemplo las esculturas de *Los luchadores* (figura 7) y del *Gladiador Borghese* (figura 8). Estas denotan una gran tensión muscular y fuerza anatómica (Reyero, 1999) que también se observa en los videojuegos, los cuales comparten semejanza con los movimientos y gestos de tales obras. Aunque a diferencia de estas figuras, Kratos y Alexios no van completamente desnudos, existe un fuerte sentido de la corporeidad a través del cual se muestra el ideal de masculinidad clásica (Settis, 2006).



Figura 7: *Los Luchadores*, siglo III a. C., Galería degli Uffizi



Figura 8: *Gladiador Borghese*, siglo I a. C., Museo del Louvre

Es posible afirmar que los videojuegos mencionados proporcionan un rico compendio de imágenes basadas en la lucha y posterior triunfo del héroe y, por tanto, siempre se acaba produciendo una vinculación entre violencia y masculinidad. Mediante este repertorio visual se fortalece la ya explicada *andreaia*, la cualidad viril del guerrero y/o héroe. Los protagonistas así la muestran no solo a través de los combates, sino también de los enfrentamientos contra criaturas mitológicas. De esta forma, es interesante hablar de que el héroe creado para el videojuego sustituye al héroe tradicional propiamente dicho, ya que las victorias sobre monstruos como el Minotauro no son llevadas a cabo por Teseo, sino por Kratos y Alexios. Sin embargo, la mirada hacia las referencias clásicas, a pesar de reformularse, se mantienen:

El proyecto del arte como tecnología moral y del arte griego como lenguaje universal dio actualidad otra vez a la idea de que era posible mirar y considerar los monumentos de los antiguos como un repertorio fijo de una vez por todas y listo para ser usado una y otra vez; en suma "clásico" (Settis, 2006: 68).

Tanto los videojuegos tratados en el presente escrito como muchos de los videojuegos que se han desarrollado y continúan desarrollándose, utilizan un repertorio procedente del pasado cultural clásico para conformar una visualidad propia. Basándose en él crean un entorno y unos personajes que, aunque poseen cierto grado de reinvención, dependen de la imagen y las formulas gestuales clásicas. Las nuevas imágenes —en este caso, las de los videojuegos— estarán influenciadas por las ya existentes con las que guardarán un mayor o menor grado de semejanza (Bialostocki, 1973).

Observando la diversidad de referencias a la tradición visual y cultural que se pueden encontrar en los videojuegos, se comprueba que forman parte de la vida de las imágenes y de su supervivencia. A través de este medio también se estudia la supervivencia de la gestualidad en la memoria colectiva, con sus migraciones temporales y espaciales y, consecuentemente, sus persistencias y transformaciones (Didi-Huberman, 2010). En las imágenes anteriores ya se han podido apreciar estos aspectos, sin embargo, cuando se trata de las luchas de carácter mitológico, la mencionada pervivencia gestual es, si cabe, más evidente: el héroe del videojuego emula al héroe tradicional, cuya lucha contra monstruos tiene un amplio abanico de obras dentro del arte clásico, por lo que las similitudes del esquema compositivo son más claras. Aun así, cabe apuntar que el videojuego no plantea una

continuidad con la imagen del pasado; no reinterpreta la imagen clásica, sino que sirve como fuente de inspiración para el videojuego.

Teniendo esto en cuenta, en la lucha contra el Minotauro se pone de manifiesto la tensión y fuerza musculares y el dominio masculino del héroe durante la batalla. Teseo, uno de los personajes más celebres de Ática, es representado habitualmente en actitud victoriosa ante esta criatura; una imagen común en los vasos áticos gracias a su popularidad en la zona (Carpenter, 2001). En la imagen (figura 9) se observa cómo Teseo agarra con una mano al Minotauro y con la otra le clava su espada. De forma semejante, en la escultura del artista neoclásico Jules Ramey, el héroe agarra al monstruo y se encuentra a punto de asestarle un golpe con una maza. Se acentúa así, el dramatismo de la lucha y se glorifica la condición triunfal masculina (figura 10); un tipo de imagen recurrente durante el Neoclasicismo (Reyero, 1999).



Figura 9: *Teseo y el Minotauro*, c. 540 a. C., ánfora ática de figuras negras del Grupo E. Vulci

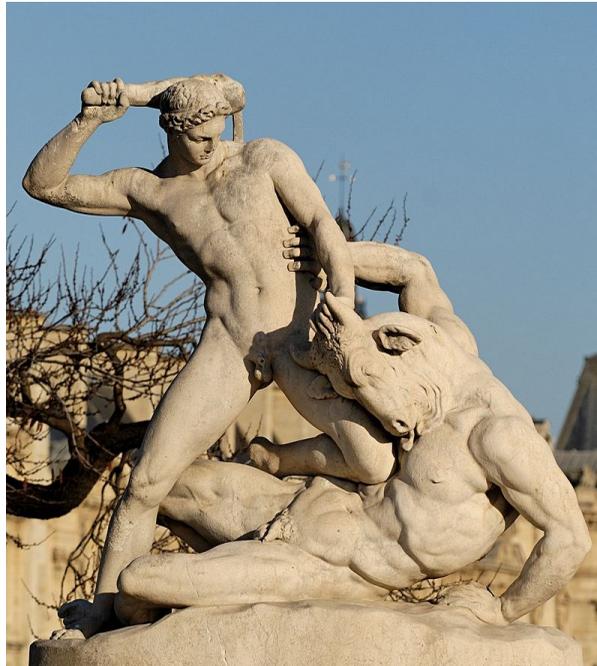


Figura 10: *Teseo y el Minotauro*, Étienne-Jules Ramey, 1821, Jardin des Tuileries

El tema de encuadre que representa al héroe triunfal sobre el enemigo es una constante universal en toda clase de manifestaciones artísticas (Olivares Torres, 2015), y los videojuegos no se alejan de este aspecto. La representación de Kratos contra el Minotauro concuerda con las obras citadas: la gestualidad es claramente similar, el héroe victorioso a punto de ejecutar al monstruo escenifica una tensión y dramatismo físicos (figura 11). El videojuego supone una exageración del triunfo masculino, ya que no solo el Minotauro es representado con una gran envergadura, sino que, a diferencia del mito, Kratos se enfrentará a más de un Minotauro; *God of War* convierte a esta criatura en un enemigo habitual del protagonista. Por su parte, *Assassin's Creed Odyssey* también contempla esta lucha a través de un enfrentamiento directo que implica al jugador-avatar, y también mediante las representaciones

artísticas. En la Atenas del videojuego se puede encontrar un tapiz (figura 12) y una escultura (figura 13) que parecen estar directamente inspiradas por la cerámica ática y la obra de Jules Ramey.



Figura 11: *Kratos contra un minotauro*, Santa Monica Studio, 2015, captura de pantalla



Figura 12: *tapiz de Teseo y el Minotauro*, Sadelyrate, 2018, Assassin's Creed Wiki



Figura 13: *escultura de Teseo y el Minotauro, thegreenmario, 2018, Flickr*

Los protagonistas de los videojuegos han heredado los presupuestos de la Grecia antigua sobre la representación del cuerpo masculino, cuya presencia cultural ha sido potente en diversos periodos (Squire, 2015). En el panorama de las artes visuales de Occidente existen numerosas representaciones idealizadas de la anatomía masculina a partir de unas proporciones canónicas vigentes desde el mundo griego clásico (Reyero, 1999). *Assassin's Creed* y *God of War* son ejemplos contemporáneos de esta vigencia cultural. Así, los modelos de Kratos y Alexios tienen una visualidad clara que pertenece al estudio anatómico de la estatuaria griega. Por su parte, Alexios responde a las pretensiones de obras clásicas como las de Policleto: el personaje como guerrero, pero sobre todo como atleta, encarna las proporciones canónicas habituales del escultor y la armonía, belleza y equilibrio de la composición (Ritcher, 1980). En cambio, Kratos muestra una

musculatura más enérgica y exagerada; con su representación anatómica responde al énfasis en el desarrollo físico para identificar figurativamente la hipermasculinidad (Reyero, 1999). Por ello, es posible relacionarlo con esculturas que denotan dicha energía muscular como, por ejemplo, el *Hércules Farnese*. Asimismo, también se evidencian similitudes con obras posteriores como las del escultor italiano Antonio Canova y, más concretamente, con *Hércules* y *Licas*. Esta acentúa enormemente la musculatura y la gran envergadura del héroe, se enaltece la fuerza masculina (Reyero, 1999), lo cual ocurre con la concepción del protagonista de *God of War*. Con todo esto, se observa que la masculinidad hegemónica tiene unos claros códigos de representación que perviven en el tiempo.

A modo de conclusión

Los videojuegos han recuperado determinados aspectos de la cultura clásica y les han dado contemporaneidad —continúan con su significación, pero también la reformulan y reinventan—, la han hecho accesible a toda clase de público integrándola en la cultura popular: “A medida que la espiral de los retornos cíclicos se conecta con el tiempo, lo ‘clásico’ es reclasificado en papeles en parte recurrentes y en parte nuevos en un proceso de continua des-significación y re-significación” (Settis, 2006: 127).

Las imágenes de la Antigüedad clásica han comportado una constante fuente de inspiración artística a lo largo de los siglos, poniendo de manifiesto la pervivencia de esta tradición cultural de la cual no escapan los videojuegos:

Al margen del modo en que interpretemos las imágenes antiguas y de lo que hagamos con ellas, es indudable que las respuestas actuales forman parte de una larga trayectoria de retrospección innovadora. Eternamente mitificado y reconfigurado (tanto en sentido literal como metafórico) para transformarlo en algo nuevo, el arte del cuerpo griego se encuentra inscrito en la propia urdimbre de la cultura visual occidental (Squire, 2015: 341).

Con todo esto, los videojuegos pueden considerarse obras culturales, ya que, como se ha visto, beben de la tradición histórico-artística la cual mantendrá en ocasiones, pero en otras muchas reformulará. Así, los videojuegos también forman parte de la vida de las imágenes. En este sentido *Assassin's Creed Odyssey* y *God of War* siguen la visualidad de la masculinidad hegemónica clásica. No obstante, hay infinidad de títulos que pueden ser analizados bajo los presupuestos aquí expuestos; ya sean históricos o no, existe una gran cantidad de videojuegos en los cuales las imágenes de la Antigüedad suponen una constante fuente de inspiración. Los códigos de representación por los cuales se rigen estos videojuegos convierten, así, a sus protagonistas en verdaderas imágenes de poder.

Bibliografía

- Balot, R. (2016). The Freedom to Rule: Athenian Imperialism and Democratic Masculinity. En: D. Tabachnick, y T. Koivukoski (eds.), *Enduring Empire* (pp. 54-68). Toronto, Canadá: University of Toronto Press.
- Bialostocki, J. (1973). *Estilo e iconografía, una contribución a la ciencia de las artes*. Barcelona, España: Barral.

- Blasco Vilches, L. F. (2017). El viaje del héroe en la narrativa de videojuegos. *Quaderns*, 12, 27-33.
- Bly, R. (1992). *Iron John: Una Nueva Visión de la Masculinidad*. Barcelona, España: Plaza & Janés.
- Bonino, L. (2002). Masculinidad hegemónica e identidad masculina. *Dossiers Feministes*, (6), 7-35.
- Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina*. Barcelona, España: Anagrama.
- Campbell, J. (2014). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México D.F., México: Fondo de cultura Económica: Joseph Campbell Foundation.
- Carpenter, T. (2001). *Arte y mito en la Antigua Grecia*. Barcelona, España: Destino.
- Connell, R. (2005). *Masculinities*. Berkeley, Estados Unidos: University of California Press.
- Conway, S. (2019). Poisonous Pantheons: God of War and Toxic Masculinity. *Games and Culture*, 20(10) 1-19.
- Didi-Huberman, G. (2010). *Atlas ¿Cómo llevar el mundo a cuestas?* Madrid, España: Museo Reina Sofía.
- Forth, C. (2012). Spartan Mirages: Fat, Masculinity, and Softness. *Masculinities and Social Change*, 1(3), 240-266.
- García, R. (2018, 10 de octubre). God of War 4 o cómo ser un dios en dos realidades distintas. *Start*. Recuperado de <http://www.startvideojuegos.com/god-of-war-4-o-como-ser-un-dios-en-dos-realidades-distintas/#>
- García Cortés, J. M. (2004). *Hombres de mármol: códigos de representación y estrategias de poder de la masculinidad*. Barcelona, España: Egales.

- Garin Boronat, M. (2011). Mitojuegos. Sobre el héroe y el mito en el imaginario Nintendo. *Comunicación*, 1(7), 94-115.
- Gil Calvo, E. (2006). *Máscaras masculinas: héroes, patriarcas y monstruos*. Barcelona, España: Anagrama.
- Gilmore, D. (1994). *Hacerse hombre: concepciones culturales de la masculinidad*. Barcelona, España: Paidós.
- Gutiérrez Delgado, R. (2012). El protagonista y el héroe: definición y análisis poético de la acción dramática y de la cualidad de lo heroico. *Ámbitos*, (21), 43-62.
- Ibáñez Puerta, C. (2017). *La masculinidad en John Ford: héroes contra hombres* (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España.
- López Saco, J. (2018). La configuración del héroe épico arcaico a través de Homero y Hesíodo. *El Futuro del Pasado*, (9), 157-76.
- Navone, S. L. (2016). Las máscaras de Ulises: videojuegos, narrativa y masculinidades. *Nómadas*, (44), 241-54.
- Olivares Torres, E. (2015) *L'ideal d'evangelització guerrera. Iconografia dels cavallers sants* (tesis doctoral). Universitat de València, España.
- Otegui, R. (1999). La construcción social de las masculinidades. *Política y Sociedad*, (32), 151-160.
- Reyero, C. (1999). *Apariencia e identidad masculina. De la Ilustración al Decadentismo*. Madrid, España: Cátedra.
- Ritcher, G. (1980). *El arte griego: una revisión de las artes visuales de la Antigua Grecia*. Barcelona, España: Destino.
- Rubarth, S. (2013). Competing Constructions of Masculinity in Ancient Greece. *Athens Journal of Humanities and Arts*, 1(1), 21-32.

- Schmalfuss, S. (2010). 'Ghosts of Sparta': Performing the God of War's virtual masculinity. En: R. Emig, y A. Rowland (eds.), *Performing Masculinity* (pp. 210-232). Reino Unido: Palgrave Macmillan.
- Schongut Grollmus, N. (2012). La construcción social de la masculinidad: poder, hegemonía y violencia. *Psicología, Conocimiento y Sociedad*, 2(2), 27-65.
- Settis, S. (2006). *El futuro de lo clásico*. Madrid, España: Abada Editores.
- Squire, M. (2015). La reencarnación de la Antigüedad. El cuerpo y la invención del arte occidental. En: I. Escobar, y C. Sánchez Fernández (com.), *Dioses, héroes y atletas. La imagen del cuerpo en la Grecia antigua*. Madrid, España: Museo Arqueológico Regional.
- Vall-Llovera, O. (2018, 16 de diciembre). Los usuarios de Assassin's Creed Odyssey eligen más a Alexios. *IGN España*. Recuperado de <https://es.ign.com/assassins-creed-odyssey/143325/news/los-usuarios-de-assassins-creed-odyssey-eligen-mas-a-alexios>
- Van Nortwick, T. (2008). *Imagining Men. Ideals of Masculinity in Ancient Greek Culture*. Westport, Connecticut, Estados Unidos: Praeger.
- Zurian Hernández, F. A. (2011). Héroes, machos o simplemente, hombres: una mirada a la representación audiovisual de las (nuevas) masculinidades. *Secuencias. Revista de Historia del Cine*, 34, 32-53.

La representación y los roles de la mujer bajomedieval en los videojuegos (siglos XI al XV)

Cecilia Verino

¿Por qué estudiar a los videojuegos?

Este interrogante es el título de uno de los tantos análisis que se proponen comprender a estos productos en tanto objetos de estudio. Nos referimos al trabajo de James Newman, quien sostiene que los videojuegos han sido ignorados durante mucho tiempo por los investigadores académicos proveniente de los estudios humanísticos (y a modo personal, me atrevería a agregar que muchos de nuestros pares siguen aún sin reparar en ellos). James Newman esboza algunas razones para ello, por ejemplo, que se los considera como un elemento de ocio infantil —y por ende, rebajados a un mero pasatiempo trivial, que solo sirven para entretenimiento— lo cual haría de ellos una nimiedad que no tiene el peso, la importancia ni la capacidad de generar y transmitir conocimiento como sucede con los otros medios digitales y de comunicación. Sin embargo, el autor formula tres motivos para realizar este abordaje: el tamaño de su industria, su popularidad y por ser un ejemplo de interacción entre persona y ordenador (Newman, 2009).

Se podría afirmar que el escollo principal que enfrentan los historiadores en abrirse a las producciones audiovisuales de carácter históricos reside en su carencia de herramientas teóricas. Además, al haber sido formados casi exclusivamente en base al estudio de textos impresos,

privilegian estas fuentes para sus investigaciones, mientras que el formato audiovisual estaría destinado para el ocio y carece de seriedad. (Montero Díaz y Paz Rebollo, 2013) Si bien podría decirse que el cine ha realizado grandes avances en superar esta disonancia, los videojuegos aún están en ese proceso. Por otro lado, inferimos que la renuencia de los historiadores para considerarlos como medios capaces de formular discursos históricos reside en su carácter lúdico y la capacidad de tener un trato interactivo con estos productos. Así como el cine ha tenido que recorrer un arduo camino para llegar al reconocimiento historiográfico, creemos que los videojuegos están en esta contienda y debemos aportar para ayudarlos a llegar a dicha consideración.

Importancia del análisis de la representación del pasado en los videojuegos históricos

Actualmente existe un consenso en definir a los videojuegos históricos como formas de narrativa histórica. Sin embargo, Manuel Cruz Martínez advierte que para poder llegar a esta definición, es necesario identificar la manera con la cual estos productos se relacionan con discursos historiográficos y qué tipo de ideas sobre la historia transmiten. Por ello, entender la presencia de estas aproximaciones historiográficas dentro de los videojuegos históricos es un asunto clave, porque la consideración del videojuego histórico como narrativa histórica depende de nuestra capacidad de definir cómo dichas narrativas pueden contener y transmitir ideas sobre la historia y el pasado.

Según el mencionado autor, un primer paso podría ser observar cómo se lleva al jugador a evocar un determinado momento del

pasado. Nuestros estudios deben enfocarse en favorecer esas oportunidades para que nuestra disciplina converja con las necesidades identitarias de la actualidad (Cruz Martínez, 2020).

En este sentido retomaremos los postulados de Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo Rodríguez en cuanto a las recomendaciones para abordar este enfoque. Los autores mencionan que el factor tiempo tiene un tratamiento complejo, lo mismo que ocurre con la verosimilitud. También la jugabilidad impone su propia lógica en tanto que entra en discusión con la de temporalidad. Es decir, no podemos pretender que la temporalidad, tal como la conocemos en los estudios históricos académicos, se reproduzca de la misma manera en los videojuegos y creemos que allí reside uno de los conflictos de muchos pares nuestros en cuanto a este tipo de estudio.

Pero, por otro lado, como mencionan Jiménez Alcázar y Rodríguez, los contenidos de muchos videojuegos históricos hacen más accesible la comprensión de conceptos y procesos del pasado, más incluso que en otros medios como la televisión o el cine. Es importante, entonces, que el historiador se mantenga actualizado en cuantos a las cambiantes industrias culturales. También analizarlas para saber qué provecho puede sacar de ellas para sus tareas de docencia, investigación y divulgación (Jiménez Alcázar y Rodríguez, 2015).

Con esto queremos subrayar la importancia de los videojuegos como medios de formulación y transmisión del conocimiento histórico, así como también herramientas para aproximarnos al estudio del pasado. Es cierto que la imagen que brinda ese producto sobre el periodo histórico representado da cuenta de la mentalidad presente en el contexto donde fue producido. Pero también debemos remarcar que

constituyen un modo accesible y ameno para la divulgación histórica. Por ende, el imperativo de ponernos al corriente con los últimos avances digitales, que influyen de manera notable en nuestras investigaciones y en nuestros medios para comunicar nuestros conocimientos a la comunidad general, es otra de nuestras motivaciones para estudiar de manera académica a los videojuegos.

En este sentido, sostenemos el imperativo de tener presente que la mirada sobre el pasado formulada en este producto videolúdico, se basa en tópicos y representaciones audiovisuales ya presentes anteriormente en la cultura popular y que fueron denominadas por Alberto Venegas Ramos (2018b) como *retrolugares*. Este autor acuñó dicho concepto para algo que imita o evoca el gusto o la moda de un tiempo pasado o anticuado. La noción de retro está ligada a la idea de imitación y no a una reconstrucción. Si la aplicamos al objeto de estudio de este trabajo, debemos tener en cuenta que las mujeres bajomedievales que analicemos no son una reproducción de aquellas que aparecen en las fuentes, sino que constituyen una evocación formulada a partir de los tópicos generales que tenemos de ellas y que nos han llegado a través de las industrias culturales.

La historia de las mujeres en general y en el estudio de la Edad Media

Estamos de acuerdo con Adeline Rucquoi (1997) en cuanto a que los estudios sobre la mujer en la Edad Media han progresado de manera considerable respecto de los mediados del siglo xx, cuando era un campo prácticamente desconocido, privativo de historiadoras

feministas y, por ende, ignorado por la historiografía oficial. En palabras de la autora, el cambio se dio durante las décadas del sesenta y setenta con la aparición de numerosos estudios sobre este tema. En este sentido, se han sumado nuevas perspectivas y herramientas metodológicas no solo de la Historia sino de otras ciencias como la Antropología o la Sociología. Todo aquello dio como resultado resultó en el abandono de conceptos actuales en favor del el uso de términos propios de la sociedad y la temporalidad en cuestión.

Querríamos retomar el postulado de Michelle Perrot (2008) en cuanto a que la Historia de las mujeres implica sacarlas del silencio en que estaban sumergidas. En este sentido, la idea sería introducir otros puntos de vista y cambiar las perspectivas. Y en este proceso realizar una relectura de las fuentes tradicionales. A partir de esta propuesta, nos gustaría reevaluar los videojuegos históricos de ambientación medieval en pos de esa perspectiva de género, de manera análoga a como muchos pares profesionales lo han hecho con las fuentes primarias. Por tanto, conlleva rescatar el papel de las mujeres, sus relaciones con los hombres, el lugar que ocupan en el entramado social, así como su margen de acción en dicho contexto.

Por otro lado, coincidimos con Cristina Segura Graíño sobre lo imprescindible de las aportaciones de otras disciplinas, para el estudio de las mujeres medievales (Segura Graíño, 2013). Creemos que, si llevamos este objeto de estudio al análisis de los videojuegos, en los cuales abordaremos la construcción de la mujer como sujeto social, esta interdisciplinariedad se vuelve aun más necesaria. Debido a que estaríamos investigando dentro del campo de las Humanidades digitales sostenemos la necesidad de reflexionar sobre las

contribuciones que este campo teórico puede realizar en cuanto al conocimiento que podemos tener sobre las mujeres bajomedievales, así como su estudio y divulgación.

Evolución de la imagen de la mujer en los videojuegos

Coincidimos con Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo Rodríguez en cuanto al interés por analizar el modo en que es representada la feminidad en los videojuegos y como sus cánones acerca del género (Jiménez Alcázar y Rodríguez, 2014). Tradicionalmente no solo se ha criticado la violencia hacia la mujer en los videojuegos sino también, a colación con lo expuesto por Clara Fernández Vara, la predominancia de la figura masculina a costa de representar a la mujer como un accesorio altamente sexualizado (Fernández Vara, 2014). Por este motivo, los videojuegos no aparecen como algo atractivo para las jóvenes, no sólo como jugadoras, sino también como una opción profesional. Afortunadamente esta tendencia ha cambiado en los últimos años. Estudios cuantitativos, como los expuestos en el Trabajo de Fin de Máster de Alejandro Gómez Miguel, afirman que si nos fijamos en la importancia activa de las mujeres en el desarrollo y trama de los videojuegos vemos que en durante el período 2010-2012 más del 75% de los videojuegos presentaban mujeres con mucha importancia en las historias, mientras que en los años ochenta apenas superaban el 25% de los videojuegos. Aun así, consideramos que queda mucho por discutir y deconstruir en cuanto al papel de la mujer como personaje, desarrolladora y consumidora de videojuegos. Y esto atañe también a aquellos que son ambientados en el período medieval (Gómez Miguel, 2013).

Queremos rescatar el postulado de María Rubio Méndez (2012) en cuanto a la reproducción del sustrato ideológico y los simbolismos de la cultura androcéntrica. Esto, sostiene la autora, causa que los estereotipos de género sigan perpetuándose a partir de perspectivas machistas en cuanto a la imagen y el rol de la mujer. En el caso específico de los videojuegos, debido a su carácter interactivo, supone un modo de acercamiento primario para niños y adolescentes.

Teniendo en cuenta lo expuesto hasta ahora en este apartado, nos preguntamos, ¿cómo es representada la mujer medieval en los videojuegos? ¿De qué manera este enfoque puede enriquecer el estudio de la representación del pasado en estos productos? Así como la historiografía medievalista ha dado más espacio y brindado más atención al papel de la mujer, ¿podemos hablar de un proceso similar en los juegos ambientados en este período histórico?

Si bien la tónica general a la hora de representar mujeres en los videojuegos es la estereotipación física y estética, en los últimos años han aparecido ejemplos que muestran lo contrario, videojuegos en los que no se potencian estas características. En ese sentido las reivindicaciones feministas llegaron de forma tardía a los videojuegos, pues no fue hasta finales de los años noventa y principios del siglo XXI cuando se empieza a encontrar heterogeneidad en los personajes femeninos. Hasta entonces, los papeles de las mujeres estaban marcados por la sexualidad y la subordinación, pero después encontramos ejemplos de heroínas y protagonistas con gran importancia y carisma.

Por otro lado, nos proponemos poner en práctica una reapropiación de estos estereotipos (los históricos y los lúdicos) en el

sentido de desconstruirlos. La perspectiva androcéntrica resulta especialmente alarmante si se tiene en cuenta que los videojuegos no sólo pueden ser entendidos como una herramienta para el ocio, sino que pueden constituir un medio muy valioso para la educación en el desarrollo de habilidades y competencias, para el acercamiento de niñas y adolescentes a los ámbitos de Ciencia y Tecnología, así como para la construcción de la identidad de género.

La mujer bajomedieval en los videojuegos: primeras aproximaciones

Creemos que abordar la imagen de la mujer en los videojuegos medievales podría suponer una doble contribución. Por un lado, significaría un avance en el estudio de la mujer medieval en el sentido historiográfico, así como su representación en un medio de la cultura digital actual. Por el otro, sería un aporte al estudio de la figura y el rol de la mujer en los videojuegos. Hemos decidido centrarnos en los siglos XI a XIV como marco temporal para seleccionar los roles y las representaciones asignadas a las mujeres, debido a que la mayoría de los videojuegos de temática medieval están ambientados en dicho período.

En base a lo planteado, podríamos considerar que los estudios medievales han podido brindar varias perspectivas del rol de la mujer en torno a los últimos siglos de dicho período histórico. Todo aquello se ha logrado en base a estudios interdisciplinarios que lograron enriquecer las investigaciones históricas. Consideramos que sumar elementos teóricos desde las Humanidades digitales y, más específicamente,

desde los *Game Studies* podría contribuir en gran medida a enriquecer el conocimiento que tenemos sobre la mujer bajo medieval.

Queremos aclarar de antemano que lo expuesto en este trabajo es producto de los resultados incipientes de una investigación que recién comienza. Por ende, lo expuesto en estas páginas tiene un carácter provisorio. Una de las mayores inquietudes que nos han llevado a adoptar este enfoque es analizar cómo es evocada la figura de la mujer bajomedieval en los videojuegos, así como su contraste con lo que hemos conocido de ellas gracias a los estudios históricos. Por ello, en los siguientes apartados expondremos, a modo de ejemplo, algunos casos de mujeres que aparecen en videojuegos medievales. La metodología adoptada procederá a una breve comparación entre la caracterización del personaje y el ambiente del juego con el contexto histórico en el cual está basado. La siguiente es apenas una muestra del listado de mujeres bajomedievales que hemos recuperado y analizado de los videojuegos. Por ende, nos limitaremos a los títulos “netamente históricos” sino que también consideraremos aquellos de fantasía medieval, dado que estimamos que reúnen tópicos e imágenes comunes existentes en torno al tópico.

La mujer bajomedieval en los videojuegos: roles

Gobernantes. Isabel de Castilla, Civilization V

Isabel la Católica (1451-1505) fue una de las monarcas más célebres y memorables de la Historia de la península ibérica. Considerada como uno de los símbolos de la hispanidad y el catolicismo, es representada

bajo ese cariz en *Civilization V*, un juego de estrategia por turnos. En dicho título, Castilla, liderada por Isabel, es una civilización que requiere la expansión *Brave New World* y el DLC de España e Inca. En esta campaña la reina es representada como una impulsora de la fe cristiana, con su cruz colgada al pecho y su estancia en la Alhambra, ocupada por los cristianos tras la entrega de Granada por parte de los musulmanes el 2 de enero de 1492. La habilidad principal de Isabel en el juego se denomina Reconquista y consiste en que las ciudades conquistadas comienzan con su religión principal y no pueden perderla mientras estén bajo su control.



Figura 1. Isabel la Católica. *Civilization V*(2010) Firaxis Games

En cuanto a su religiosidad, la reina ha procurado demostrar este aspecto de la construcción de su figura real. Por ejemplo, en su testamento, quiso dejar en claro su profunda fe como parte de su gobierno. Lo mismo en cuanto su sepultura, en la Alhambra, exequias realizadas con sencillez (Ladero Quesada, 2006). Podría decirse que el

juego refleja la profusa religiosidad de la monarca, así como su papel en el avance de los reinos cristianos en los territorios de la península ibérica ocupados por los reinos musulmanes.

Religiosas. Hildegarda de Bingen, Inkulinati

Inkulinati es un juego de batallas por turnos inspirado en las *marginalia* medievales, las cuales datan de hace setecientos años. Se denomina *marginalia* a las notas y comentarios hechos en el margen de un libro. El término también se usa para describir las ilustraciones de los manuscritos medievales. Muchas de las criaturas convocadas, así como sus jocosas actitudes, están basadas en la cómica iconografía que es habitual encontrar en los códices de este período.

Uno de los personajes jugables es Hildegarde, en clara referencia a Hildegarda de Bingen (1098-1179). Escritora, filósofa, médica, científica, compositora musical, naturalista. Confeccionó sus obras inspirada, según ella, en visiones y epifanías que le enviaba Dios. Fue abadesa del Monasterio de Disibodenberg, bajo la regla benedictina. Encabezó la salida de las monjas de dicho claustro, hacia dos abadías exclusivas para monjas: Rupertsberg, en 1150 y en Eibingen, en 1165. Fue canonizada el 10 de mayo de 2012, por el Papa Benedicto XVI. Como gran conocedora de la medicina, Hildegard posee poderes curativos, los cuales puede usar para ella misma y sus criaturas.

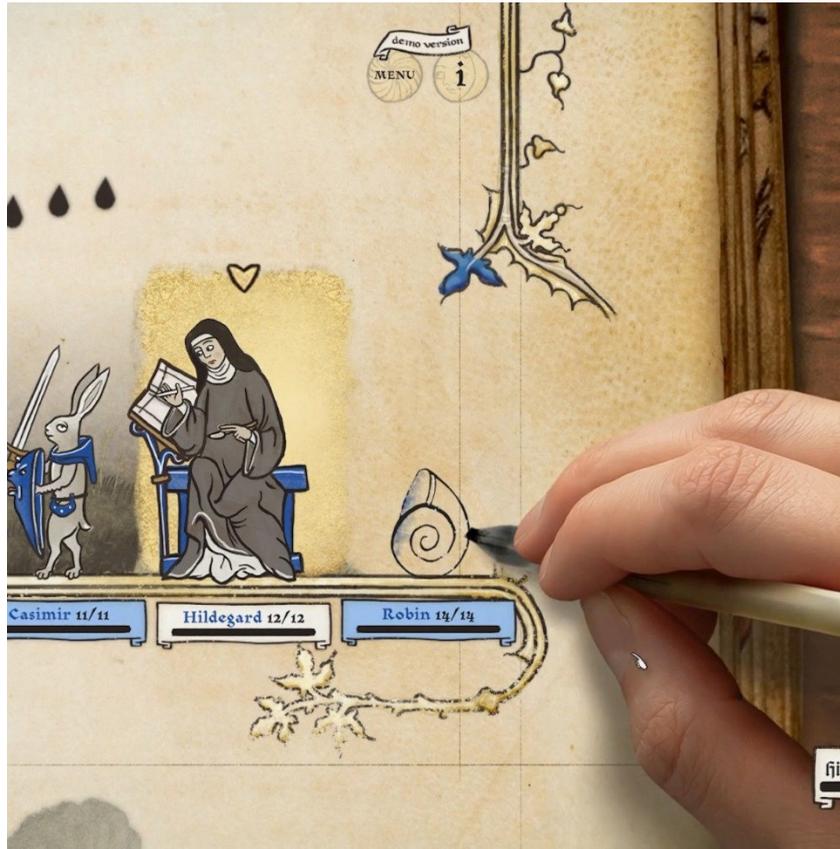


Figura 2. Hildegarda de Bingen. *Inkulinati* (2020) Yaza Games

La Sibila del Rin escribió varias obras, muchas enciclopédicas, muchas sobre ciencia y medicina. Por lo que puede apreciarse en sus trabajos, como explicaron Romani y Romani (2013), Hildegarda hacía uso de técnicas curativas que eran comunes en la época (como cauterizar o la sangría) aunque también desarrolló procedimientos novedosos. Además, su acervo remite a la teoría de los humores y la patología clásica heredada de los griegos en boga en su tiempo. Aunque también es necesario agregar que introduce conceptos novedosos y variantes inspiradas en la medicina oriental.

Más allá de la seguridad que la religiosa manifiesta en el juego, en sus testimonios escritos podemos ver que se enfoca en su ignorancia, como era común en las escritoras de su tiempo. Da cuenta de los temores que experimenta por sus visiones, como en es la esquila que dirige a Bernardo de Claraval:

Padre, estoy muy angustiada por esta visión que se me apareció en el espíritu del misterio, y que jamás vi con los ojos exteriores de la carne. Yo, miserable y más que miserable en mi condición de mujer, vi desde mi infancia grandes maravillas que mi lengua no puede relatar, a no ser porque el Espíritu de Dios me ha instruido para que crea, y confíe (Fraboschi, Avenatti de Palumbo y Ortiz, 2015: 43).

Nobles. Lady Stephanie, Kingdom Come Deliverance

Lady Stephanie de Talmberg es uno de los intereses amorosos de Henry, el joven protagonista de este título. La dama fue casada a los 18 años con Lord Davish, Señor de Talmberg. Este fue capturado por Havel Medek de Valdek, quien lo encarceló y ocupó su señorío. Recién fue puesto en libertad y volvió con su esposa siete años después.

Durante el transcurso de la historia, Lady Stephanie tiene 30 años (una edad considerada algo avanzada para la época) y su mayor frustración es no poder darle un heredero a Lord Davish. Lo cual es algo totalmente esperable de una noble cuya mayor función en la sociedad era la de concretar alianzas a través de su matrimonio y descendencia.



Figura 3. Lady Stephanie, *Kingdom Come Deliverance* (2019) Warhorse Games

Podría decirse que el romance de Henry y Lady Stephanie se encuadra en el modelo de *fine amour* o amor cortés. En este esquema, el muchacho tiene un amorío con la esposa de un señor, muchas veces de su propio señor. Esta mujer tiene la denominación de dama (del latín "domina"). Esto implica que la mujer ocupa una posición dominante y que está casada, es pretendida por el muchacho, quien intenta acercarse mediante el ofrecimiento de sus servicios y protección hacia ella, en una actitud de inclinación e inferioridad. En este sentido, se deja en claro la superioridad jerárquica de la dama por sobre el muchacho, quién lo demuestra con sus gestos de vasallaje que se pone a disposición suya (Duby, 2013). En KDC, Henry se muestra siempre servicial con Lady Stephanie, a quien protege cuando es capturada y busca consolar cuando se siente triste e inquieta.

El joven realizará proezas para impresionar a la mujer. Por ejemplo, durante la misión "El deporte de los reyes", Henry puede pedirle a Stephanie que le desee suerte en la próxima carrera. Luego, si él le

pregunta qué piensa, ella elogiará su habilidad y, tímidamente, le dirá que su amada es muy afortunada.

Brujas y hechiceras. Zula, Apocalipsis, Harry at the End of the World

Es esta aventura gráfica *point and click*. La amada perdida del protagonista es ejecutada al inicio del juego por ser considerada una bruja, razón por la cual Harry comienza un periplo para rescatar el alma de la doncella en un viaje plagado de criaturas inspiradas de los grabados de principios del siglo xv. Este hecho se produce en un clima de angustia, miedo y desazón como el representado en esta historia y basado en el contexto social de la Europa occidental en los inicios de dicha centuria. La muchacha es ejecutada al manifestar curiosidad por una estrella fugaz que cae a la tierra en medio de la noche.



Figura 4. Zula. *Apocalipsis, Harry at the End of the World* (2018) Punch Punk Games

En ese sentido nos gustaría recuperar el planteo de Yolanda Beteta Martín (2011) en cuanto a lo que sucede a principios del siglo xv. En este período, comienza un proceso de demonización de las actividades mágicas, lo cual da lugar a la persecución y deslegitimación de las

parteras y a las mujeres con conocimientos curativos, oficios que quedan asociados a la figura de la bruja. Esto se produjo en conjunto con el avance del conocimiento científico masculino producido y puesto en circulación en las universidades desde el siglo XIII; ámbito vedado a las mujeres. La mencionada autora dice que los conocimientos empíricos de comadronas y sanadoras supuso una amenaza para el monopolio del saber científico de las universidades y a la autoridad eclesiástica (Beteta Martín, 2011).

Conclusiones y consideraciones a futuro

En estas líneas hemos intentado realizar una aproximación al estudio específico de las mujeres bajomedievales, así como su representación en los videojuegos. Consideramos que una diferenciación en cuanto a los diversos roles que han tenido en este período histórico (madres, brujas, gobernantes, etc.) así como los diferentes sectores sociales (nobleza, campesinado, etc.), puede brindarnos una visión compleja de aquellos tópicos que más se rescatan de ellas. En un futuro, la investigación que dio origen a este trabajo procurará analizar una extensa lista de títulos de diversos géneros (estrategia, aventura gráfica, rol, etc.) para obtener resultados más completos.

Bibliografía

Beteta Martín, Y. (2011). Los delitos de las brujas. La pugna por el control del cuerpo femenino. En: C. Segura y M. I. Del Val Valdivieso

- (Coords.). *La participación de las mujeres en lo político. Mediación, representación y toma de decisiones*. Madrid: Almudayna.
- Cruz Martínez, M. (2020). Videojuegos históricos e historiografía: acercamientos, problemas y alternativas. En J. F. Jiménez Alcázar, G. Rodríguez y S. Ma Massa, (Coords.). *Colección Historia y Videojuegos, N° 9* (pp. 41-74). Universidad de Murcia: Servicio de Publicaciones.
- Duby, G (2012). El modelo cortés. En: A. Basarte (comp.) y M. Dumas (ed.), *Nueve ensayos sobre el amor y la cortesía en la Edad Media* (pp. 11-34). Universidad de Buenos Aires: Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras.
- Duby, G. y Perrot, M. (1991). *Historia de las Mujeres*. Vol. 2. La Edad Media, España: Taurus
- Fernández Vara, C. (2014). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. En: M. Chicharro Merayo (Coord.). *Revista de Estudios de la Juventud. La Juventud en la pantalla. Ficción televisiva, videojuegos y entretenimiento*, (106), 93-118.
- Fraboschi, A, Avenatti ce Palumbo, C. y Ortiz, M. A (Eda.) (2015). *Cartas de Hildegarda de Bingen. Epistolario Completo*. Volumen I. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Gómez, M. A. (2013). *Estudio sobre roles, actitudes y representaciones de las mujeres en los videojuegos*. Trabajo de Fin de Máster. Departamento de Sociología IV. Facultad de Ciencias Políticas y Sociología. Universidad Complutense de Madrid.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2018). La historia vista a través de los videojuegos. En: M. P Suárez Pascual, M. I Gascón Uceda, L. A Álvarez y J. F.

- Jiménez Alcázar. *Juego y ocio en la Historia* (pp. 143-70). Universidad de Valladolid.
- Jiménez Alcázar, J. F. y Rodríguez, G. (2015). ¿Pasado abierto? El conocimiento del pasado histórico a través de los videojuegos. *Pasado Abierto*, (2), 297-311.
- Jiménez Alcázar, J. F. y Rodríguez, G. (2014). Sexualidades jugadas. El sexo en los videojuegos históricos. En: *I Jornadas Interdisciplinarias sobre estudios de Género y Estudios Visuales. "La producción visual de la sexualidad.* Facultad de Humanidades y Artes. Universidad Nacional de Mar del Plata, 22 y 23 de abril de 2014.
- Ladero Quesada, M. A. (2006). Isabel la Católica vista por sus contemporáneos. *En la España medieval*, (29), 225-286.
- Montero Díaz, J. y Paz Rebollo, M. A. (2013). Historia audiovisual para una sociedad audiovisual. *Historia Crítica*, (49), 159-83.
- Newman, J. (2009). ¿Por qué investigar a los videojuegos? En: D. Aranda, y J. Sánchez-Navarro, (Coords.). *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos* (pp. 61-105). Barcelona: UCO Press.
- Peñate Domínguez, F. (2017). Los *Historical Game Studies* como línea de investigación emergente en las Humanidades. *Cuaderno de Historia Contemporánea*, (39), 387-98.
- Perrot, M. (2008). *Mi historia de las mujeres*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Romani, J. y Romani, M. (2017). Causas y curas de las dermatosis en la obra de Hildegarda de Bingen. *Actas Dermosifiliogr*, (6), 538-43.
- Rubio Méndez, M. (2012). Videojuegos y género: propuestas para una reapropiación eficaz del medio. En: *IX Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología y Género*. Sevilla.

- Rucquoi, A. (1997). La mujer medieval. *Cuadernos Historia* 16, (12).
- Segura Graíño, C. (2013). Las mujeres medievales: perspectivas historiográficas. En: M. I. Del Val Valdivieso y J. F Jiménez Alcázar, (Coords.). *Las mujeres en la Edad Media*. Murcia (pp. 33-54). Sociedad Española de Estudios Medievales: Editum.
- Venegas Ramos, A. (2018a). La problemática de la imagen como forma de transmisión histórica en la cultura digital. *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7(2), 36-56.
- Venegas Ramos, A. (2018b). "Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego. *Revista de historiografía*, (28), Ejemplar dedicado a: 25 años de Historiografía de las religiones en la península ibérica, 323-46.

La representación de la mitología vasca y el uso del euskera en *Sorginen Kondaira* (Binary Soul, 2016)

Maitane Junguitu Drona

Introducción

Dentro del campo de los *game studies* los videojuegos son abordados de diversas maneras, siendo una de ellas el estudio de la narrativa que incluye la historia, los personajes, los espacios y los valores representados, cuya interpretación nos lleva a identificar y profundizar en los mensajes transmitidos. Si delimitamos el objeto de estudio a los productos regionales, en este caso los creados en Euskadi, comunidad autónoma del Estado español, observamos que existe una ausencia de investigaciones que nos ayuden a determinar qué tipo de videojuegos se producen y de historias que narran. Esta situación provoca un desconocimiento sobre los productos interactivos vascos que, como veremos en el ejemplo analizado, son ricos en elementos culturales.

Estas investigaciones cobran especial relevancia si les sumamos el factor lingüístico, ya que Euskadi es una de las regiones donde se habla el euskera, lengua minorizada, que es además uno de los idiomas vivos más antiguos de Europa y del mundo. Aunque existen lingüistas que estudian la localización de los videojuegos en idiomas minoritarios, el análisis de contenido también es importante para identificar las elecciones lingüísticas de los creadores y medir la presencia del euskera en las historias narradas en las diferentes versiones idiomáticas del juego.

Aun cuando los videojuegos son creados en un contexto regional, aparecen en un contexto de consumo globalizado. Así, debemos de considerarlos un medio de difusión más (*mass media*) y consecuentemente valorarlos para su análisis hermenéutico. A partir de la oposición entre el concepto local —donde la identidad nacional puede ser determinante— y global, Roland Robertson expone el concepto de “glocalización” que podemos aplicar para entender las estrategias comerciales de los videojuegos regionales. Robertson explica que aunque existen productos globales que se adaptan para su consumo las características sociales del lugar, la propia globalización también afecta en sentido contrario, es decir, algunos productos locales se construyen con características globales (Robertson, 1997: 26 y 30). En el caso de las traducciones de los videojuegos, hablamos de “localización”, obligando a adaptar no solo el idioma, sino las expresiones y elementos culturales para hacerlos entendibles al nuevo público local.

Todas estas son razones suficientes para que los *game studies*, al igual que ya se hace en otros ámbitos como el cine, deban dirigir su mirada desde la academia a los productos regionales, en este caso, dentro de los llamados *regional game studies*. Este ámbito de estudio específico es definido por Bjarke Liboriussen y Paul Martin (2016) por su relevancia a la hora de entender los productos culturales locales en un contexto industrial globalizado. Así, se da visibilidad a juegos más modestos en comparación con las grandes superproducciones AAA.

Por ello, la academia, junto a las instituciones públicas y privadas, debe abordar el sector vasco de los videojuegos ya sea desde un punto de vista industrial o de contenidos, para conocer a fondo su situación, sus características y definir estrategias para protegerlo. Es significativa la

apuesta de la Asociación Game Erauntsia por la investigación local de videojuegos, gracias al apoyo que la Viceconsejería de Política Lingüística del Gobierno Vasco, indispensable para la realización de este estudio.

De este modo, el presente texto tiene como objetivo principal estudiar la manera en que la mitología vasca está representada en el videojuego *Sorginen Kondaira* (Binary Soul, 2016). La elección para su análisis se justifica en la concepción del mismo como producto cultural y no como simple entretenimiento, que incluye una explícita ambientación regional de historias y personajes, el uso que hace del euskera, sus diferentes versiones idiomáticas y la campaña de distribución que llevó al juego del público local al global.

En el estudio partimos del enfoque tripartito de John B. Thompson para el análisis hermenéutico de los medios de difusión, en este caso aplicado al videojuego en cuestión (Thompson, 2002: 440-41). En primer lugar, debemos abordar la concepción y distribución del objeto cultural desde la producción y transmisión de las formas simbólicas, junto con sus características técnicas. En segundo lugar, desde la propia experiencia de juego estudiaremos los mensajes y las construcciones simbólicas transmitidas. En este apartado pondremos en contexto la historia, personajes y ambientación con respecto a las fuentes mitológicas. Además, se aplica un punto de vista de género para determinar la relevancia de los personajes femeninos, que se apoya en el análisis narrativo de las funciones de los protagonistas. Para ello se aplica el modelo actancial de Greimas, que ayuda a determinar los roles de los personajes y sus motivaciones con respecto a su finalidad en la trama (Greimas, 1987). El análisis de contenido también se realizará mediante

un estudio del texto presente en el videojuego, concretamente del uso del idioma, comparando las versiones en euskera, castellano e inglés. Nos interesa determinar la presencia del idioma local en las otras versiones, su relevancia en la trama y en la promoción internacional del videojuego. Finalmente, a partir de los resultados de los anteriores apartados se pronunciarán unas conclusiones como interpretación de la recepción del producto.

Sobre el videojuego

El videojuego que analizamos es *Sorginen Kondaira*, desarrollado por la empresa cooperativa Binary Soul, situada en Bilbao (Euskadi). Binary Soul es una compañía *indie* de reducido número de empleados; cuando desarrolló el juego contaba con seis trabajadores, aunque en el juego participaron algunos colaboradores más.¹ Los socios principales de la empresa se conocieron mientras cursaban un máster de programación y diseño de videojuegos. *Sorginen Kondaira* es el producto comercial que surgió a raíz de uno de los prototipos que diseñaron durante sus estudios.

El escaso número de videojuegos que se producen en Euskadi hace que cada uno de ellos, especialmente si tienen versión en euskera, adquieran relevancia a nivel local. Siendo conscientes de la dificultad para competir en el mercado de los videojuegos y debido a su temática regional, el presente juego se planteó comercialmente como un producto cultural dirigido al entretenimiento de niños y niñas

¹ Los títulos de crédito diferencian tres grupos de participantes. Equipo de Binary Soul: Joseba Algar, Beatriz Ausucua, Carlos Cabarcos, Endika Campo, Santiago Córdoba, Gorka García y Javier Ortiz. Ilustraciones de Paul Caballero. Colaboración de Gaizka Manero y Gorka Unanue.

a partir de ocho años. Santiago Córdoba, CEO de Binary Soul, explica que en el momento en el que comenzaron a trabajar en el juego observaron que existía un nicho en el mercado de la infancia vasca, ya que en edades hasta siete años había mucho material cultural, didácticos y series de televisión, oferta que menguaba al llegar a los ocho años (Tele Bilbao, 2016). De este modo, decidieron desarrollar un juego entretenido que al mismo tiempo fuese educativo y que ayudase también a fomentar el ocio en euskera. El proyecto fue subvencionado por dos instituciones públicas vascas, la Diputación Foral de Bizkaia y el Gobierno Vasco, en este caso dentro de la convocatoria del Departamento de Educación, Política Lingüística y Cultura, IKT, para la promoción, difusión y/o normalización del euskera en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación. Esto deja entrever la relevancia de la financiación pública en los productos culturales relacionados con el euskera.

El videojuego incluyó la versión en castellano y en euskera bajo un único título en vasco, *Sorginen Kondaira*, que traducimos como *La Leyenda de las Brujas*.

El planteamiento del videojuego como producto cultural afectó a la elección del distribuidor, ya que se apostó por Elkar, una empresa dedicada a la distribución especializada de productos culturales en euskera que nunca antes había gestionado las ventas de un videojuego. Elkar tiene actualmente presencia en Euskadi, Navarra y en el País Vasco francés. Además, *Sorginen Kondaira* también se vendió en las tiendas de una conocida juguetería regional: Afede.

El juego se lanzó originalmente en 2016 en formato físico en DVD para PC con las siguientes necesidades técnicas mínimas: sistema

operativo Windows, procesador Intel Core 2 Quad o similar, tarjeta gráfica NVIDIA Geforce GT 220 1GB o AMD Radeon HD 6450 1GB, memoria RAM mínima de 2 gigas y 10 gigas de disco duro.

En marzo de 2017 los desarrolladores decidieron pedir el apoyo de la comunidad *Steam* mediante el proceso de selección de juegos *Greenlight*. En apenas dos meses el juego consiguió el apoyo suficiente para comercializarse en la plataforma y en mayo de 2017 fue lanzado en *Steam*. Durante un tiempo, adquirir el DVD daba acceso gratuito a un código para la plataforma *online*. La distribución del juego a través de esta plataforma supuso la internacionalización del mismo, ya que cambió el título —*Sorgina: A Tale of Witches*— e incorporó la versión en inglés de la que hablaremos con detenimiento en el apartado correspondiente a los usos del idioma. Además, sumó algunos contenidos nuevos como el reto contrarreloj, el reto de coleccionar *eguzki-lores*, un nivel final, cromos de la plataforma, logros y retos.

Para su estreno en línea se recomendaron unas especificaciones técnicas más elevadas, como el uso de un procesador Intel i5 2500K o 4 gigas de memoria RAM. En la actualidad solamente se puede adquirir por medio de *Steam*.

El juego está desarrollado con motor *Unity* y los niveles jugables son en 3D, aunque algunas secuencias como el prólogo utilizan animación 2D limitada, dando vida a las ilustraciones de Paul Caballero. El estilo artístico que eligieron es *Low Poly*, es decir, una técnica en tres dimensiones con bajo número de polígonos que da un aspecto simple a las imágenes, muy lejos de ser hiperrealistas.

El género del videojuego son las plataformas y la exploración con un gran contenido de puzzles. La protagonista debe adquirir las habilidades mágicas que son necesarias para hacer frente a los puzzles

y así avanzar en los niveles. La interacción con otros personajes es mínima y es sobre todo informativa; se muestra poco texto más allá del prólogo, las presentaciones de los lugares, las conversaciones a la hora de obtener poderes y los agradecimientos de los personajes salvados. La base del juego es la interacción con el entorno y los objetos por medio de los hechizos.

Los autores indicaron (Euskal Encounter, 2017) que algunas de las fuentes de inspiración del juego son la saga *Zelda* (Nintendo, 1986-actualidad) y juegos de plataformas como *Jak and Daxter* (Naughty Dog, 2001-actualidad) y *Ratchet & Clank* (Insomniac Games, 2002-actualidad).

En abril de 2017 el videojuego se complementa con una aplicación para móviles y *tablets* que reutilizan las ilustraciones del original. Los personajes y lugares de *Sorginen Kondaira* dan forma a tres desafíos unidos en minijuegos: el reto de valor, agilidad, e intuición.

La empresa Binary Soul se dedica principalmente a realizar encargos de aplicaciones y juegos *serious games* para empresas. Destaca su gran variedad de productos, como cartas interactivas de restaurante, visitas mediante realidad virtual a espacios turísticos o aplicaciones de promoción de eventos. En el campo del entretenimiento, junto con minijuegos promocionales para marcas, destaca *EHPB, Euskal Herriko Pilota Birtuala* (2015), un simulador del deporte rural de pelota vasca que combina la realidad virtual a través de las gafas Oculus Rift y el sensor de movimiento Kinect de Microsoft. En 2016 anunciaron un nuevo videojuego de propia creación, *Ferox Anima*. Este juego, todavía en desarrollo, se plantea como un MOBA en el que hay que hacerse con las criaturas fantásticas de nombre *ferae* y adiestrarlas para el combate.

Disecionando la mitología del juego

Tal y como hemos señalado en el apartado anterior, *Sorginen Kondaira* se plantea como un videojuego que busca entretener y educar al mismo tiempo. Para ello, deciden dar visibilidad a la tradición local, creando una historia basada en la mitología vasca, con el objetivo de dar valor añadido al juego y difundir la cultura local a través del medio interactivo (Euskal Encounter, 2017). El diseño de la historia corre a cargo de Endika Campo y Gorka García, dos de los seis miembros del equipo de Binary Soul. De hecho, Gorka García menciona abiertamente las fuentes bibliográficas que toman como referencia para su diseño:

(...) el guion del juego es una mezcla de todas las leyendas y mitología en las que hemos buceado en los estudios como los de Barandiaran, otros historiadores y libros que teníamos para consultar. Es una mezcla de historias de leyendas que contextualizamos en cada uno de los lugares y que luego intentamos que sean divertidos, intentando que encajen con las mecánicas del juego (Tele7Radio7, 2016).

De este modo, la historia diseñada parte de la siguiente premisa:

Mari, la Dama de Anboto, es la cuidadora de las Tierras Vascas y portadora de paz y armonía. Un día, el malvado Gaueko intentó acabar con la paz, pero Mari mandó a sus súbditos a luchar frente a él y consiguió mantener el orden. Durante un solsticio de verano, coincidiendo con el aquelarre en el que se celebra el rito de iniciación de las aprendices de bruja, Gaueko aprovecha el error de una hechicera y maldice a las brujas adultas. La joven aprendiz Pirulina es la única que se libra del encantamiento, por lo que queda en sus manos ayudar a Mari a liberar a sus hermanas brujas y acabar con Gaueko.

La mitología vasca se representa mediante tres elementos fundamentales que estudiaremos a continuación: los personajes, los lugares en los que transcurre la acción y la simbología de la luz. El estudio de los mismos lo desarrollamos teniendo en cuenta la historia narrada,

los roles en el caso de los personajes y su iconografía, diferenciando las ilustraciones de Paul Caballero de los diseños 3D.

La representación de la mitología vasca la estudiaremos comparando el videojuego directamente con las fuentes bibliográficas originales. Así, partimos del *Diccionario de Mitología Vasca* (1984) del mencionado José Miguel Barandiaran y sumamos a otros autores que interpretan la antigua religión del pueblo vasco y sus símbolos.

Los personajes de la mitología vasca

El videojuego identifica a varios personajes propios de la mitología vasca: Mari la Dama de Anbotu, Gaueko, las brujas, los Etxejaun, Basajaun, la Lamia y Tartalo.

La oposición entre Mari y Gaueko

Mari y Gaueko son los dos personajes que protagonizan el enfrentamiento principal del videojuego, reconociendo a la primera como el bien y al segundo como el mal.

El personaje de Mari no se presenta verbalmente en el videojuego como una diosa, pero sus características parecen dirigirla en esa dirección: es todopoderosa, protectora de la tierra y representante de la luz y del bien. Los demás, a excepción de Gaueko, son sus súbditos, por lo que Mari está en lo alto de la pirámide de poder. En las ilustraciones del prólogo, Mari aparece representada como una hermosa mujer vestida de blanco, con una larga melena dorada, hojas de roble alrededor del cuello y una rosa roja sobre su cabeza. En su versión en 3D, se muestra rodeada de una niebla blanca de luz intensa

que apenas deja entrever detalles de su diseño, lo que enfatiza su misterio y su estatus inaccesible.

El único personaje capaz de hacer frente a Mari es Gaueko, quien es definido como "malvado" y aparece ligado a un eclipse de "oscuro poder". El nombre en euskera Gaueko viene a significar *el de la noche*, y es así como aparece representado iconográficamente: una sombra antropomorfa negra sobre la noche, cuyos rasgos faciales están marcados en rojo. Este personaje, además de en las ilustraciones del prólogo y del epílogo, también sale en el nivel final, añadido para la comercialización en *Steam*, como sombra que persigue a la protagonista. Mari y Gaueko se muestran como dos fuerzas enfrentadas en el videojuego, la primera portadora de luz y el segundo de oscuridad, que están ayudados a su vez por sus respectivos súbditos, las brujas y personajes mitológicos por un lado y los seres monstruosos por otro.

La representación de la ilustración de Gaueko es bastante fiel a lo recogido en las leyendas vascas; según Barandiaran, es una sombra o la propia personificación de la noche que castiga a las mujeres que se atreven a plantarle cara al salir de casa una vez se ha puesto el sol (Barandiaran, 1984: 72-73). Además, Gaueko parece conocer todo lo que sucede una vez cae la noche, lo que justifica en el prólogo del videojuego la metáfora del ojo, una vez que ha liberado su poder, con la luna negra y roja como iris, siendo una iconografía similar al ojo de Sauron en la trilogía de *El señor de los anillos* (Peter Jackson, 2001, 2002 y 2003). Gaueko en el videojuego es capaz de lanzar rayos, pero la creación de las tormentas se atribuye en la tradición a Mari. Asimismo, en las leyendas en ningún momento se habla abiertamente de una oposición entre Gaueko y Mari.

La Dama de Anboto representa toda la existencia, por lo que es la personificación de la Madre Tierra (*Amalur* en euskera). Es por ello que los valores que representa en el videojuego no son acordes a los de la tradición, ya que esta diosa hace tanto el bien ayudando a los humanos, como el mal castigándolos. El aspecto del personaje mitológico varía según las historias, pero en el imaginario popular destaca la misma iconografía del videojuego donde vemos a Mari en su personificación humana como "mujer ricamente vestida y rodeada de oro y riquezas" (Ortiz-Osés, 2007: 31).

Sobre la iconografía de Mari ligada al roble, como Madre Tierra, aparece en ocasiones simplemente como árbol o como árbol de la vida. Aunque no hay representaciones gráficas históricas, añadir unas hojas de roble a su diseño es acertado si se tiene en cuenta el valor simbólico de dicho árbol en el País Vasco y en especial, en la provincia de Bizkaia, donde precisamente se ubica la empresa desarrolladora. Como Juan Aranzadi indica, el roble es un símbolo de raíces religiosas que tiene valor jurídico y religioso (Aranzadi, 2000). Concretamente, el Árbol de Gernika es el roble que simboliza el gobierno y la tradición del pueblo vasco.

Respecto de la rosa roja de la ilustración de Paul Caballero, no hemos podido encontrar referencias en las fuentes bibliográficas. Sin embargo, es el símbolo de las deidades femeninas y entre otros valores se le atribuyen la perfección, la vida, la muerte, el tiempo y la eternidad (Cooper, 2000: 156). Eso, sumado a que el color rojo está ligado a Mari y que en la tradición vasca representa el fuego (Ortiz-Osés, 2007: 72), hace que el añadido del ilustrador esté justificado.



Figura 1. Mari y sus súbditas. Origen: *Sorgina: A Tales of Witches*, propiedad de Binary Soul

Las sorginak y el aquelarre

En el videojuego las *sorginak* (brujas en euskera) son las principales súbditas de Mari. De hecho, la Dama de Anboto llama a Pirulina “hija” en la versión en castellano y en euskera y a las demás brujas las considera las “hermanas” de la joven, lo que subraya la figura de Mari como madre del universo.

Las brujas se juntan en los aquelarres y todos los solsticios de verano realizan el rito de iniciación de las más jóvenes. Lo hacen alrededor de una hoguera en un círculo de crómlech. La única bruja de la cual conocemos el nombre es la niña protagonista, Pirulina. Hay que destacar que las brujas adultas tienen una iconografía diferente a la de la protagonista: visten túnicas de diferentes colores (verde, azul, amarillo, rojo, rosa y morado) que les cubren los pies y portan una toca vizcaína blanca que les envuelve la cabeza y los hombros. El diseño de

todas las brujas adultas es idéntico: jóvenes, de ojos azules o claros y cambian únicamente el color de su vestimenta. Sabemos además, que una de las brujas tiene un gato negro. La pantalla de carga está representada por la escoba, otro elemento tradicional ligado internacionalmente a las brujas y con el que ocasionalmente se han dado avistamientos de Mari en los mitos vascos.

La protagonista, Pirulina, es pelirroja, tiene los ojos verdes y porta el típico sombrero puntiagudo de bruja, tradicional de la cultura popular. Su túnica morada tiene un cuello blanco añadido y deja entrever sus tobillos y pies. Como vemos, el diseño de las brujas adultas es muy diferente al de la protagonista; las primeras son representadas con un motivo típico vasco como es la toca, mientras que la joven está construida con una iconografía mucho más internacional.

Cuando afrontamos el concepto de bruja vasca Barandarian nos indica que debemos separar por un lado, el genio que está al servicio de Mari, de las humanas paganas que celebran reuniones nocturnas (Barandarian, 1984: 184). Además, como en el videojuego, las brujas vascas están relacionadas con la luz y con animales como los gatos (Barandarian, 1984, 186).

Barbara Ehrenreich y Deirdre English recuerdan que la caza de brujas persiguió a mujeres curanderas que quedaron fuera de lugar en las nuevas concepciones masculinas de la medicina (Ehrenreich & English, 1973: 4). Con el paso del tiempo, estas mujeres fueron asociadas a crímenes sociales, sexuales y religiosos (anticristianos), capaces de embrujar a los humanos, creando un estereotipo femenino negativo que todavía hoy perdura.

El videojuego parece combinar las dos acepciones de bruja de Barandiaran, ya que efectivamente, son sirvientes de Mari, tienen poderes mágicos y apariencia humana. No obstante, las brujas del videojuego representan exclusivamente valores positivos. Txema Hornilla apunta a que algunos de los ritos iniciáticos femeninos vascos están ligados a Mari, a la luna y a los aquelarres, por lo que este evento aparece contextualizado correctamente en el videojuego, dentro de la concepción mágica de la bruja (Hornilla, 1989: 99-100).

Las brujas cuando son transformadas por Gaueko se convierten en Etxejauns, pequeños monstruos de piel verde que han perdido su poder. Según Barandiaran, estos seres nocturnos son antepasados familiares del hogar que visitan, son bienhechores, pero también se disgustan cuando el fuego de la casa está apagado (Barandiaran, 1984: 65). Las fuentes no explican su aspecto aunque se los considera duendes, por lo que la representación del videojuego es acertada.



Figura 2. El akelarre de las sorginak. Origen: *Sorgina: A Tales of Witches*, propiedad de Binary Soul

Otros seres mitológicos

En la historia narrada en el videojuego, las brujas parecen ser las únicas que reciben su poder directamente de Mari y consecuentemente, lo pierden con la maldición de Gaueko. Eso es así porque el resto de personajes mitológicos, Basajaun, la Lamia y Tartalo conservar parte de sus poderes, razón por la que ayudan a la protagonista enseñándole varios hechizos. Previamente, en la primera venida de Gaueko, estos tres seres mitológicos luchan en el bando de Mari como sus súbditos.

Basajaun, como su nombre en euskera indica, es el *señor del bosque* o *señor salvaje* y protege las tierras que habita. En el videojuego se muestra guardando la entrada del Bosque de Oma, en el municipio de Kortezubi, donde precisamente se recogen leyendas sobre su

presencia. En el videojuego es un hombre musculoso, de gran tamaño y frondosa barba que porta una gran hacha, acorde con la descripción de las leyendas. Es un personaje que ayuda a los humanos, tal y como hace en el videojuego, pero las leyendas también indican que ocasionalmente tiene carácter maligno.

La Lamia, es un ser acuático representado como una sirena sentada sobre una roca en un lago. Es mitad humana —tiene los pechos cubiertos— y mitad pez. Esta iconografía se corresponde a la tradicional imagen de las sirenas de la cultura popular y se aleja de la vasca, en la que habitualmente el personaje tiene pies de ave. En la ilustración de Paul Caballero la Lamia muestra uno de sus objetos simbólicos habituales: el peine de oro. Este personaje mitológico también es conocido por su canto, recurso que utiliza en el videojuego para enseñar su hechizo a Pirulina.

Son muchos los relatos recogidos sobre las Lamias que además de describirlas físicamente indican que al igual que obran desinteresadamente, en ocasiones lo hacen para hacer daño o con objetivos egoístas (Barandiaran, 1984: 109-17).



Figura 3. Encuentro entre Pirulina y la Lamia. Origen: *Sorgina: A Tales of Witches*, propiedad de Binary Soul

Tartalo es un gigante cíclope que es representado en las ilustraciones del videojuego como un pastor que porta una porra de piedra y viste harapos que dejan ver su pecho. En su versión 3D lleva una gran vara en vez de la porra y está sentado en un trono, vigilando la entrada a Tartaloetxe, el penúltimo nivel del juego. Tartalo es, según la mitología, un ser malvado que atormenta a los humanos (Barandiaran, 1984: 193) y que recuerda al cíclope Polifemo de La Odisea.

Los tres personajes mitológicos aparecen en el videojuego como ayudantes de la protagonista y son indispensables para avanzar en el juego. Esto se contrapone con el carácter malvado de Tartalo en la tradición, así como al ambivalente de Basajaun y la Lamia; como Santiago Córdoba indica, la decisión de presentar a estos seres como representantes del bien fue una decisión premeditada (Tele Bilbao, 2016).

Roles y género

Si analizamos los personajes según la teoría actancial de Greimas, el actante del sujeto o de la heroína se corresponde al personaje de la joven aprendiz de bruja Pirulina. La destinadora es Mari, la Dama de Anboto, que la elige como sujeto y le expone cuál es su cometido. Gaueko es el oponente del resto de los personajes y cuenta con varios monstruos que sirven de ayudantes en el prólogo. El sujeto tiene también varios ayudantes que le dan los poderes mágicos necesarios para poder avanzar (Mari, Basajaun, Tartalo y la Lamia). Las destinatarias concretas de la misión de Pirulina son sus hermanas brujas, a las cuales debe liberar del hechizo de Gaueko, que a su vez supondrá el regreso de la paz en las Tierras Vascas. Las brujas además de destinatarias también son el objeto que persigue el sujeto. Debemos puntualizar que, según el prólogo, es el error de una de las brujas el que provoca la aparición de Gaueko.

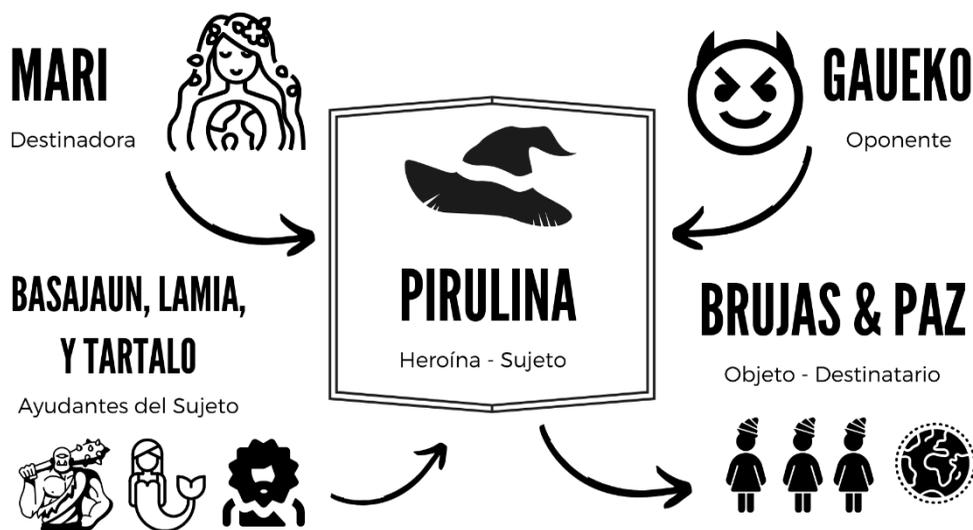


Figura 4. Estructura actancial de *Sorghinen Kondaira*. Origen: Elaboración propia

En total hay dos personajes individuales femeninos (Pirulina y Mari), un personaje colectivo femenino (las brujas) y dos personajes colectivos mixtos (los ayudantes y la humanidad, implícita en el videojuego). Solamente hay un personaje masculino individual, Gaueko, que es además el representante del mal y adversario de la protagonista. Los personajes femeninos están representados en el resto de actantes (heroína, ayudante, destinador y destinataria) y siempre aparecen en el lado de la heroína, representando al bien.

Si reparamos en los nombres, observamos que hay el mismo número de personajes masculinos y femeninos con nombre propio. Comprobamos, de este modo, que el videojuego aprueba el llamado Test de Bechdel, ya que son varios los personajes femeninos que interactúan entre ellos y no siempre lo hacen sobre otro personaje masculino (en este caso Gaueko), sino que también apelan a la hermandad entre las brujas.

Simbología de la luz

El videojuego introduce la oposición clásica entre el bien y el mal y utiliza como motivo la simbología de la luz y su ausencia. Ya hemos mencionado que la iconografía de colores (el blanco de Mari y la sombra de Gaueko) simboliza ese enfrentamiento, pero son varios elementos más los que subrayan esta oposición. Concretamente, hablamos de la simbología de la luz a través del sol, el fuego, el solsticio de verano y la carlina o *eguzki-lore*.

La paz en las Tierras Vascas se muestra de día, mientras que el mal viene a imponer la oscuridad. Esa dicotomía que asocia el día con

el bien y la noche con el mal no es del todo clara en las historias recogidas de la tradición local. En primer lugar, debemos considerar que la luna y el sol son hijas de Mari, creadora de todo. Ortiz-Osés señala que la luna adquiere varios significados, ya que puede tener influencia maléfica dependiendo de su fase (Ortiz-Osés, 2007: 27-29), por lo que la apropiación de la misma por Gaeko en el videojuego parece contextualizada. Este mismo autor también explica las diferentes connotaciones que adquiere la luz en la tradición vasca, diferenciando la luz del día de la noche, donde precisamente se inscribe Gaeko (Ortiz-Osés, 2007: 71-72). La luz del fuego y de las velas también tiene un carácter espiritual ligado al hogar vasco y a Mari, y, en el primer nivel del videojuego, se menciona que una de las brujas enciende velas en su casa continuamente.

El fuego y la luz están a su vez reflejados en los *puzzles* interactivos de los niveles de Zugarramurdi, Aitzgorri y Tartaloetxe. El más complejo de esos es el de Aitzgorri, donde encontramos una puerta en la que para avanzar debemos colocar objetos que representen el sol, la luna y una estrella. Para conseguir esos objetos primero debemos de colocar en su sitio los altares correspondientes a cada astro. La existencia de estos altares nos indica que los elementos que representan tiene una especial sacralidad dentro del *lore* del videojuego. Luego, debemos encender sus correspondientes pebeteros en un orden concreto, lo que provocará que se encienda un fuego en el altar. Finalmente, podremos buscar los objetos para colocarlos en la puerta. En Zugarramurdi a través de un *puzzle* se deben abrir tres puertas consecutivas: la del sol, la luna y la estrella. En Tartaloetxe habremos de iluminar dos pebeteros para poder abrir la puerta que nos lleva a nuestra hermana. Destaca

además, que en el nivel final, la cueva de Anboto, los altares al sol son puntos de control.

La interpretación de estos tres símbolos (sol, luna y estrella) de manera conjunta nos lleva al genio de nombre Ortzi o Urtzi de la mitología vasca, que representa el cielo. Ortzi es una divinidad menor masculina, al servicio de Mari o Tierra Madre (Ortiz-Osés, 2007: 29), que aunque es un ser independiente no deja de ser una extensión de ella. En el Ortzi se ubican precisamente el sol, la luna y las estrellas, por lo que consideramos que estos tres elementos en el videojuego son la representación del cielo en la tierra, lugar donde se juegan los niveles. Así, este trío representa el todo y a su vez a Mari, razón por la cual el sol aparece en lo alto de la puerta del nivel de Aitzgorri.

En *Sorginen Kondaira* las brujas celebran su aquelarre y rito de iniciación en el día más largo del año, el solsticio de verano. Aparentemente, el aquelarre se está celebrando de noche y la luz está presente en el ritual, ya que las brujas se juntan alrededor de una hoguera. La elección de este día está contextualizada en la tradición vasca, puesto que en el día de san Juan se celebran diferentes ritos purificadores alrededor de las hogueras. Algunos de estos ritos son ofrendas al sol y otros están ligados a los genios nocturnos o precisamente se busca hacerles frente (Baradiaran, 1984: 53 y 188). Se trata de "rituales de protección y afirmación periódica, así como de destrucción de lo viejo y caduco y proyección de lo nuevo y potente" (Ortiz-Osés, 2007: 65).

Finalmente, el poder de la luz se representa a través de la flor de la planta *eguzki-lore*. Es la flor del cardo silvestre o carlina, cuyo nombre en euskera significa literalmente *flor de sol*. En *Sorginen Kondaira*, el poder de Mari se concentra en estas flores, las cuales entrega a las

brujas para hacer frente a la oscuridad. Además, el traspaso del *eguzki-lore* a las brujas jóvenes supone su rito de iniciación. Las hechiceras utilizaron los *eguzki-lore*s para combatir a Gaueko y más tarde es Pirulina la que la usa para liberar a sus hermanas convertidas en Etxejauns, seres que como ya hemos dicho, se enojan ante la ausencia de fuego en el hogar. Así, el juego otorga valor narrativo y simbólico a la planta, pero en la práctica no es un elemento interactivo. La excepción es el reto de coleccionar veinticinco flores por nivel, misión secundaria que no es necesaria completar para avanzar en el juego.

El *eguzki-lore* es una planta típica pero no exclusiva del País Vasco que, como su nombre en euskera indica y la mitología explica, sustituye al sol, por lo cual simboliza todos los valores atribuidos al astro y tiene especial protagonismo en el solsticio de verano (Ortiz-Osés, 2007: 65). Tradicionalmente se coloca en las puertas de las casas para ahuyentar espíritus malignos, lo que justifica su utilización para tal fin en el videojuego. Pero, la tradición incluye entre esos espíritus malignos a las brujas, que por la noche se entretienen contando las púas de la flor hasta el amanecer (Barandiaran, 1984: 59). Esto supone una contradicción del videojuego, ya que es una herramienta de las brujas y no algo que las detiene.

Espacios de realidad y ficción

Geolocalización y etimologías

El videojuego está explícitamente ambientado en las "Tierras Vascas" y se mencionan ocho lugares específicos: Sorginetxe, el bosque de Oma, la cueva de Santimamiñe, Laminzulo, la cueva de Zugarramurdi, el monte Aitzgorri, Tartaloetxe y el monte Anboto. Estos ocho lugares

existen en la realidad y se presentan en el videojuego como niveles jugables en 3D. La última localización, el monte Anboto, fue incorporado como nivel cuando se lanzó el videojuego en Steam.

Todos estos lugares se muestran en el videojuego a través del mapa de Hego Euskal Herria (espacio geográfico que suma las cuatro provincias vascófonas del Estado español). En el mapa, dibujado por Paul Caballero, se observa claramente la delimitación de las tres provincias de Euskadi (Araba, Bizkaia y Gipuzkoa), mientras que los niveles de Laminzulo y Zugarramurdi están situados en Navarra.



Figura 5. Mapa de *Sorginen Kondaira*. Origen: *Sorgina: A Tales of Witches*, propiedad de Binary Soul

Dejando a un lado los niveles inicial y final (Sorginetxe y el monte Anboto), los seis niveles restantes se presentan por parejas: el bosque de

Oma conduce a la cueva de Santimamiñe, Laminzulo a la cueva de Zugarramurdi y el monte Aitzgorri a la cueva de Tartaloetxe. Estos pares se construyen mediante la repetición de un nivel exterior guardado por un ser mitológico y una caverna a explorar.

Barandiaran explica que en algunas leyendas estos tres seres mitológicos aparecen defendiendo o viviendo en una cueva, al igual que en el videojuego (Barandiaran, 1984: 39, 112 y 193). De hecho, en la geografía vasca existen muchos lugares con el nombre de Laminzulo y Tartaloetxe, que reciben el nombre de los seres mitológicos que lo habitan: *gruta de las Lamias* y *casa de Tartalo*. Casualmente, existe un Laminzulo al lado de Zugarramurdi (Navarra) y un Tartaloetxe en Zegama (Gipuzkoa) cerca del monte Aitzgorri. Sobre Basajaun, también aparecen avistamientos en la zona de Kortezubi (Bizkaia), donde se encuentran el bosque de Oma y la cueva de Santimamiñe. Debemos puntualizar que en el videojuego en el nivel Aitzgorri se habla del "Laberinto de Tartalo", cuando en las leyendas no se recoge tal cosa.

Es habitual que en los videojuegos las mazmorras se ubiquen en cuevas, pero, en el caso de *Sorginen Kondaira* esta elección parece justificada por las fuentes mitológicas. Como ya hemos indicado, los tres seres mitológicos del juego están ligados a cavernas, como también lo está la diosa Mari, la cual aparece en la topografía vasca. Mari está vinculada nominalmente a una de sus moradas, la cueva de la montaña Anboto, pero son varias las cavernas y montañas más en las que habita, lo que hace entendible que el videojuego nos traslade a varias cuevas, todas ellas de gran sacralidad en la tradición vasca (Ceruti, 2011).

No solo eso, la casa vasca es una representación más de la caverna de Mari, lo que explica la importancia del fuego del hogar (Ortiz-Osés, 2007: 51) y que el juego nos lleve en su primer nivel a Sorginetxe,

(literalmente en euskera casa de la bruja) y a Zugarramurdi, la cual el videojuego nos indica que fue la antigua morada de las hechiceras.

Además, también se observa el paso de los días, que a su vez simboliza el viaje de la heroína. El juego comienza de noche, tras la maldición de Gaueko en Sorginetxe. Los dos siguientes niveles exteriores (bosque de Oma y Laminzulo) son de día y el último nivel exterior (Aitzgorri) es de noche, lo que da a entender que la protagonista se acerca al enemigo final.

Iconografía y diseño de los espacios

Sorginen Kondaira muestra espacios que existen en la realidad, pero, las limitaciones del videojuego hacen que no puedan ser reproducidos al detalle. En relación a esto, Santiago Córdoba indica que los desarrolladores quisieron plasmar la esencia de los lugares (Tele Bilbao, 2016) lo que conlleva la conversión de esos espacios en versiones interactivas para hacerlos jugables y explorables. Para ello se incorporan *puzzles* de diferentes tipos en forma de entramados de cañerías, plataformas, ascensores, objetos móviles, etcétera que no existen en la realidad y que lógicamente no son referenciados en los textos sobre folclore vasco.

La excepción es el bosque de Oma, ya que uno de los *puzzles* del nivel interactúa con la versión digital de las pinturas que encontramos en el bosque real. Este bosque recibe también el nombre de *bosque encantado* (*baso sorgindua* en euskera) o *bosque animado* y es conocido por los árboles pintados por el artista Agustín Ibarrola. Los motivos dibujados son muy variados y encontramos ejemplos de simples

rayas, arcoíris, animales, personas, rayos, y ojos. Es más, Vela del Campo recoge que uno de los múltiples ojos que pintó Ibarrola era el de Basajaun (Vela del Campo, 1999), personaje que en el videojuego custodia el bosque de Oma. En el juego, la protagonista debe cambiar el tamaño de varios árboles para completar cuatro de estas pinturas: un ojo, un ser humano y dos peces.

Cerca del bosque de Oma, en el mismo municipio de Kortezubi, están las cuevas de Santimamiñe, lo que justifica que ambos niveles formen pareja. Estas cuevas son conocidas por sus pinturas rupestres del periodo Paleolítico Superior, las cuales aparecen en el videojuego. Sin embargo, aunque las siluetas del bisonte, ciervo y caballo son reconocibles, no se muestran de forma realista en el juego y no son utilizadas como *puzzles*; los dibujos se reflejan en las paredes de la cueva como luces de neón parpadeantes que simplemente decoran y diferencian las habitaciones y, por supuesto, ayudan a identificar la cueva representada con la real. Ortiz-Osés recuerda que Santimamiñe es la cueva exponente de la prehistoria vasca y que estas grutas se consideran lugares de iniciación religiosa, relacionados con Mari, donde además se han encontrado figuras de Venus prehistóricas (Ortiz-Osés, 2007: 79-80).

Precisamente, en el mapa dibujado por Paul Caballero, sobre el monte Anboto, lugar en el que en el epílogo aparece Mari y donde se realizan los aquelarres, vemos plasmada la silueta de lo que parece una Venus prehistórica. Ana Iziz y Rosa Iziz indican que estas “Diosas Madre” están presentes tanto en la pintura como en la escultura de la prehistoria vasca (Iziz & Iziz, 20016: 20-25). Esta silueta es muy similar a una de las ilustraciones que el editor de *Wikipedia*, Josu Goñi, subió en 2006 a la plataforma para ilustrar los contenidos sobre temas vascos.

Concretamente, la imagen que vemos en el videojuego es la que representa a otro ser mitológico vasco, los gentiles, y no a Mari. Estas imágenes de uso libre se han convertido en fuente iconográfica de los mitos vascos, y, como Goñi afirma, las creó basándose en imágenes y esculturas tales como estelas funerarias, dinteles y objetos paleolíticos (Josu Goñi, comunicación personal, 18 de octubre de 2021).

Aunque el bosque de Oma recibe el sobrenombre de *encantado*, su historia no está ligada a la mitología vasca. Sí es el caso de las montañas Anboto y Aitzgorri, que son dos de las moradas de Mari. El perfil de la montaña Anboto es dibujado en la ilustración de Paul Caballero acorde con la realidad. En esa imagen vemos el aquelarre que se celebra alrededor de un crómlech pirenaico, un círculo de piedras megalíticas típico de la región que en euskera recibe el nombre de *harrespil*. Barandiaran indica que, efectivamente, algunos aquelarres de brujas se celebran alrededor de cromlechs (Barandiaran, 1984: 14). El nivel ambientado en la cueva de Anboto es una nueva mazmorra llena de *puzzles* en la que Gaueko persigue a Pirulina, por lo que prima la velocidad para avanzar.

La cueva de Zugarramurdi en Navarra es conocida por las leyendas que narran en su interior la celebración de reuniones de brujas (Barandiaran, 1984: 13). No obstante, el videojuego habla de Zugarramurdi como la vieja morada de las hechiceras, situando, como hemos dicho, la celebración del aquelarre en las faldas del monte Anboto. La cueva de Zugarramurdi presenta un *puzzle* principal que se basa en la recuperación de piezas para la construcción de una red hidráulica de tuberías que abre tres puertas. Lógicamente, es un

añadido del videojuego, ya que en la realidad no son más que unas cuevas cársticas.

El mapa dibujado por Paul Caballero incluye dos dólmenes o estructuras megalíticas. La primera es Tartaloetxe, que en el nivel adquiere forma de cueva con el añadido fantástico de varios *puzzles*. Barandiaran habla del dolmen de Tartaloetxe en el monte Saadar de Zegama, por lo que el mapa es correcto en su interpretación (Barandiaran, 1984: 193).

El segundo dolmen del mapa se corresponde a Sorginetxe, situado en el municipio de Salvatierra/Agurain en la provincia de Araba. Debemos puntualizar que, al igual que Tartaloetxe y Laminzulo, existen varios topónimos vascos con el nombre de Sorginetxe. Como en el anterior caso, el dolmen del mapa coincide con la localización y el aspecto del real, pero adquiere forma de mazmorra jugable en el videojuego, presentándose como la casa donde viven actualmente las protagonistas y que nada tiene que ver con la estructura de piedra de la realidad. Concluimos que el nombre se ha tomado como una licencia literal debido al significado del topónimo: *casa de la bruja*. En ambos casos, los dólmenes aparecen en las tradiciones locales ligados a personajes fantásticos, siendo una constante utilizada para explicar la construcción o asumir quiénes fueron sus moradores (Vegas Aramburu, 1991: 82 y 85).

Asimismo, debemos señalar uno de los *puzzles* del nivel de Laminzulo. En este espacio debemos buscar y completar varios tótems de forma animal que están desperdigados. El tótem es el símbolo mitológico de algunas culturas, especialmente indígenas americanas, pero no de la vasca. Por ello, consideramos que su uso es un elemento extranjero que otorga al videojuego valor simbólico, en la medida en que representa, mediante sus tres niveles, el árbol de la vida y la relación

del ser humano con su entorno y sus deidades. En el caso de la tradición vasca sí que existe el árbol sagrado como tótem, concretamente el mencionado roble (Abella, 2012).

El apartado sobre la iconografía de los espacios debemos finalizarlo con una mención al mundo rural vasco y especialmente a los caseríos o *baserris*. Estas edificaciones familiares aparecen en varias de las ilustraciones de Paul Caballero y sirven para subrayar la importancia de la naturaleza y la vida rural como parte de la identidad vasca.



Figura 6. Basajaun, la Lamia y Tartalo entre *baserris*. Origen: *Sorgina: A Tales of Witches*, propiedad de Binary Soul

El euskera como distintivo

El idioma tiene especial relevancia en este videojuego debido a las elecciones que se hacen tanto para su promoción (determinado en parte por las políticas de las plataformas de venta), así como a la presencia en el texto y los elementos narrativos de la historia.

Promoción multilingüe

El videojuego se lanzó en 2016 en DVD con el título único en euskera de *Sorginen Kondaira*, que traducimos al castellano como *La leyenda de las brujas*. El DVD solamente incluyó las versiones en castellano y euskera. El público potencial al que se dirigieron las campañas de publicidad fue el local, concretamente la comunidad autónoma vasca, donde el castellano y el euskera son idiomas cooficiales.

En mayo de 2017 el videojuego fue lanzado en *Steam*. Para esta segunda comercialización además del castellano y el euskera se incluyó el inglés como idioma de juego y, actualmente, la *web* promocional está disponible en las tres lenguas. La inclusión del inglés influyó en el nuevo título que recibió el producto: *Sorgina: A Tale of Witches*. La combinación de euskera e inglés sirve por un lado para resaltar el elemento local —la bruja vasca—, al tiempo que adquiere un carácter internacional gracias al inglés. Es más, incluso en su versión en castellano toma ese nuevo título. Esta combinación de idiomas, según indica Gorka García, responsable de comunicación de Binary Soul, fue deliberada (Euskal Encounter, 2017).

Como se puede comprobar en *Steam*, la descripción del videojuego está disponible en inglés y castellano, pero no en el idioma local. A su vez, *Steam* no ofrece la etiqueta de idioma para el euskera

(en este ejemplo solamente se indican las opciones de español de España e inglés), a pesar de que efectivamente el vasco esté disponible dentro del juego. El euskera queda relegado en la ficha a la descripción del videojuego, donde se menciona explícitamente que existe esa tercera versión idiomática. Estas frases en la descripción son un añadido que responde a una elección deliberada de los creadores que sirve para dar visibilidad a un idioma minorizado, invisibilizado en la plataforma. Es interesante la decisión de los autores, ya que en la ficha en inglés el mensaje aparece en ese mismo idioma, mientras que en la ficha en castellano la frase está escrita en euskera.

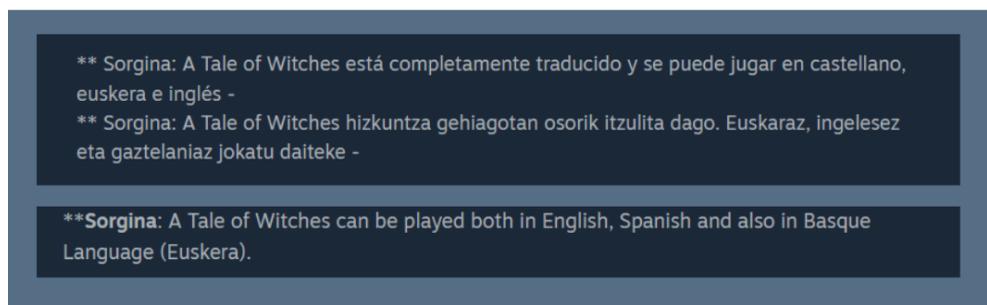


Figura 7. Descripción en Steam de *Sorgina: A Tale of Witches*. Origen: Ficha en Steam de *Sorgina: A Tales of Witches*, propiedad de Binary Soul

El euskera en la mitología y topografía

El juego se concibe con su versión original en castellano y se localiza posteriormente al euskera y al inglés. Sin embargo, el idioma local tiene especial relevancia en las versiones en otros idiomas a través de numerosas palabras en euskera, entre las que destacan el nombre de los personajes, objetos, y lugares.

Para comenzar, debemos subrayar, nuevamente, el actual título del juego, *Sorgina: A tale of Witches*, donde se puntualiza el término en euskera de bruja, *sorgina*, como distintivo crucial del juego. Eso le otorga un valor cultural y local añadido que sirve para diferenciarse del resto.

El uso de la palabra *sorgina* se repite en varias ocasiones. Por ejemplo, en la versión en castellano en vez de utilizar la palabra bruja se habla siempre de las *sorginak*. En inglés, entretanto, se opta por la palabra *witch* para brujas, mientras que *Sorgina* se convierte en el nombre de la protagonista. Precisamente, el nombre de la protagonista es muy distintivo. En castellano y en euskera la protagonista se llama *Pirulina* —nombre que conocemos en el prólogo en euskera y una vez comenzado el juego en castellano— que es una alusión directa a la canción *Sorgina Pirulina* del folclore infantil vasco. Esta canción está muy extendida entre la población vasca y su título aparece en ocasiones escrito con la letra 'ñ', *Sorgiña Piruliña*. Emilio Xabier Dueñas y Josu Erramun Larrinaga indican que se trata de una canción de sorteo infantil, que “desgrana la descripción humorística del concepto de bruja (*sorgina*), finalizando con una referencia despectiva y directa al librado o elegido” (Dueñas & Erramun Larrinaga, 2011: 347). La canción presenta a la bruja como algo negativo, literalmente con el culo sucio y atontada. Esa imagen se contradice completamente con los valores representados por la protagonista del videojuego, que simboliza la salvación de toda la creación.

La elección de *Sorgina* como nombre de la protagonista en la versión en inglés deja de lado la referencia local de la canción infantil, desconocida fuera del territorio vasco. Así, al igual que se hace en el título, se busca resaltar internacionalmente la figura de la bruja vasca.

Los personajes mitológicos mantienen su nombre en euskera en las tres versiones idiomáticas a excepción de la Lamia en la versión en inglés, que no recibe nombre. Así tenemos a Mari, la dama de Anboto, que en inglés pasa a ser *Mari, the Lady of Anboto*; Gaueko, los Etxejauns, Basajaun y Tartalo.

De la misma manera, los topónimos que dan nombre a los diferentes niveles del juego se presentan en los tres idiomas en su forma eusquérica, incluso cuando tienen una variante en castellano. Ejemplo de ello es la montaña Anboto, que aparece con su grafía en euskera y no en castellano (*Amboto*). El resto son lugares en euskera y que en castellano no varían: Santimamiñe, Laminzulo, Zugarramurdi y Tartaloetxe. La excepción es la montaña Aitzgorri, que tiene su nombre en castellano en vez de en euskera (*Aizkorri*).

Como ya hemos señalado, algunos de estos topónimos son términos compuestos que dan significado literal a su contenido, Sorginentxe (casa de la bruja), Aitzgorri (piedra roja, se entiende que por el color de la montaña), Laminzulo (gruta de la Lamia) y Tartaloetxe (casa de Tartalo). La cueva de Santimamiñe toma el nombre de la cercana ermita dedicada a san Mamés, siendo Santimamiñe el nombre en euskera del santo.

Finalmente, en la versión en castellano y en inglés del juego se utilizan dos palabras exclusivamente en euskera: *eguzkilorre* y *akelarre*. La palabra *eguzki-lore*, —que en el videojuego aparece escrita como una sola palabra, *eguzkilorre*— está compuesta por las palabras sol y flor, por lo que su significado literal está directamente relacionado con el concepto que representa en el videojuego. Este significado se pierde si

se utilizase el nombre de la planta en castellano, carlina, o alguna de las múltiples formas que tiene en inglés.

Finalmente, así como *sorgina* y *eguzki-lore* son palabras propias del euskera, en castellano está aceptado el uso de *akelarre*, de origen vasco, que hace referencia a la reunión de brujas. Sin embargo, en el videojuego la palabra aparece con la ortografía vasca, usando “k” en vez de “q”. Es curioso el uso de la palabra en inglés, ya que inicialmente aparece como *coven*, para luego pasar a utilizarse también *akelarre*. Interpretamos esta elección de la misma manera que el uso de *sorgina* en inglés; *akelarre* toma un valor añadido que va más allá de la reunión de brujas, pasando a ser una reunión de brujas vascas.

Conclusiones

El análisis de contenido de *Sorginen Kondaira* nos lleva a concluir que, cumpliendo con la premisa propuesta por los creadores, se trata de un videojuego que reinterpreta la mitología vasca. Debemos subrayar la palabra *reinterpretar*, ya que los desarrolladores se toman varias licencias respecto de personajes y espacios en los que sucede la trama. En general, estos elementos son adaptados para crear unos personajes, elementos y espacios atractivos y fácilmente reconocibles para el público local que no necesita más que un conocimiento básico para identificarlos —los más claros son los personajes mitológicos, el dolmen de Sorginetxe, las pinturas del bosque de Oma, las pinturas rupestres de Santimamiñe y el propio *eguzki-lore*. A partir de ese postulado se suman diferentes elementos fantásticos que construyen la interactividad y

puzzles del videojuego, lejos de la realidad que supuestamente reproducen los lugares en los que se ambientan los niveles.

Otra elección significativa es la vestimenta de la protagonista. Pirulina, a diferencia de las otras brujas, no presenta un diseño ligado a la región, es decir, de características explícitamente vascas como la toca vizcaína. En consecuencia, cualquier persona, sea del lugar que sea, puede identificarla como hechicera. Los valores atribuidos a los seres mitológicos también se simplifican, convirtiéndolos en versiones planas, siempre ligados al bien y sin evolución dramática.

El análisis, desde el punto de vista de género, nos hace concluir que el videojuego destaca por el protagonismo de los personajes femeninos. Se impone una visión dual en la que lo femenino se representa como el bien, portador de luz, armonía y paz. Frente a ello, lo masculino se representa como el mal desequilibrante. Por lo tanto, deducimos que mantiene un mensaje feminista defendido por un grupo de creadores mayoritariamente masculino, ya que entre los diez autores solo hay una mujer acreditada.

El proceso de comercialización del videojuego, que pasa de ser un producto local a uno internacional, hace que la interpretación de los contenidos y el uso del idioma adquieran una nueva dimensión. De este modo, la puesta a la venta en la plataforma *Steam* supone lanzar a nivel mundial un juego que fue concebido para el público local, con un alto número de elementos narrativos conocidos de la cultura de la región. Eso provoca que la mitología vasca esté accesible globalmente a videojugadores de todo el mundo no familiarizados con la misma.

El hecho de que la versión internacional del juego se rebautizara con una combinación de inglés y euskera hace esa evolución glocal

más evidente que da valor al idioma local en el contexto global. Es más, la versión en inglés, creada específicamente para la puesta a la venta en línea, al igual que la versión en castellano, incluyen numerosas palabras en euskera, lo que convierte al idioma en un elemento cultural e identitario más dentro del videojuego. En ese sentido, debemos de destacar el esfuerzo de los creadores por dar visibilidad al idioma en la ficha de *Steam* y hacer frente a los problemas de distribución que tienen los videojuegos en euskera.

De cara al futuro se propone completar este estudio mediante el análisis de los minijuegos publicados en la aplicación para móviles y *tablets* y de los desafíos planteados en *Steam*. Estos amplían el universo de *Sorginen Kondaira* y es conveniente revisarlos para seguir creando conocimiento sobre este caso concreto dentro de los *regional game studies*.

En definitiva, el videojuego *Sorginen Kondaira* mediante su concepción, contenidos y su recorrido comercial es un ejemplo de producto regional que evoluciona desde lo local a lo internacional. El juego aprovecha sus elementos narrativos para dar visibilidad a la cultura y al idioma propio de la región, mostrando características propias de la identidad local. *Sorginen Kondaira* es, sin duda, una apuesta por la diversidad dentro del mercado global de los videojuegos.

Bibliografía

Abella, I. (2012). *La magia de los árboles*. Barcelona: RBA.

- Aluistiza, J. "Aztiri" (1985). *Euskal Baserriaren inguruan*. Oñati: Editorial Franciscana Aránzazu.
- Aranzadi, J. (2000). *Milenarismo vasco: Edad de Oro, etnia y nativismo*. Barcelona: Taurus.
- Barandiaran, J. M. (1984). *Diccionario de mitología vasca*. Donostia: Txertoa.
- Binary Soul (30 de mayo de 2017). *Sorgina: A Tale of Witches*. https://store.steampowered.com/app/627420/Sorgina_A_Tale_of_Witches/.
- Binary Soul (2016). *Sorgina: A Tale of Witches*. <http://www.sorgina.com/>.
- Binary Soul (10 de marzo de 2017). *Sorgina: A Tale of Witches*. Steam Community. Steam Greenlight. <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=879951991>.
- Ceruti, Ma. C. (2011). Montañas sagradas en el País Vasco y su mitología. *Mitológicas*, XXVI, 29-42.
- Robertson, R. (1997). Glocalization: Time-Space and Homogeneity Heterogeneity. En M. Featherstone, S. Lash and R. Robertson (Eds.). *Global Modernities* (pp. 25-44). London: Sage.
- Cooper, J. C. (2000). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Dueñas, E. X. y Erramun Larrinaga, J. (2011). Haur folklorea Euskal Herrian Irakaskuntzako materialak = El folclore infantil en Euskal Herria. Materiales para su enseñanza. *Jentilbaratz, Cuadernos de Folclore* (13).
- Ehrenreich, B. and English, D. (1973). *Witches, Midwives, and Nurses: A History of Women Healer*. New York: The Feminist Press.

- Euskal Encounter [Euskal Encounter]. (24 de abril de 2017). *DirEECT: Sorginen Kondaira*. [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Lb1bEyfF0Pk>.
- Greimas, A. J. (1987). *Semántica estructural. Investigación metodológica*. Madrid: Gredos.
- Hornilla, T. (1989). *La mujer en los ritos y mitos vascos*. Donostia: Txertoa.
- Iziz, A. y Iziz, R. (2016). *Historia de las mujeres en Euskal Herria I. Prehistoria, romanización y Reino de Navarra*. Tafalla: Txapalarta.
- Liboriussen, B. and Martin, P. (2016). Regional Game Studies. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*. 16(1), <http://gamestudies.org/1601/articles/liboriussen>.
- Ortiz-Osés, A. (2007). *Los mitos vascos. Aproximación hermenéutica*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Tele7Radio7 [Tele7Radio7]. (8 de julio de 2016). *Binary Soul, cooperativa vasca creadora del videojuego "Sorginen Kondaira" sobre mitología vasca*. [Archivo de Video]. YouTube. <https://youtu.be/cDIma4F7-Hw>.
- Tele Bilbao [BinarySoul]. (31 de julio de 2016). *SORGINEN KONDAIRA - TELEVERANO 2016 ENTREVISTA - ELKARRIZKETA*. [Archivo de Video]. YouTube. <https://youtu.be/D6VKGQE9oD4>.
- Thompson, J. B. (2002). *Ideología y cultura moderna*. México: Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco.
- Vegas Aramburu, J. I. (1991). Atribución mágica de los dólmenes vascos y su posible explicación. *Zainak. Cuadernos de Antropología - Etnografía*, (8), 77-86.
- Vela del Campo, J. Á. (1999). Ibarrola, en 57 pinceladas. *Círculo de Bellas Artes de Madrid, Catálogo Agustín Ibarrola. Arte y Naturaleza*. *Círculo de Bellas Artes de Madrid*.

En diálogo con la eternidad. Qué pueden aprender los *Game Studies* del canon literario

Sergio M. Herreros

Qué es el canon

Fijándonos en la literatura

La constitución de un canon literario occidental es un tema problemático y recurrente en los estudios literarios. La función del canon, quién lo necesita, quién lo crea, o si es posible crear uno ajeno a subjetividades y utilitarismos, son algunas de las cuestiones que, desde los estudios literarios, se plantean sobre este tema y, aunque no todas estas preguntas gocen de una respuesta firme, se ha avanzado mucho en ellas en las últimas décadas. A la hora de pensar cuestiones similares en el medio del videojuego, puede resultar ampliamente operativo para los *Game Studies* estudiar cómo se ha trabajado este problema en el seno de los estudios literarios y tratar de aprovechar todas las preguntas y soluciones que sean posible extrapolar al medio del videojuego.

En este texto se trata de dar respuesta a la pregunta de qué puede aprender la crítica videolúdica del canon literario, seleccionando las reflexiones de interés extrapolables a los *Game Studies*, con especial hincapié en la pregunta acerca de la utilidad de un hipotético canon del videojuego.

El término

El canon literario consiste es una lista de autores y obras consagrados por la tradición, y considerados por ello, dignos de ser estudiados y comentados (Sullà, 1998: 11). Etimológicamente, “canon” procede de la palabra del griego antiguo “*kanón*”, la cual designaba una herramienta empleada en carpintería que tenía una medida concreta y normativa. El término mutó hasta usarse como sinónimo de estándar, ley o norma ética, y a partir del siglo III adoptó una connotación religiosa y pasó a denominar al conjunto de reglas o leyes de la vida religiosa (Sullà, 1998: 19). Por su parte, Aristófanes llamaba “canon” al estilo de los autores que consideraba ejemplares o modelos a seguir, y algunos filólogos alejandrinos empleaban el término para designar a una lista de obras escogidas por su excelencia en el uso de la lengua, y consideradas por ello, modélicas (Pfeiffer, 1968: 207). Es probable que el término evolucionara entonces por dos vías, las cuales no fueron estrictamente paralelas e independientes, sino que guardaban relación entre sí. Por un lado, “canonizar” pasó a significar incluir un libro en el canon bíblico (Sullà, 1998: 20). Por otro lado, en griego antiguo, existía el término “*pinakes*” que hacía referencia a catálogos completos de libros, pero no existía un término para referirse únicamente a partes de un listado completo. Fue David Ruhnken, académico clásico de origen holandés, quien acuñó en 1768 el término “canon” para referirse a todas las listas de obras que fueran selectivas, por lo que el significado moderno que atribuimos al término tuvo su origen en el siglo XVIII (Pfeiffer, 1968: 207).

Utilidad

El crítico literario estadounidense Harold Bloom, defendía que la necesidad de estas listas selectivas de literatura valiosa estaba directamente vinculada con lo limitado de nuestro tiempo en este mundo y que, por lo tanto, el realizar estas cribas es necesario porque el tiempo de que disponemos para leer es limitado, y estamos excluyendo a otras lecturas cada vez que leemos o releemos (1994: 43); si fuésemos inmortales, no sería necesario plantearse, ni la necesidad, ni el funcionamiento del canon (1994: 45). La selección que se realiza al trazar el canon literario es necesaria porque no se puede, ni leer toda la literatura, ni hay tiempo para hablar de cuanto se ha escrito (Sullà, 1998: 12).

En estas reflexiones —que por otra parte parecen estar resaltando una obviedad— se señala la respuesta a otra pregunta, aparte de la relativa a la utilidad del canon literario: ¿quién lo necesita? La mortalidad es una condición común a toda la humanidad, pero la mayoría de los mortales no lista entre sus problemas el no poder leer y estudiar toda la literatura jamás creada. El canon literario es principalmente una necesidad de quien tiene la literatura como su objeto de estudio: el crítico, el teórico o el estudiante, por dar unos ejemplos, pero no por ello vive aislado en la esfera crítico-académica, al contrario, el canon literario, con independencia de la amplitud territorial sobre la que se constituya —nacional, continental, mundial o por ejes internacionales arbitrarios (como Occidente)— permea en muchas otras capas de la cultura y tiene su impacto en las diferentes sociedades.

Las cifras de títulos en literatura y videojuegos no son ni remotamente comparables, aunque es difícil hablar con exactitud. Para el proyecto *Google Books*,¹ las estimaciones del gigante de la información fueron que ya en 2010, y contando desde la invención de la imprenta, existían alrededor de ciento treinta millones de títulos. Esta cifra incluye cualquier tipo de libro, no únicamente literatura, y no resulta fácil aventurar cómo se reparten los porcentajes con ensayos, libros de texto, diccionarios, etc. En cuanto a la producción de nuevos títulos, el conteo tiende a realizarse atendiendo a cuantos nuevos ISBN² se registran en un territorio concreto, con lo que no solo existe el mismo problema que en el caso anterior, sino que también se cuentan diferentes versiones y reediciones. En cualquier caso, la cifra media de nuevos ISBN registrados al día durante el 2018 en todo el mundo está en torno a los 6000 (International Publishers Association, 2020).

Frente a los varios milenios que la literatura lleva engrosando su *corpus*, y los casi seis siglos que lleva imprimiéndolos, el videojuego es un medio con seis décadas de vida, pero pese a tratarse de uno mucho más joven, el seguimiento de cifras es igualmente complicado de realizar, dada la creciente democratización en el desarrollo y la distribución, que posibilita que mucha más gente publique sus propias obras fuera de los canales hegemónicos. Pese a no ser los títulos que acaparan los titulares y la atención de la crítica, un gran porcentaje de los videojuegos que aparecen a diario en el mercado son títulos de muy

¹ *Google Books* es un proyecto lanzado en 2004 con la intención de escanear y digitalizar cuantos libros fuera posible. Al realizarse los escaneos mediante técnicas de reconocimiento de caracteres en lugar de como imágenes, se vuelve posible indexar el texto de esos libros en el motor de búsqueda de *Google*.

² El ISBN (*International Standard Book Number*) es un número identificador otorgado a todo libro comercializado. Las reimpressiones de un mismo libro reutilizarán el número, pero cada edición, así como cada versión (tapa dura, de bolsillo, digital...) tendrá un número diferente.

bajo presupuesto y que emergen sobre todo en móviles y ordenadores personales, al ser estas las plataformas más accesibles para la publicación y el desarrollo y, comúnmente, las que menos criban. Discernir cuándo se está hablando de un nuevo título es una problemática añadida a la misión de dar una cifra: ¿cuentan los relanzamientos? ¿cuentan las remasterizaciones? ¿cuenta cuándo se lanza un juego que ya estaba en el mercado pero con algunos cambios? ¿cuentan los *ports*? ¿cuentan los *remakes*? Por todo esto, aventurar una cifra es una tarea condenada al error, aunque algunos medios proponen cifras, las cuales buscan ser más aproximaciones ilustrativas que números certeros: el sitio web *SteamSpy* habla de 10074 nuevos títulos en *Steam* solo durante 2020, una media de 27 nuevos títulos diarios solo en esta plataforma.

Aun con el abismo que separa las cifras de ambos sectores, el videojuego ya ha alcanzado sobradamente la cota que inauguraba la pregunta sobre el canon literario: no se puede, ni jugar a todos los videojuegos, ni hay tiempo para hablar de todos los que se han creado. La propuesta de un hipotético canon del videojuego estaría dirigida, al igual que con el canon literario, a aquellas personas que tengan el videojuego como su objeto de estudio pues, a diferencia de un *top* o un *ranking* —los cuales son un listado de títulos ordenado según diferentes parámetros, habitualmente relacionados con la calidad—, el proponer un canon consiste en señalar un listado de obras y autores que se consideran valiosos y dignos de estudio.

Cabe matizar que mientras que en el canon literario tiende a incluirse tanto autores, como obras individualmente, un canon videolúdico, quizá estaría compuesto únicamente —o en su amplísima

mayoría— por obras, y no por autores. Desde luego existen nombres propios dentro del medio del videojuego que resuenan con fuerza y que poseen un estilo creativo propio y único, no obstante, el producto final resultante del trabajo de un equipo tiende a percibirse como la suma de un esfuerzo colectivo y no como el fruto de la participación o el liderazgo de un solo un individuo.

Quién crea estas listas

Son muchos los agentes que intervienen, con mayor o menor fuerza, en la creación del canon literario, y prácticamente cualquier entidad relacionada con la literatura puede participar activa o pasivamente en el proceso de canonización de un autor o una obra: crítica, periodismo, otros autores, editoriales, librerías, órganos educativos.

Cualquier reseña o análisis —provenga o no de la academia— puede participar de este proceso, y su influencia será tan grande como lo sea la de quien lo emite. Lo mismo sucede si otro autor legitima una obra, imitándola, adulándola, comentándola, o estableciendo algún tipo de relación intertextual con ella en su propia obra, bien sea desde la referencia, la resignificación de elementos, la parodia o cualquier otro modo.

El papel de las librerías, físicas o digitales, puede parecer más anecdótico —tal vez lo sea—, pero su participación es innegable por varios motivos. Por un lado, la elección del catálogo de títulos disponibles es de por sí una selección de obras y autores que, por si fuera poco, facilitará el acceso de los mismos a más lectores. Y, por otro lado, de entre esta selección de catálogo, puede posicionar determinadas obras en lugares privilegiados, ya sea por su visibilidad o emplazamiento

o, de forma mucho más explícita, en las secciones de "Clásicos" y "Grandes obras", lo cual influye en la percepción que pueda tener quien visite esa librería.

En el caso de las editoriales, el mero hecho de publicar a alguien ya está contribuyendo a su canonización, de hecho, hoy en día son la puerta de entrada o el primer filtro de este proceso. Además, puede participar por otras vías, por ejemplo, cuando una editorial elige al ganador de un concurso, o bien cuando publica una colección de "Grandes obras" de tal o cual territorio, o "Clásicos" de un periodo, género o movimiento concreto, está contribuyendo a la canonización de autores y obras incluida en esas colecciones, lo cual sucede en mayor medida si se trata ediciones anotadas o comentadas. Ocurre algo similar con la crítica y las reseñas: considerar que es necesario hablar sobre una obra, explicarla o comentarla está legitimando que esta tiene algo que decir. El comentario posee un enorme poder de canonización, dado que tilda a una obra —o a un conjunto de ellas— de digna de ser estudiada con detenimiento. Un ejemplo paradigmático de este fenómeno fueron los comentarios a la obra de Garcilaso de la Vega, canonizada porque fue considerada merecedora de estudio y comentario (Sullà, 1998: 23). La publicación de la poesía de Garcilaso fue póstuma, y tras más de tres décadas circulando sin demasiada repercusión, varias figuras de renombre la supusieron digna de comentario, lo que derivó que en el año 1574 apareciera la edición anotada por El Brocense, catedrático de retórica de la Universidad de Salamanca; y en el año 1560, la edición anotada por Fernando de Herrera, crítico literario y poeta (Viñas, 2017: 148). Este era un gesto sin precedentes en la literatura española, pues

varios especialistas estaban dando a un autor contemporáneo el trato, hasta ese momento, reservado a las grandes autoridades del pasado. Poco después, diversas instituciones educativas españolas, incluyeron la obra de Garcilaso en sus planes de estudio de la literatura y la lengua española.

Es probable que la entidad canonizadora por antonomasia sea el conjunto de órganos docentes y, en especial, la universidad. La interpretación asegura la vida de una obra, un texto canónico perdura mediante el comentario, y la universidad adiestra en las formas de comentario e interpretación, proponiendo, no solo unos textos concretos, sino unas determinadas formas de interpretarlos (Kermode, 1975). Pero dentro del órgano educativo, no son solo las universidades las que tienen el poder de influir en los procesos de canonización, cualquier colegio —e incluso cualquier profesor con opción a escoger los textos de su programa docente— puede proponer su propio canon a través de los autores y obras para su estudio durante un curso. La inclusión de obras y autores en los temarios de la educación obligatoria, o la creación de cátedras que estudien e interpreten unos *corpus* concretos son la forma de canonización más efectiva. El ser estudiado en las aulas es lo que reviste definitivamente a un autor de autoridad y lo convierte en un clásico (Sullà, 1998: 20).

En la creación de un hipotético canon del videojuego también intervendrían numerosos agentes. El papel y la importancia de las reseñas, los análisis y los diferentes puntos de venta de videojuegos serían muy similares a lo visto en el canon literario, con la diferencia de que al lanzarse una cantidad mucho menor de videojuegos que de libros, un mayor porcentaje de los lanzamientos recibe atención por

parte de la prensa y es más sencillo tener disponible para su compra una parte mucho mayor de los productos disponibles en el mercado.

El papel y las funciones de una editorial recaen en la figura de las compañías distribuidoras. En el sector del videojuego estas tienen un peso considerablemente menor a la hora de influir en el canon del que tienen las editoriales en el sector literario, pues un alto porcentaje de títulos llegan al mercado sin mediación de las distribuidoras, lo que suprime su papel de primer filtro del proceso de canonización.

La diferencia más notable en los agentes que intervendrían a día de hoy en la creación de ambos cánones es la ausencia, en el caso del medio videolúdico, de un aparato académico consolidado. Al no estar, a fecha de la publicación de este trabajo, normalizadas las cátedras que estudien el videojuego como medio, el papel de señalar qué obras son dignas de estudio recae en la crítica, las publicaciones académicas, investigadores y en aquellos que tengan el videojuego como objeto de estudio en general.

Integrantes de un canon

Al pensar en el canon literario, se ha de tener presente que en ningún caso se está hablando de una lista oficial, concreta y definitiva. No hay un organismo que funcione por encima del resto de instituciones y defina esta lista, sino que hay tantas como organismos, instituciones y personas dispuestos a proponer una. Aun así, y nunca totalmente libre de debate, sí que hay una buena cantidad de nombres y títulos que tienden aparecer la gran mayoría de las veces, cuando se realiza un canon literario occidental. El canon literario tiende a percibirse como

uno estable, o directamente, como consistente (Fowler, 1982: 214), en especial en su centro, y el lugar donde se materializa en última instancia, es en la percepción de las personas y grupos de una sociedad determinada.

Dada la relativa alta cantidad de organismos que intervienen en la creación del canon literario, con solo una pizca de sano escepticismo, sería fácil pensar que cada cual podría remar en una dirección, guiado por gustos, ideologías e intereses particulares. Esto conviene tenerlo presente, ya que seguramente, y al menos en parte, sea así. Probablemente ni siquiera se haga con plena conciencia de estar faltando a la objetividad, pero sería pecar de ingenuidad el creer que algo como proponer a un autor o una obra puede hacerse desde la total inocencia.

El recibir, por parte de las instituciones, formación obligatoria sobre el valor de los autores del canon nacional —el propio, o el de la potencia colonizadora en el caso de algunas antiguas colonias— es algo ineludible para la mayoría de estudiantes occidentales. Este tipo de formación, como cualquier otra, genera sesgos que imposibilitan la inocencia y la imparcialidad de juicio en lo concerniente el valor literario. Este hecho, unido a los fuertes nacionalismos presentes en muchos países occidentales —y en especial en los europeos—, ha generado desde hace siglos un fuerte aislacionismo cultural y literario en Europa que ahora podemos decir que lleva más de un siglo en lenta pero constante remisión. Esto ha derivado en el paulatino surgimiento de una tradición literaria occidental, un bloque con sus propios problemas de aislacionismo y egocentrismo, que al menos no queda constreñido a una sola frontera nacional.

La tradición literaria occidental consiste en la construcción de una cronología de la literatura, compartida por las naciones de Occidente, y en el establecimiento de unos precursores y unos referentes comunes. Sería un error creer que, al estar hablando de tradición literaria —un mecanismo marcado por la voluntad de pervivencia contra el silencio y el olvido— y no de canon, el proceso de criba sería más laxo, pero nada más lejos de la realidad. Harold Bloom (1992: 109) creía que, si no marcabas la tradición de alguna manera, no entrabas en ella, y que los textos que terminan perteneciendo a la tradición serán los que permitan acceder a la “esencia” misma de la literatura. Raymond Williams (2009), escritor, crítico y teórico de ideología marxista, veía la tradición como el pasado superviviente, y como un proceso “intencionalmente selectivo de un pasado configurativo y de un presente preconfigurado, que resulta poderosamente operativo en el proceso de definición e identificación cultural y social” (159). A lo que Williams se refiere por “intencionalmente selectivo” es a que, de un área del pasado o el presente, en una cultura particular, ciertas tendencias y rasgos seleccionados se exaltan, mientras que otros son excluidos y las instituciones en el poder presentarán esa selección como el único pasado o presente que es significativo. Del mismo modo que en la tradición grecolatina ciertos mitos eran empleados para legitimar a determinados monarcas, Williams cree que la tradición constituye aún hoy un aspecto de la organización social y cultural del interés de dominación de una clase social específica, y que la tradición no nos llega como “una versión del pasado” sino como “el pasado en sí”, el cual pretende conectar con el presente y ofrecerle una ratificación cultural e histórica. Como con el

canon, establecer una tradición depende de instituciones identificables que poseen una enorme influencia (158-161).

Es innegable la importancia de contar con una tradición cultural en los procesos de identificación y autoafirmación nacionales, de hecho, el elenco de textos sirve de espejo cultural e ideológico de la identidad nacional (Sullà, 1998: 11). Un ejemplo lo encontramos en el continente africano, donde muchos gobiernos, tras los procesos de descolonización, conscientes del poder de contar con una tradición literaria propia, impulsaron la creación y el desarrollo de un sector editorial autóctono que ayudase a redefinir las identidades nacionales. Pasado un tiempo, cuando la independencia de estos países se consolidó, las ayudas de los gobiernos dejaron de llegar, provocando la desaparición de la mayoría de editoriales (Bajo, citado en Colomer, 2016), y que sus librerías pasaran a estar repletas de libros escritos en lenguas colonizadoras, dejando en segundo plano la —ya de por sí, relativamente escasa— literatura escrita en lenguas africanas (Colomer, 2016).

El debate

El canon literario es un listado selectivo de literatura considerada valiosa, y hasta ahora he hablado de quién colabora en su creación, de la importancia de estas listas y del gran poder que poseen, fuera incluso del campo de los estudios literarios. De la existencia del canon, lo que se sobreentiende es que no todas las obras son lo bastante buenas como para ser recordadas, es decir, unas son más dignas de sobrevivir, mientras que el resto caen en el olvido. Si bien, en la medida de lo posible se trata de conservar todos los textos, irremediamente se les da espacios distintos (Sullà, 1998: 11) y hay que tener siempre presente

que, en toda operación canónica, los autores incluidos son una minoría ante la mayoría de excluidos (13). Cabe entonces, preguntarse qué hace valiosos a unos determinados textos, y una forma de pensar de qué se habla al referirnos al valor de un texto canónico es pensar en su capacidad para ser eterno y dialogar con esa eternidad. Cuando a Garcilaso se le dio el trato que se le venía dando a los clásicos de la tradición grecolatina, fue porque se consideró que su obra tenía el potencial y los valores de esos mismos clásicos, que seguían siendo estudiados y valorados muchos siglos después de su muerte y que así sería por siempre.

La visión de la tradición literaria siempre se ha construido en retrospectiva, tratando de crear una cronología o un relato, prolijo en causalidades, que por necesidad ha dejado fuera a una gran parte de la producción literaria de la historia, dialogase esta, o no, con la eternidad. El que una obra pueda ser eterna no es algo que ella conquiste por sí sola, sino que depende casi enteramente de editoriales, librerías, crítica, y del órgano docente en su conjunto.

Ahora bien, la gran problemática sobre la que se sustentan la mayoría de debates sobre el canon literario, que han ido *in crescendo* desde la segunda mitad del siglo xx, y que hacen cada vez más ruido —especialmente en Estados Unidos—, es la pregunta sobre qué hace de un texto, uno eterno. Aunque la pregunta parezca ser una sola, el debate es del todo polifacético, y suele presentarse en forma de luchas ideológicas dicotómicas y, a menudo, maniqueístas. Entre los binomios que tienden a enfrentarse cuando se habla de las diferentes perspectivas sobre el canon literario, encontramos a los sospechosos habituales que aparecen en cualquier debate ideológico:

conservadores y progresistas, marxismo y capitalismo, la izquierda y la derecha. Por lo general, estos debates tienden a ser mucho más complejos que sencillamente escoger entre dos opciones, pero cuando se pretende atacar o discutir la postura de otro —ya sea el “otro” un grupo, una escuela o un individuo— lo primero suele ser posicionar desde qué postura se habla, y después defenderla o atacar la contraria. Este proceder es problemático, dado que no existe una postura totalmente unificada sobre qué es “la visión marxista del canon” o “la visión conservadora del canon”, y si se habla, por ejemplo, de crear “un canon literario feminista” cada quien tiene una postura sobre cómo debiera hacerse.

Como señala Pozuelo Yvancos (1995), para defender una visión del canon —o de la cultura en general— es preciso localizar y señalar una “amenaza” externa constante, así, cada grupo puede definir su opción como “la cultura” y aquello que rechacen como la “no-cultura”, de modo que es cada cultura la que crea y necesita su propia no-cultura para poder autoafirmarse (226). Buen ejemplo de esta tesis se encuentra en el canon del helenismo, que fundaba una base de su identidad en el rechazo a las formas de vida de los pueblos del centro y el norte de Europa, a los que denominaba bárbaros y señalaba como su no-cultura, una amenaza constante contra la que estar prevenidos. Desde esta perspectiva, un canon se crea fundado en convenciones sociales, las cuales son, por definición, históricas y poco propensas a una inmutabilidad eterna, siendo entonces y a su vez, todo canon, uno histórico (227).

Harold Bloom (1996), a la hora de posicionarse en el debate sobre el canon literario, dice hacerlo como individuo, y no como representante de ningún movimiento o ideología, pero es plenamente

consciente de que no puede lograr la completa inocencia ideológica ya que, por cuestiones de raza, lugar de nacimiento, género o clase social no deja de pertenecer al "grupo social dominante" (1994: 33) que constituyen los hombres blancos anglosajones de clase alta. De acuerdo con él, solo se consigue el estatuto de eternidad e irrumpir en el canon literario a base de fuerza estética, la cual se compone de una amalgama de "dominio del lenguaje metafórico, originalidad, poder cognitivo, sabiduría y exuberancia en la dicción" (41). Esta receta Bloom la obtiene al tratar de aislar los valores compartidos por Shakespeare, Cervantes, Dante, Chaucer o Tolstoi y unirlos con la noción de lo estético de Walter Pater o la de Oscar Wilde (Bloom, 1996: 165). Cree que la fuerza estética es el factor determinante de que un texto sea incluido en el canon, y no una serie de cuestiones ideológicas o políticas. Bloom veía cómo en los países angloparlantes, y en particular en Estados Unidos, se fraguaba el movimiento del "multiculturalismo", que mantenía que las condiciones de origen de una obra en materia de raza, género y clase social eran mucho más importantes que ningún otro aspecto de la obra literaria, insistiendo, por lo tanto, en que el valor estético no es más que una máscara de las fuerzas sexistas, racistas y económicamente dominantes (166). Sin embargo, la estética es un asunto individual, no social, y depende de la capacidad de cada individuo de experimentar ese valor, pues este no puede transmitirse a aquellos incapaces de captarlo por su cuenta (Bloom, 1994: 26). Este tipo de argumentos le valen a menudo a él y a su visión del canon el calificativo de "elitista", a lo cual responde que la crítica literaria y el canon literario, son y han sido siempre fenómenos elitistas (25), y lo son en tanto que se fundan en criterios puramente artísticos (32). El tiempo

de ocio requerido para leer —y meditar sobre lo leído—, y la formación necesaria para ser capaz de captar el valor estético de una obra, es un lujo que sí que está reservado a una élite de privilegiados. Según Bloom, pocos lectores de clase obrera tendrán voz a la hora decidir qué textos poseen valores eternos, pues este criterio surge, en parte, de renunciar a placeres más cómodos en favor de otros más difíciles, y el obrero ya tiene suficientes angustias, y el crítico de izquierdas no puede leer en su nombre (55).

El canon literario occidental tiende a posicionar a Shakespeare en un lugar privilegiado, o directamente en el centro, y este autor para Bloom representaba el valor estético supremo (1996: 168), por lo que una de las defensas empleadas por Bloom contra el movimiento multiculturalista era cuestionar de qué manera, según ellos, Shakespeare ocupaba el lugar que ocupaba por cuestiones de explotación social y política, en lugar de por su excelencia estética, es decir, deben ser capaces de explicar por qué la clase dominante lo puso a él ahí (1994: 36). Según él mismo aclara, no piensa en Shakespeare como en un autor inglés, dado que sus obras se han traducido a todos los idiomas y son representadas en multitud de lugares (1996: 169), caso similar a lo que sucede con la mayoría de los autores del canon literario, quienes ya no son autores de un país o de una nacionalidad, sino que desde su punto de vista son autores universales.

La postura desde la que habla Bloom tiende a tildarse de conservadora, habida cuenta de la supuesta relación entre el poder y la ideología dominante. En palabras de Enric Sullà (1998: 13): "Bloom defiende una lectura estética de la literatura, en contra de convertir a las obras en documentos sociales, culturales e ideológicos".

El debate sobre el canon literario orbita, sobre todo, en torno a las preguntas sobre quién y para qué se necesita, defendiendo Bloom, en calidad de individuo, que el canon sirve a quien se pregunte qué debe leer a día de hoy, frente a quienes interpretan el canon desde una perspectiva más utilitarista, que sirve para extender el dominio de las ideologías en el poder. Es difícil saldar este debate con una conclusión categórica, con muchas voces que se posicionan en alguno de los numerosos puntos intermedios, y quedando a discreción de cada quién elaborar un posicionamiento propio.

¿Tiene sentido un canon del videojuego?

Cribando videojuegos

En 1975, Atari lanzó *Home Pong*, la versión doméstica de su éxito en recreativas y, poco tiempo después, numerosas empresas se anunciaron que sacarían su propia versión doméstica de *Pong*. Se estima que hasta setenta y cinco empresas anunciaron en los meses siguientes su intención de lanzar sus propios clones. El mercado se saturó de productos homogéneos y difícilmente distinguibles por el público objetivo, el medio había creado por sí solo la necesidad de una figura de autoridad que hiciera una criba. Es en este contexto que nace, en el año 1979, la primera revista especializada en videojuegos: *Electronic Games* (Kent, 2001: 143). Esta publicación, así como la inmensa mayoría de las que vendrían después, no se enfocaba en la crítica como tal, sino que su papel principal era el de la guía de compra, a través de la reseña de los diferentes productos casi idénticos que plagaban las tiendas. La

prensa del videojuego se ha diversificado mucho desde entonces, y en muchas de las revistas que existen hoy día —la mayoría solo en formato digital—, coexisten textos críticos, con reseñas, textos periodísticos, recomendaciones de compra y, en ocasiones, hasta con textos teóricos, académicos o de investigación. Por supuesto, cada una de estas disciplinas cuenta también con sus publicaciones específicas.

Las primeras cribas, llevadas a cabo por agentes como la citada *Electronic Games*, respondían únicamente a la demanda de una autoridad que poseyera un gran entendimiento del medio que guiara las compras y el consumo de los clientes potenciales. Las publicaciones que elaboran estas guías de compra, en forma de reseñas y análisis, —tanto de forma escrita como en formato audiovisual— siguen de plena actualidad y son la práctica hegemónica dentro del periodismo de videojuegos. Los métodos de criba se han sofisticado, del mismo modo que lo han hecho los videojuegos, y ya no es suficiente con señalar qué producto, de entre los disponibles en un catálogo, logra mejor un mismo propósito, como ocurría en los tiempos de los clones de *Home Pong*. La prensa especializada mantuvo su función de guía de compra, pero ante la abundancia de productos heterogéneos, resultaba imposible señalar únicamente a unos pocos como las mejores opciones. Se popularizaron entonces métodos de evaluación basados en notas numéricas, que podían consistir en valores absolutos sobre 10, 100 o similares, o bien podía atribuírsele una nota a diferentes apartados de un videojuego por separado. El sitio web *3DJuegos* (2020), por ejemplo, mantuvo hasta 2013 un método de evaluación que consistía en poner nota de forma independiente al apartado visual, a la tecnología, al apartado sonoro, a la innovación y, por último, a la jugabilidad de un título, aunque no todos los aspectos ponderaban de la misma manera en la calificación

final. Estas notas trataban de medir el valor de un juego en función del disfrute estimado de quien lo jugara, es decir, seguían fungiendo como guías de compra y, por supuesto, un mismo producto podía tener tantas puntuaciones diferentes como personas o entidades dispuestas a ponerle una.

Cada vez más, muchas publicaciones o personas influyentes que reseñan videojuegos de manera independiente están tendiendo hacia el abandono de las evaluaciones numéricas. Evaluar de manera formal los diferentes aspectos de un videojuego pudo tener un sentido en unas etapas concretas de la industria, pero se volvió cada vez más problemático con el paso de los años. Retomando el ejemplo de *3DJuegos*: un aspecto como la “innovación” es conflictivo de evaluar; por un lado, no debiera hacerse de manera axiomática como algo positivo, ya que innovar no implica automáticamente ir a mejor y, por otro lado, grandes videojuegos de la historia son secuelas, o forman parte de sagas con fórmulas asentadas, lo que relativiza la necesidad de innovación. Evaluar la “tecnología” también podía tener más sentido en determinados momentos del pasado en que, definitivamente, la lucha por esgrimir la tecnología más puntera determinaba el valor percibido de un videojuego, lo cual ahora sucede en mucha menor medida o en sectores minoritarios del videojuego. La propia *3DJuegos*, desde finales de 2020, ha integrado una política según la cual los análisis permanecen, por regla general, sin notas ni distinciones, requiriendo de su lectura por parte del receptor el generar una impresión general, y se reservan una serie de sellos para los videojuegos que llamen especialmente su atención: el de “Recomendado”, para cuando llame muy positivamente la atención del analista, el de “No recomendado” para cuando le cause

una impresión especialmente negativa y, para casos excepcionales, el de "Obra maestra", con una función bastante autoexplicativa.

Las notas numéricas siguen existiendo y siguen captando gran atención, ya que siempre es más sencillo hacerse una idea aproximada del valor de un producto en función de un número que en función del consumo atento de un análisis. La pregunta intrínseca a la hora de puntuar los juegos es, en una escala de X a Y, cuánto disfrutaría una persona de jugar hoy este juego, y en el caso de otras formas de evaluar, la pregunta dicotómica de si lo haría, o no. La eficacia de estas notas a la hora de servir como guía de compra hoy día está abierta a debate; lo que es una realidad es que las puntuaciones obtenidas mediante este sistema en un momento determinado permanecen. La pregunta sobre el valor de un videojuego se plantea para un momento concreto y, sin embargo, se mantiene inalterada ante el paso del tiempo. En *Metacritic* los títulos que obtuvieron puntuaciones perfectas hace una década mantienen sus puntuaciones perfectas, pese a que, en la amplia mayoría de casos, la pregunta "en una escala de X a Y, cuánto disfrutaría una persona de jugar hoy este juego", obtendría una respuesta diferente en cada momento en que fuera planteada. Si una obra o un producto no varía, tiene sentido que las opiniones, reseñas, críticas o puntuaciones vertidas sobre él tampoco lo hagan y, sin embargo, parece claro que la experiencia de un jugador que jugase a un videojuego con puntuación sobresaliente en su momento de lanzamiento sería muy diferente a la de un jugador que experimentase el mismo videojuego años más tarde. La obra no ha variado, lo que ha variado es el contexto en que la obra ha sido recibida.

Para hablar de este fenómeno, desde la teoría estructuralista, se emplea la noción de *objeto estético*. Este término designa a una obra

de arte, pero no en un sentido material, sino que se refiere a la manifestación externa de una estructura inmaterial (Mukarovsky, 2000). Lo que esta teoría propone es que la obra artística no es, ni posee, una magnitud estable, sino que, desde cada momento, desde cada lugar y desde cada contexto, es percibida con un prisma diferente. Son estas posibles mudas las que causan que varíe el objeto estético, el cual, en la conciencia de una colectividad dada, se corresponde al artefacto material, es decir, a la obra de arte (175). Desde este prisma, cada acto de valoración estética no se realiza sobre el artefacto material, sino sobre el objeto estético, esto es, la forma que la obra toma en la conciencia del receptor. El objeto estético varía según el contexto, incluso en la conciencia de un mismo receptor y, por lo tanto, si se busca un valor objetivo e invariable, este debiera ser buscado en el artefacto material mismo (198).

En qué condiciones el videojuego funciona como arte

Aplicar la noción de objeto estético a un videojuego, implicaría primeramente aceptar que dicho videojuego posee, en efecto, valores estéticos. El debate sobre el videojuego como arte tiende a parecer destinado a durar para siempre, con detractores y defensores capaces de remar en direcciones opuestas de manera incansable, pero cada vez más, el debate tiende a verse como uno que arrancó en 2005 y que encontró un cierre en 2012, año en que fueron incluidos catorce videojuegos en la colección permanente del MoMA y se inauguró la exposición "The Art of Videogame" en el *Smithsonian American Art Museum* (García Martín, 2019).

En su trabajo, “*Consecrating Video Games as Cultural Artifacts*», Alexander Styhre, Anna Maria Szczepanska y Björn Remneland-Wikhamn (2018) hablan de la búsqueda de legitimidad institucional del videojuego como un proceso que —resaltan— es beneficioso para la industria, también desde la perspectiva empresarial, ya que hace aparecer nuevas posibilidades económicas (1). Esta legitimidad se está buscando mediante un proceso de consagración, es decir, una distinción simbólica y durable propia de los objetos e individuos dignos de veneración. Una de las ideas principales de su estudio es que el desarrollo de videojuegos no es solo una cuestión de ingeniería y eficiencia técnica, sino que es comparable a un trabajo artesanal (2). Reconocen que el funcionamiento actual de la industria del videojuego es un ejemplo paradigmático de producción posfordista (3), pero a través de la recogida de testimonios provenientes de diversas partes implicadas en fases diferentes del diseño y el desarrollo de un videojuego, encuentran el factor común de que son muchos los que proyectan partes de sí mismos y de sus experiencias en su trabajo, y que este trabajo termina reflejando su deseo de expresarse (4). Es comprensible la dificultad de ver una cuestión artesanal en las partes más técnicas del proceso creativo del videojuego —como pueden ser el código o el modelado—, pero en los criterios de inclusión de obras del MoMA ya se mencionan cuestiones como la elegancia en la escritura del código (Guisado, 2012).

Muchos de los trabajos que han surgido en las últimas décadas en el seno de los *Game Studies*, tenían como objeto de estudio exactamente lo que el nombre de la disciplina indica: juegos en general; populares, de tablero, de rol, videojuegos etc. Estos podrían ser estudiados desde múltiples perspectivas y disciplinas, lo cual ya se hacía

mucho antes de la aparición de los videojuegos, y una parte importante de esos trabajos resulta operativo para estudiar también este medio, como es el caso de *Homo ludens*, de Johan Huizinga, publicado en 1938 —veinte años antes de la aparición del primer videojuego— y que aun así es una referencia habitual en los trabajos de teoría videolúdica. De acuerdo con Espen Aarseth (2007: 2, citado en García Martín, 2019) los juegos se volvieron un objeto de estudio para las humanidades solo cuando los videojuegos se tornaron populares, y lo que permitió que fueran estudiados como objeto estético, a diferencia de los juegos tradicionales o los deportes, es que estaban formados por contenido artístico no efímero, como palabras, sonido e imágenes, lo que los acercaba más al objeto de estudio ideal de las humanidades: la obra de arte.

En cuanto a las especificidades del medio, en el punto 3 de este trabajo se indagará en la cuestión de la ausencia de un marco de trabajo hegemónico; no obstante, observar a las que son las dos corrientes principales de donde surgen la significación y la estética dentro del medio videolúdico, resulta ampliamente operativo para entender algunas de las posibles especificidades estéticas del videojuego (García Martín, 2019: 144). Por una parte, está la corriente del procedimentalismo, que encuentra el sentido del juego en los significados que el autor ha incorporado en el sistema formal del juego. La experiencia de juego se entiende como procedimental, es decir, diferente entre jugadores y creada a medida que se juega, lo que la vuelve relativamente impredecible. Para los procedimentalistas, el sentido del juego no está en el acto de jugar, sino en los significados que ya están incorporados en el sistema formal del juego. El

procedimentalismo se interesa especialmente por juegos no centrados en la jugabilidad, como pueden ser los educativos o los que tienen un mensaje político (144-146). Por otra parte, está la corriente que entiende la estética lúdica como una expresión de la experiencia de juego. Lo que esta perspectiva defiende es que, como apunta García Martín: “[...] no es posible explicar y entender toda la dimensión estética sin tener en cuenta las interrelaciones que se establecen entre el jugador y el videojuego como texto videolúdico [...]” (146). Sobre si la estética del videojuego radica en la relación del sistema con el jugador y en las decisiones de este, han surgido réplicas como la de Roger Ebert (2016: 166): “El arte busca llevarte a una conclusión inevitable, no a un batiburrillo de opciones. [...] Creo que son los artistas quienes crean el arte. Si cambias eso, te has convertido tú en el artista”.

El contar con una especificidad estética es solo uno de los pasos del proceso de legitimación artística. El sociólogo e investigador Shyon Baumann (2007: 53-60 citado en García Martín, 2019) habla de tres factores —ajenos a los procesos creativos de las obras— necesarios para que la legitimación se produzca: uno exógeno y dos de ellos endógenos. El primero es el que ocurre de forma externa al medio, y consiste en un espacio cultural cambiante, y actúa como contexto histórico para los otros dos factores. En el caso del videojuego, este espacio cultural es uno en que la población ha ido habituándose a los medios electrónicos, y uno en que los videojuegos son una industria ligada al capitalismo y que ya se encuentra completamente asentada en nuestras vidas. El segundo factor es la institucionalización mediante la movilización de recursos, es decir, el surgimiento de actividades paralelas al centro de la industria dentro del medio, las cuales no tienen por qué ser, en sí mismas, elevadas en modo alguno, ya que como

Baumann apunta (53), en el caso de la legitimación del cine, uno de los factores que ayudó a elevar su estatus, fue la baja calidad que se le atribuía a los telefilmes, lo que ayudó a hacer más visibles las diferencias entre tipos de producciones audiovisuales. En el caso del videojuego, sucede algo similar con los videojuegos educativos y, algunas de esas actividades paralelas que refuerzan al videojuego como medio son los eventos, festivales, el surgimiento de industrias anexas o de una metacultura. Y el tercer factor es la producción de un discurso legitimador; este es un factor endógeno porque queda en manos de la academia y de la esfera crítica del propio medio. Sería tarea suya la creación de un aparato teórico que evite la superficialidad en los análisis de obras, para que estos se separen definitivamente de su papel de guías de compra y consumo, y desde los *Game Studies* se crearían metodologías que garantizaran un correcto estudio del medio, las cuales darían el empuje definitivo al proceso de intelectualización de los videojuegos (García Martín, 2019: 180-182).

En cualquier caso, el que probablemente sea el mayor obstáculo a la hora de considerar el estatuto artístico del videojuego no radica en que sea de base tecnológica o que le atribuya una naturaleza meramente lúdica, sino que se considera al videojuego como un entretenimiento popular, debido, en parte, a que se le ve como un producto de masas (192). Sobre esta distinción, el investigador, y fundador de la *Game Developers Association*, Ernst W. Adams, escribió en su reputado artículo: "*Will Computer Games Ever Be a Legitimate Art Form?*" (2013) lo siguiente:

Afirmo que la gran mayoría de lo que hace la industria del juego no es arte, sino cultura popular. El arte es adquirido en galerías de arte por

expertos en arte, es criticado por críticos de arte, se conserva en museos de arte. No se vende en tiendas de juguetes. Pero el hecho de que la mayor parte de lo que produce la industria es meramente cultura popular no impide que el medio interactivo sea una forma de arte. Solo significa que la industria se enfrenta a una ardua batalla por ser reconocida como tal —al igual que las películas, desde el *nickelodeon*³ a la gran pantalla. El cine es una forma de arte, pero eso no significa que cada película sea una obra de arte. Algunas lo son y otras no, al igual que los juegos. La mayoría de las películas no son arte, sino cultura popular. Y no hay duda de que la gran mayoría de los juegos tampoco son arte. El Monopoly no es arte; el póker no es arte; el beisbol no es arte (421).

[...]

En última instancia, si el entretenimiento interactivo puede ser o no una forma de arte legítima depende de sus participantes. Es, en parte, un ejercicio de relaciones públicas, para hacer saber al público y a la prensa que estos participantes sí que creen que es una forma de arte. Pero hay una serie de pasos adicionales que los desarrolladores de juegos deben seguir, y aquí los reitero:

- Los juegos deben intentar hacer algo más que proporcionar “diversión”. La diversión no es más que una forma, más bien simplista, de entretenimiento. Hay otras formas, y los desarrolladores de juegos deben encontrar una manera de proporcionarlas a través de la jugabilidad.
- Debe haber una estética para los juegos y la jugabilidad. Cómo puede surgir, todavía no lo sabemos y sin duda estará sujeto a un debate interminable. Pero debe surgir, antes de que los videojuegos puedan ser una forma de arte.
- Los desarrolladores de juegos deben experimentar con el medio. Deben asumir riesgos artísticos y abrir nuevos caminos.
- Los juegos deben desafiar a sus jugadores del mismo modo que otras formas de arte desafían a sus espectadores. Deben obligar al jugador a experimentar nuevas ideas, y a ver las cosas de nuevas maneras.
- Las distinciones y los premios deben reconocer el mérito estético, y no meramente la destreza tecnológica.
- Los juegos deben ser objeto de crítica genuina, no simplemente de reseñas de productos. Deben ser estudiados, discutidos y analizados como obras de arte y desde su faceta cultural.

³ El *nickelodeon* es una pequeña sala de cine que fue el primer tipo de espacio interior empleado en Estados Unidos para enseñar imágenes proyectadas en movimiento. Fueron especialmente populares durante las dos primeras décadas del siglo xx.

- Los desarrolladores de juegos deben tratarse entre sí como artistas y conceder crédito cuando sea necesario.

La respuesta a la pregunta [sobre si los videojuegos serán alguna vez considerados una forma de arte legítima] es indudablemente sí, pero solo si las personas que crean esos juegos, los desarrolladores, poseen el coraje y la visión para hacer que así sea (428-429 citado en García Martín (trad.), 2019).

Adams habló en 2013, empleando el tiempo futuro, de una serie de "deberes" del medio que en 2021 puede considerarse que ya se están llevando a cabo. Además, todo este debate sobre los videojuegos que son cultura popular frente a los que son alta cultura, y todo el aparato teórico dedicado a desestimar las posibilidades artísticas del medio, ya componen de por sí aquello que Pozuelo Yvancos denominaba una "no-cultura", un conjunto de ideas al que poder considerar una amenaza y cuya presencia es, hasta cierto punto, necesaria y beneficiosa en el proceso de legitimación del videojuego.

Hacia un canon del videojuego

Como se ha venido advirtiendo a lo largo del texto, cribar implica la superioridad de unas obras respecto de otras, y la posibilidad de una jerarquía implica la existencia de unos valores localizables que pueden ser estudiados y aprendidos. Las obras de un canon serían aquellas que alcanzan un mayor grado de excelencia a la hora de dialogar con la eternidad, y es en la pregunta sobre qué valores influyen a la hora de plantear este diálogo donde un debate sobre el canon videolúdico tomaría forma.

Recuperando algunos de los ejemplos sobre valores de los que se han mencionado al hablar del canon literario, puede construirse un

debate crítico productivo sobre si un texto es más o menos merecedor de pertenecer al canon mientras se parta de un mínimo acuerdo sobre qué valores se están buscando, por ejemplo los que proponía Bloom en su fórmula de "dominio del lenguaje metafórico, originalidad, poder cognitivo, sabiduría y exuberancia en la dicción", o si lo que se está priorizando es que el texto pueda participar en un proceso de legitimación, o si se está inquiriendo el valor documental de un texto para ilustrar un evento, un momento histórico o una ideología. Un debate en que un lado defendiera un texto por su extrema originalidad, mientras otra lo atacara aludiendo a que no participa en un determinado proceso afirmativo, estaría condenado a la esterilidad, pues antes de valorarse, el texto tendría que atajarse el debate sobre de qué manera un texto se vuelve, en efecto, eterno. Parece justo afirmar entonces, que la forma que adopte un canon, en cualquier medio, estará fuertemente influenciada por la que, quien plantee cada lista, considere que es la función del canon.

Una poética del videojuego

Si quisiéramos plantear un canon videolúdico que intentara guiarse solo por la fuerza estética de sus obras, hoy día, nos encontraríamos con varios obstáculos. En la teoría literaria, un gran número de ideas y trabajos surgidos a lo largo del siglo xx se han construido sobre unos marcos que lograron volverse hegemónicos y aceptados en sus respectivos campos, como pueden ser los s de Roman Jakobson y Ferdinand de Saussure en Lingüística y Semiótica. Sus ideas —que aún hoy son una referencia casi obligatoria en muchos trabajos de teoría literaria— no lograron ese lugar privilegiado desde un primer momento,

sino que lo fueron conquistando a base de resultar operativas para la labor de otros investigadores.

En teoría videolúdica, todavía no hay algo como unos marcos de trabajo —o *frameworks*— asentados y hegemónicos que permitan edificar sobre sí todo un aparato teórico de manera estable. La profesora Ruth García Martín, recoge en su tesis, “*Los videojuegos en el mundo del arte: del juego en el arte al arte del juego*” (2019), un buen número de propuestas que resultan operativas para diferentes tareas y basadas en trabajos de distintos campos, pero que no por ello han logrado por ahora conquistar una hegemonía: Sutton-Smith proponía un marco sobre la experiencia del juego a partir de procesos psicológicos (112), Richard Schechner, editor de *The Drama Review*, propone un marco según el cual hay siete vías para aproximarse al concepto de jugar desde la perspectiva de la *performance*, Elke Hamminger y Gareth Schott identifican cuatro niveles de uso en los juegos de rol multijugador en línea (MMORPG) desde la fenomenología (113), Espen Aarseth propone una vinculación en siete estratos para el análisis de juegos (114), y la lista podría seguir. Existen también casos de marcos de trabajo que han logrado una mayor repercusión, como el modelo MDA (2004) expuesto por Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek en “*MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*”.

El MDA es un intento de tender puentes entre el desarrollo y el diseño de videojuegos con la investigación y la crítica de videojuegos (1). Se basa en la premisa de que, a diferencia de otras formas de entretenimiento, el consumo de un videojuego no se lleva a cabo de principio a fin y de manera lineal, sino que es relativamente impredecible. El MDA trata de descomponer la forma de consumir un

videojuego en tres elementos: Reglas, Sistema y "Diversión", y establece entonces las contrapartes de estos elementos desde la perspectiva del diseño: Mecánicas, Dinámicas y Estética (en el sentido de "Sensación"). Las Mecánicas son los componentes del juego a un nivel algorítmico, las Dinámicas describen el comportamiento de las Mecánicas ante las acciones del jugador, y la Estética es la respuesta emocional que se espera evocar en el jugador cuando este interactúa con el sistema. El modo en que el MDA actúa de puente es mediante la hipótesis de que jugadores y desarrolladores entran al juego desde lados opuestos de este esquema; el jugador lo que experimenta son sensaciones, que puede interpretar *a posteriori*, que tienen su origen en unas Dinámicas, fruto de interactuar con unas Mecánicas, mientras que el desarrollador crea en un primer momento unas Mecánicas, que darán lugar a unas Dinámicas y estas a unas respuestas emocionales.

El modelo MDA, sin ser una teoría asentada por entero, sí que se ha usado de base para otras propuestas teóricas desde que fue presentado, y ha demostrado su operatividad para su cometido principal: el de hacer de puente entre desarrolladores y consumidores; así como para otros trabajos, que pueden ser aquellos que tratan de señalar el componente artesanal del diseño de videojuegos, o para aquellos que exponen sus posibilidades estéticas. Desde luego, es posible plantear propuestas críticas aún sin marcos completamente definidos, aunque resulta mucho más complejo compararlas entre sí si no comparten base, y se vuelve difícil asegurar su pervivencia, al no estar integradas en un paradigma. Es por esto que proponer un acercamiento formulaico a lo que debe ser la fuerza estética en un videojuego se vuelve problemático.

No obstante, y aunque parezca contraintuitivo, la propuesta de un canon puede preceder a una hipótesis sobre la fuerza estética, e incluso al surgimiento de un marco de trabajo. Contemplar un elenco de obras excelentes puede ser la oportunidad perfecta para dilucidar una hipótesis sobre el valor estético, del mismo modo que Harold Bloom, por ejemplo, extrae su "formula" al aislar los que para él eran los elementos comunes a Shakespeare, Cervantes, Dante, Chaucer o Tolstoi. Es decir, presentar y defender a la vez un listado de obras que, en opinión de la persona o el organismo que realice el listado, son sobresalientes y están destinadas a ser —o son ya— clásicos, y extrapolar, a partir de ellas, una serie de características que han de poseer los videojuegos canónicos. En este caso, el canon videolúdico surgiría como ilustración de una propuesta teórica sobre la fuerza estética, o sea, la ratificación de una poética.

Lo lúdico

Estamos hablando de videojuegos. La etimología constriñe de diferentes maneras a las artes: en arquitectura, "*téctōn*" significa "constructor", en cine, "*kínēma*" significa "movimiento", y en fotografía "*phōs*" significa "luz" y "*graf*", "dibujar o escribir". En estos tres ejemplos, los términos, contruidos a través de términos en griego antiguo, delimitan aspectos de esas artes, especificando un elemento característico de ellas, o bien indicando en qué consiste. En el caso del videojuego, "video" viene del verbo latino "*video*" que significa "ver", y "juego" viene de "*iocus -i, ioci*" que puede significar "broma, chanza, gracia, frivolidad, ligereza, pasatiempo o diversión" (Corominas, 1994). En el caso de "juego", al

hablar su definición de sentimientos —como la ligereza o la diversión—, su significado queda mucho más acotado dentro de una serie de sensaciones, a diferencia de lo que ocurre con las otras artes. Esto provoca que, mientras que cualquier otro arte goza, a nivel etimológico, de total libertad para generar cualquier sensación en el receptor, el videojuego parece limitado a lo ocioso.

Como producto, un videojuego que ansíe el éxito comercial deberá buscar generar sensaciones lúdicas, y definitivamente, uno que acabe incluido en el canon puede ser divertido, pero lo lúdico no es una especificidad del videojuego como arte, y puede estar presente en el resto de artes sin ser propio de ninguna. Un videojuego canónico puede ser divertido, del mismo modo que un libro, sin que sea un requisito en ninguno de los dos casos. Si separamos las categorías de “obra de arte” y “videojuego” como producto destinado al consumo de masas, un videojuego puede ser a la vez una excelente obra de arte y un pésimo videojuego, y viceversa. Esto sucede porque en otras artes asumimos que sensaciones como el tedio, la frustración o la confusión pueden ser empleadas para transmitir algo al receptor; sin embargo, en el videojuego, en su concepción como producto lúdico, no se concibe que pretenda, por ejemplo, aburrir al jugador, ni siquiera si es para transmitir de manera interactiva un mensaje, y en el caso de la frustración, es cierto que existen ejemplos de videojuegos que la emplean de manera intencional, como pueden ser los juegos de *From Software*, pero incluso en estos casos tiende a emplearse para reforzar un sentimiento lúdico, como sería el caso de superar un desafío, tras haber pasado por un momento frustrante.

En los últimos años han aparecido etiquetas o géneros como “Game art”, “Serious Game” o “Newsgame” —cada uno de los cuales

merece sobradamente su propio trabajo para ser explorados con la profundidad que requieren—, y están integrados sobre todo por obras que deliberadamente se apartan de esa supuesta necesidad de entretener, para forzar las capacidades del medio en lo referente a generar nuevos significados y sensaciones. Por suerte, el número de videojuegos que encajan en estas etiquetas no ha parado de crecer, y algunos de los casos más sonados y que siguen empleándose como ejemplos representativos son *Darfur is Dying* (Ruíz, 2006) y *Dis4ia* (Newgrounds, 2012).

En *Darfur is Dying* escogemos a un miembro de una familia darfurí a quien controlaremos para intentar extraer agua de un pozo, mientras esquivamos a las tropas yanyauid, una milicia paramilitar que opera en zonas de Sudán y Chad. Si nuestro personaje es capturado, aparecerá un texto explicándonos qué será de él, y deberemos escoger a otro miembro de la familia para volver a intentarlo. Si conseguimos llevar agua al campamento, deberemos intentar cultivar alimentos mientras nos quede agua, después será necesario volver al pozo a por más, el objetivo es que el campamento funcione durante una semana. Por supuesto, los lugares, facciones y conflictos retratados se corresponden con eventos reales.

Dis4ia es un videojuego autobiográfico que cubre un periodo de 6 meses del proceso de transición de una mujer transgénero. La jugabilidad consiste en una serie de minijuegos que reflejan sensaciones de su día a día, y que nos llevan por puzzles en que las piezas no terminan de encajar bien o pruebas en que la solución no resulta cómoda a un nivel meramente geométrico. Valiéndose de esta serie de metáforas abstractas, la autora expone de forma interactiva vivencias propias de la disforia de género.

En los dos ejemplos anteriores, las sensaciones de tedio, incomodidad, confusión, frustración y fracaso son empleadas de manera intencional para la construcción de las obras. El habitual bucle de estímulo-recompensa no se da, sino que la única recompensa será, en el mejor de los casos, el propio goce estético y no un sentimiento lúdico. Curiosamente, hoy día estos videojuegos aún salen reforzados en sus mensajes gracias a que transgreden el horizonte de expectativas del jugador medio, al esperar que de algún modo el videojuego lo entretenga y le genere sensaciones positivas.

Definitivamente se pueden buscar formas lúdicas que logren sobreponerse al paso del tiempo, e incluso llegar a ser eternas, pero del mismo modo que los cánones literario o cinematográfico no valoran qué obras son las más entretenidas, tampoco es menester del canon videolúdico tener esto en cuenta. En conclusión, a la hora de pensar de qué manera se constituye la fuerza estética de un videojuego, lo lúdico no ha de ser necesariamente tenido en cuenta.

Guiar el juicio crítico

Incluso si llegara a surgir algo como una poética del videojuego, la única medida en que podría ser valorada y experimentada es completamente individual. Como sucede con el resto de artes, la excelencia estética no implica un goce inmediato en el receptor, sino que ese goce escapará a la mayoría de quienes no estén formados en un arte en concreto. El gusto estético no debe ser considerado como algo innato, ya que debe ser educado y ejercitado para que sea posible captar el valor estético de una obra. Y si bien las artes tienden a mantener un cierto diálogo entre sí, y a compartir elementos teóricos o

estéticos que puedan llegar a ser extrapolables entre disciplinas, las más de las veces, el gusto estético se desarrolla de manera independiente para cada arte.

Teniendo esto en cuenta, una cuestión que puede determinar el dialogo con la eternidad de una obra es que, por haber alcanzado una fuerte originalidad, o un alto de grado de excelencia, se vuelva idónea para ayudar a guiar el juicio crítico. Cuando una obra, o un conjunto de ellas, contiene dentro de sí elementos que pueden ilustrar tendencias — o revoluciones—, siendo además un buen ejemplo de esas mismas tendencias, la obra puede volverse una buena opción para ayudar a entrenar el juicio crítico. Cuando esto sucede, crítica y los diferentes agentes del órgano docente, pueden reivindicar el valor de esa obra, ya que además puede también ayudar a percibir el valor de otras tantas obras, además de contribuir a crear, consolidar y explicar una tradición videolúdica.

Identidad nacional

Los videojuegos tienden —en mucha mayor medida que otras artes— a que la distribución de sus obras goce de un alcance internacional desde el mismo momento del lanzamiento o poco después, y a que los títulos cuenten con la opción de escoger el idioma. Además, debido a conveniencias mercadotécnicas, muchos países no se perciben como mercados separados en función de sus fronteras nacionales, sino que se los incluye en grupos más grandes que facilita homogeneizar unas políticas de precio, comunicación y distribución. Tal es el caso, por ejemplo, de América Latina o Europa Occidental, que tienden a

percibirse como bloques únicos, en lugar de trabajarse de manera diferente en cada nación. Si a estos hechos les sumamos que, en el caso de los grandes estudios, es habitual que las plantillas de empleados estén compuestas por personas de diversas nacionalidades, resulta fácil pensar que el videojuego es un medio con una propensión menor que otros a las tendencias nacionalistas, lo cual es cierto solo en parte. Por un lado, hay claras diferencias en gustos y hábitos de consumo entre mercados, lo que provoca que el lanzamiento de un nuevo videojuego, pese a que pueda ser de índole global, goce de más repercusión y aceptación por parte de público y crítica en unos territorios que en otros. Y, por otro lado, público, prensa y crítica, tenderán siempre a prestar más atención a los lanzamientos gestados dentro de las fronteras nacionales, por cierto, algo inevitable, y hasta lógico. Aquí da la impresión de que la objetividad de los diferentes agentes se deja de lado, debido a que se genera una obvia diferencia de trato a una obra por su nacionalidad, pero es un asunto plagado de matices y que, una vez más, está fuera del alcance de este trabajo.

No obstante, y en lo que compete al tema del trabajo, el exaltar una obra, surgida en una nación concreta, y elevarla a la categoría de digna de estudio o de clásico, repercutirá indudablemente en la percepción que el medio del videojuego tenga de ese país en concreto. Esto es especialmente cierto en aquellos países que no cuenten con industrias del videojuego especialmente pujantes, pues naciones como Estados Unidos o Japón ya están posicionadas.

A pesar de la diferencia temporal, cuando en España se reivindicaban obras como *Blasphemous* (Team 17, 2019) o *GRIS* (Devolver Digital, 2018), por dar un par de ejemplos recientes de videojuegos

desarrollados localmente, no se está haciendo un gesto tan diferente al que se hizo en el siglo XVI con la poesía de Garcilaso de la Vega.

Un proceso afirmativo

De cara al público no especializado, la idea que acude a la mente al pensar en un canon, sea este del arte que sea, es la de un listado desinteresado de los mejores artistas y obras de una disciplina, elaborada por una serie de autoridades mediante unos criterios que únicamente persiguen localizar estas obras excelentes. Es vital que se perciba de esta forma para que pueda participar de los procesos que se han descrito a lo largo del texto.

En su lucha por la autoafirmación, el videojuego va por buen camino, pero aún tiene muchos frentes abiertos y no todos avanzan al mismo ritmo. Los debates acerca de la legitimación del videojuego como producto cultural o como arte, son unos que para muchas voces especializadas ya están cerrados y superados, dado que numerosas autoridades del mundo del arte, así como diversos organismos gubernamentales en multitud de países así lo reconocen. Por ejemplo, en España, desde agosto de 2021, ha continuado la tramitación que revisa y actualiza las tipologías documentales objeto de depósito legal, y desde este momento los videojuegos han pasado a tener su propia tipología en el Depósito Legal para garantizar su conservación (Martínez, 2021). No obstante, otra postura habitual es que esa lucha no habrá concluido hasta haberse asentado esas ideas en el imaginario colectivo, y hasta que al hacer un trabajo sobre videojuegos —tal y como sucede ya con las Bellas Artes— no sea necesario dedicar una parte del mismo a defender al videojuego como un objeto digno de estudio.

Los procesos afirmativos del videojuego no se limitarían al público general ya que es de igual o superior importancia el elevar el estatus del videojuego ante las diferentes instituciones. De este modo, el medio podría gozar cada vez más de las condiciones favorables de las que disfrutaban otras formas de cultura, tales como subvenciones y ayudas — tanto gubernamentales, como privadas—, o el estar bajo el amparo de leyes y medidas de protección y preservación, como veíamos con el ejemplo de España. Un claro indicativo de que el proceso de dignificación del videojuego se encontrará en un estado avanzado, sería la proliferación de cátedras y otros estudios, que no se dedicarían únicamente a instruir sobre la creación y el diseño de los mismos, sino que tratarán al medio y a sus obras como objetos de estudio. El canon videolúdico puede ser la bandera de todos estos procesos: un elenco de obras sobresalientes que dialogasen con la eternidad y que fueran ejemplos excelentes del potencial artístico y cultural del medio para el público general y los diferentes organismos. El preguntarse qué obras son las ideales para mostrar las capacidades únicas del medio puede ser el punto de partida de un canon videolúdico.

Conclusiones

La que sea para cada quien la función de un canon influirá sobremanera en la forma de plantearlo, ya que no puede objetivarse el modo en que una obra dialoga con la eternidad. El plantear un listado de obras, sin más finalidad que el exponer de manera desinteresada cuales son aquellas con un mayor grado de excelencia siempre será poco más que una utopía, pues no existe la completa inocencia en el

juicio estético, y siempre se parte de un contexto socioeconómico, vivencias propias y experiencias videolúdicas previas, que imposibilitan hasta la imparcialidad mejor intencionada. Siguiendo esta misma lógica, un canon desinteresado que fuera compuesto, no ya por una persona o un organismo, sino por un conjunto de ellos, tampoco lograría la imparcialidad, sino que sería un promedio aritmético de la suma de múltiples subjetividades.

No por ello la creación de cánones queda demeritada; como se ha visto a lo largo del trabajo, los cánones pueden ser poderosas herramientas, que resultan más funcionales cuando se comprenden las lógicas bajo las que operan, y la creación de uno no tiene por qué responder a una serie de criterios personales, sino que, aunque la fuerza estética de un videojuego difícilmente pueda ser objetivada, sí que existen criterios lógicos que pueden guiar la selección de unas obras.

No hay que olvidar que ni el canon videolúdico, ni ningún otro, toman forma en un puñado de listas propuestas por periodistas, críticos e investigadores, sino que en última instancia se materializa en la mente de todos los jugadores, y en especial en la de aquellos que tengan el videojuego como su objeto de estudio.

Epílogo

El plantear un canon videolúdico, atendiendo a los debates que suscita en el seno de los estudios literarios, es solo uno de los muchos temas en que el videojuego puede mirar a otras formas de cultura para guiarse durante la constitución de un aparato teórico propio, tratando siempre de no adoptar inmediatamente todo aquello que resulta operativo en

otras disciplinas, sino discerniendo qué cuestiones son extrapolables y adaptándolas a las especificidades del medio.

Sin salir de la comparativa con los estudios literarios, podría resultar de gran interés para los *Game Studies* prestar atención a otros muchos temas, como la teoría de la recepción, la construcción de un sujeto-autor, la posibilidad de un análisis inmanentista de la obra o las relaciones intertextuales que pueden mantener entre sí los videojuegos. Estos y otros temas son solo algunos de los ejemplos en que el estudio del videojuego puede beneficiarse de mirar a otra forma de cultura que ya se haya hecho las mismas preguntas que ahora le tocan a él, y que, personalmente, espero que puedan ser exploradas en trabajos futuros.

Bibliografía

- 3DJuegos. (2020, diciembre 15). ¡Adiós a las notas! Presentamos el nuevo sistema de valoración para los análisis de 3DJuegos. <https://www.3djuegos.com/juegos/articulos/2180/0/adios-a-las-notas-presentamos-el-nuevo-sistema-de-valoracion-para-los-analisis-de-3djuegos/>
- Adams, E. W. (2013). Will Computer Games Ever Be a Legitimate Art Form? En A. Clarke & G. Mitchell (Eds.), *Videogames and art* (2a).
- Baumann, S. (2007). A General Theory of Artistic Legitimation: How Art Worlds are Like Social Movements. *Poetics*, 35(1), 47-65.
- Bloom, H. (1992). *La cábala y la crítica*. Murcia: Monte Avila.
- Bloom, H. (1994). *El canon occidental: La escuela y los libros de todas las épocas*. Barcelona: Anagrama.

- Bloom, H. (1996). An Interview with Harold Bloom [Revista Alicantina de Estudios Ingleses]. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/5391/1/RAEI_09_12.pdf
- Colomer, Á. (2016, septiembre 10). Países sense editorials. La Vanguardia, 4.
- Corominas, J. (1994). Juego. En: *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*. Madrid: Gredos.
- García Martín, R. (2019). Los videojuegos en el mundo del arte: del juego en el arte al arte del juego. Universidad de Castilla-La Mancha.
- Guisado, L. (2012, noviembre 25). Videojuegos en el MoMA. IDIS. <https://proyectoidis.org/videojuegos-en-el-moma/>
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. 5.
- International Publishers Association. (2020). The Global Publishing Industry in 2018. https://web.archive.org/web/20210215220517/https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_1064_2019.pdf
- Kent, S. L. (2001). *The Ultimate History of Videogames: From Pong to Pokemon and beyond*. Three Rivers.
- Kermode, F. (1975). *The Classic. Literary Images of Performance and Change*. Harvard UP.
- Martínez, V. (2021, agosto 4). Los videojuegos tendrán su propia tipología en el Depósito Legal para garantizar su conservación. Anait Games. <https://www.anaitgames.com/noticias/anteproyecto-ley-deposito-legal-videojuegos-tipologia-propia>

- Mukarovsky, J. (2000). *Signo, función y valor. Estética y semiótica del arte de Jan Mukarovsky* (J. Jandova & E. Volek, Eds.). Barcelona: Plaza & Janés.
- Pozuelo Ybancos, J. M. (1995). I. Lotman y el canon literario. En: *El canon en la teoría literaria contemporánea* (pp. 28-38). España: Episteme.
- Styhre, A., Szczepanska, A. M., & Remneland-Wikhamn, B. (2018). Consecrating Video Games as Cultural Artifacts: Intellectual legitimation as a Source of Industry Renewal. *Scandinavian Journal of Management*, (34), 22-28.
- Sullà, E. (Comp.) (1998). *El canon literario*. ARCO/LIBROS.
- Viñas, D. (2017). *Historia de la crítica literaria*. Barcelona: Ariel Letras.
- Williams, R. (2009). 7. Tradiciones, instituciones y formaciones. En *Marxismo y literatura* (pp. 158-165). Buenos Aires: Las cuarenta.

Ludografía

- Atari. (1972). *Pong*
- Atari. (1975). *Home Pong*
- Devolver Digital. (2018). *GRIS*
- Higinbotham, W. (1958). *Tennis for Two*
- Newgrounds. (2012). *Dis4ia*
- Ruíz, S. (2006). *Darfur is Dying*
- Russell, S. (1961). *Spacewar*
- Team 17. (2019). *Blasphemous*

Vivencias narrativas en los videojuegos y su impacto en la enseñanza. Análisis de recepción de historia contemporánea en el videojuego *This War of Mine* en *Steam*

Jimena Yisel Caballero Contreras

Introducción

Se reconoce la importancia de los videojuegos históricos en los estudios del *edutainment*. Esta investigación propone exponer las capacidades de enseñanza y aprendizaje en el área educativa, utilizando a los videojuegos como motor, principalmente las vivencias narrativas como método pedagógico de aprendizaje contemporáneo.

Se usa el caso de estudio *This War of Mine*, videojuego desarrollado en 2014, pero que en el año 2020 se convirtió en el primer videojuego en unirse a la lista oficial de libros de lectura recomendados para las escuelas en Polonia. A través de la vivencia narrativa de dicho juego, se expone en concreto el caso de las consecuencias bélicas afrontadas por los civiles durante el asedio de Sarajevo. La propuesta es que el jugador viva en carne propia la experiencia que tuvieron los residentes bosnios.

Se realiza un análisis de contenido digital en la plataforma *Steam* para rastrear los comentarios de los jugadores, quienes exponen sus impresiones en la tarea de recomendar el videojuego, el cual maneja una estética y mecánica desoladora.

Se busca con ello, exponer las áreas de oportunidad de los videojuegos en el sector educativo, en las que logran generar experiencias y comprensión de información de forma más directa y personal en comparación con la lectura y/o la educación tradicional de la Historia.

El escenario simbólico del videojuego y su capacidad para generar vivencias narrativas

Los videojuegos son un medio de comunicación único en su tipo. La tecnología evolucionó junto con ellos y se han convertido en una de las industrias más importantes del mundo. La inmersión ha sido la característica distintiva que los vuelve tan llamativos al público.

Para comprender el concepto de vivencia narrativa, es preciso comenzar definiendo la inmersión. Una de las acepciones de la RAE hace mención a la acción de introducir o introducirse plenamente en un ambiente determinado, ya sea en un ámbito real o imaginario.

El Dr. en psicología Carlos González Tardón menciona que “la inmersión es un proceso activo de retiro de la realidad próxima para aceptar normas y valores de un mundo simulado” (2010: 311). Los videojuegos son el único medio de comunicación enfocado completamente en la inmersión gracias a la interactividad que proponen, en donde los jugadores son los personajes principales de acción del juego. Entendiendo a los videojuegos como medio inmersivo, es propio hablar de la vivencia narrativa que logran.

El concepto definido por Xavier Collantes menciona que los juegos son “...construcciones culturales destinadas a generar vivencias

narrativas en los individuos, construcciones de carácter intersubjetivo en las que el individuo vive en una narración en la que participa como agente protagonista que incide sobre su desarrollo y su resolución" (Collantes en Scolari, 2013: 24-25).

Las vivencias narrativas se pueden entender, por ende, como la actividad del juego más la recepción del relato, de las que se desprende una experiencia cognitiva, emocional y sensorial producto de que el individuo que la experimenta se vea inmerso en una estructura de vida articulada con narración. "Éstas aparecen como construcciones culturales en nuestra vida diaria a través de recuerdos, sueños o la imaginación; lo esencial en la construcción de la vivencia narrativa es la narrativización de la experiencia, explicar la experiencia para que ésta cobre sentido" (Collantes en Meza, 2011).

Para que una vivencia sea narrativa es necesario que posea un proceso cognitivo de interpretación que la dote de sentido. Para lograrlo, los juegos y videojuegos se encuentran contruidos entre el umbral de reglas de la vida real o cotidiana (aspectos que el jugador reconoce de forma inminente) y mundos ficcionales (aceptados tras la lógica de las reglas reales) (Juul, 2005).

Comprendiendo lo anterior, los videojuegos se diseñan con la finalidad de crear una experiencia en el jugador y para lograrlo la narrativa y el *gameplay* se deben desarrollar al unísono. Entendemos el *gameplay* como las mecánicas diseñadas para el juego que toman forma de verbos (saltar, correr, golpear), más las reglas que parten de la vida cotidiana. La narrativa se da principalmente por la experiencia narrativa o contexto y su relación con las mecánicas, y es donde suelen habitar los mundos ficcionales.

Siguiendo con Collantes, él menciona que en los juegos los individuos experimentan de forma directa la inmersión en una narración ya que los jugadores, a través de la toma de decisión y sus acciones, se convierten en los agentes protagonistas (Collantes en Scolari, 2013: 67). Se demuestra de esta manera que la inmersión, y por lo tanto la vivencia, en los videojuegos es posible gracias a la combinación entre narrativa y *gameplay*.

Así como los videojuegos están compuestos de estos dos grandes elementos, (la narrativa y el *gameplay*) la experiencia de juego se obtiene de otra dicotomía: la *game story* y la *player story*. La historia del juego es la carga narrativa que ofrece el diseño del juego (elaborada por los desarrolladores) mientras que la historia del jugador es la que él crea mediante su propia experiencia subjetiva.

La carga narrativa distingue al tipo de videojuego. Existen a) juegos con dominancia de *game story*, b) juegos con narrativa balanceada, c) juegos con dominancia de *player story* y c) juegos 99% *player story*. Las características que se analizan para conocer la carga narrativa se identifican por medio del diseño, posibilidad de customización de personajes, libertad de expresión individual del jugador e importancia de la toma de decisiones del jugador (Cordín, A. s/f).

Un videojuego con dominancia en la *game story* es de carácter sumamente narrativo; la historia se cuenta de igual manera para cada jugador. En el polo contrario, un videojuego 99% *player story* plantea un mundo contextual, pero en el que por medio de la toma de decisiones del el jugador, se va formando una narrativa personal en el juego, que será diferente para cada usuario.

Todos los videojuegos se pueden encontrar en alguna de estas clasificaciones, pero la *player story* siempre estará presente en menor o

mayor medida, debido a que la experiencia de juego estará determinada por el jugador (sus valores, cultura, identidad, historia de vida, etcétera).

Gracias a las vivencias narrativas desarrolladas en los videojuegos, sus usuarios pueden experimentar de primera mano las experiencias diseñadas con la finalidad de poder llevarlos hacia un reconocimiento de situaciones, emociones, y tensiones que los transportan a generar una experiencia propia de juego, y por lo tanto, una vivencia que adquieren como propia, inclusive el relato de la vivencia tiene un carácter intersubjetivo en el que su desarrollo puede ser compartido en un colectivo (Collantes en Scolari, 2011). He ahí la relevancia y potencial para los videojuegos educativos.

En síntesis, para comprender que un videojuego adquirió su carácter de vivencia narrativa es necesario que en el proceso de significación del jugador ocurra lo siguiente:

- Que el jugador viva la narrativa del juego como propia.
- Demostrar un proceso cognitivo de interpretación que dote sentido a la vivencia.
- Poder recrear/compartir la vivencia en forma de narración personal.¹

¹ Este proceso descrito será la base para demostrar las experiencias narrativas adquiridas por los jugadores de *This War of Mine* en la plataforma *Steam*.

Sobre videojuegos históricos

Actualmente, y gracias a los estudios de videojuegos "serios" o *serious games*, corriente analítica del videojuego desarrollada desde el 2002, son múltiples las investigaciones que han puesto atención en la capacidad que tiene esta tecnología para la educación, y por supuesto, todo el interés en los videojuegos históricos que surgieron como una narrativa propia. Sin querer, los desarrolladores de videojuegos encontraban en eventos históricos narrativas lo suficientemente llamativas para el desarrollo del entretenimiento.

Se distinguen algunas características de los juegos educativos (UAB, s/f):

- Utilizan la simulación: existen videojuegos que simulan situaciones reales, en los que el jugador asume un papel o rol en el juego. Se incluye jugabilidad incorporando suma de puntos, vidas o exigiendo ciertas habilidades.
- Son de bajo costo: no requieren dispositivos especiales y se usan en distintas plataformas previstas.
- Para educación o formación: facilitan el aprendizaje o la adquisición de las habilidades previstas en el juego. Pueden someter al jugador a situaciones críticas.

Al ser una rama de los videojuegos educativos, los videojuegos históricos han tomado relevancia por su complejidad y apoyo a la educación de manera didáctica; actualmente se ha analizado el éxito de múltiples videojuegos comerciales con temática histórica como: *Age of Empires*, *Assassin's Creed*, *The Brothers in Arms*, *Sid Meier's Civilizations*, *Total War: Attila*, *Call of Duty: World at War*, por mencionar algunos. Por su parte, el libro *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and*

Offer Access to Historical Practice de Adam Chapman (2016) hace un análisis en profundidad, tanto con investigación de casos como con análisis teórico, para explicar la importancia que pueden llegar a tener los videojuegos de narrativa histórica y las ventajas que implican.

La premisa de Chapman parte de que por muchos años se ha localizado al libro histórico como el único medio legítimo (y digno) de representar la Historia de manera verídica y eficaz. Dicho modo de pensar implica dos problemáticas: la consideración de que la historia escrita es la única forma posible de relacionar el pasado con el presente, y que la historia escrita refleja la "realidad" (Rosenstone, 1995 en Chapman, 2016: 7). El objetivo de Chapman es recordar la importancia que tienen las imágenes para la comprensión de contenidos, aspecto que los videojuegos aúnan con la interactividad.

Esta característica es valiosa al observar críticamente que la historia, al encontrarse plasmada en un libro, se convierte en inerte. Los videojuegos abren la posibilidad de que la historia se encuentre viva, y a diferencia de otros medios (como la literatura o el cine) el espectador es parte de ella.

Se comprenden las múltiples críticas que involucran "ficcional" la historia para que los acontecimientos se desenvuelvan de manera óptima en beneficio de la narrativa. Sin embargo la idea que se ha desarrollado en el último siglo² comprende que toda manera de expresar la historia deviene en sí misma de una narración interpretada por un sujeto y por lo tanto, la historia "objetiva" es una falacia.

² Desde la escuela de los *Annales*, con Lucien Febvre quien regresa la historia al hombre que la interpreta hasta las corrientes de hermenéutica contemporáneas.

...todas las disciplinas como los medios, el cine y los estudios literarios se basan en la noción de que los medios pueden comunicarnos información y argumentos y tener un efecto en nuestros valores y en nuestra forma de ver el mundo. Así también, la historia, al menos como la mayoría de nosotros la conocemos, no solo la construyen los historiadores, sino que también participa en la producción de múltiples productos culturales diferentes y en una variedad de prácticas históricas, así como en los discursos locales con los que se conectan. (Chapman, 2016: 12).

Como menciona Chapman, la historia está constituida por múltiples aspectos de la realidad. Retomando a los videojuegos históricos, la información que comparten con el jugador, si bien debe ser comprendida desde el contexto en el que se desarrolla, es una muestra importante de que en la búsqueda de nuevos métodos de aprendizaje se pueden encontrar los medios tecnológicos.

Vinculando las vivencias narrativas con las características de los videojuegos educativos, se comprenden las posibilidades que implican la comprensión de la experiencia que desarrollan los creadores del videojuego como un potencial para el aprendizaje, debido a que "los videojuegos generan una vivencia narrativa en la interacción con el jugador. A través de la narración performance, el jugador explora un entorno (el llamado *game world*) y con sus elecciones impulsa y genera su propia vivencia" (Meza, 2011: 67) haciendo que el conocimiento del jugador sea propio más que adquirido.

El caso de estudio: *This War of Mine*

This War of Mine, videojuego lanzado el 14 de noviembre de 2014, es un *single-player war survival game* elaborado por *11 bit studio*, reconocido en el 2020 por ser el primer videojuego en unirse a las listas de lectura en las escuelas de Polonia, donde es recomendado para

estudiantes de Sociología, Ética, Filosofía e Historia, decretado por el primer ministro polaco Mateus Morawieck. Los estudiantes polacos pueden solicitar una copia gratuita del juego (solo mayores de 18 años debido a su clasificación).

El contexto histórico del videojuego se desarrolla en la ocupación del sitio de Sarajevo, reconocido como el asedio más prolongado de una ciudad en la historia de la guerra moderna. Ocurrió entre el 5 de abril de 1992 y el 29 de febrero de 1996, como parte del contexto de la guerra Bosnia. Las cifras de la ocupación fueron 12.000 muertos más 50.000 heridos, de los cuales el 85% se trató de civiles, quienes fueron los más afectados (*Museo Memoria y Tolerancia*, s. f.).

La mecánica de juego de *This War of Mine* está basada en la supervivencia y aprendizaje. El jugador desde el primer momento debe aprender a sobrevivir sin ninguna instrucción o guía. Los personajes son personas que buscan recursos y además deben mantener su salud mental y física en medio de una guerra que no es propiamente suya.

Para sobrevivir se deben tomar decisiones morales ante elecciones conflictivas como ponerse primero a sí mismo antes que ayudar a los demás. El entorno de juego está cargado de una experiencia particular pues propone la muerte definitiva, esto quiere decir que los personajes una vez muertos no pueden revivir.

Los mismos diseñadores mencionan que la visión del juego es proporcionar una emoción realista y una experiencia de juego desde la perspectiva civil, denominada "*emocional realism*". Para crearlo los diseñadores incluyeron condiciones enfrentadas por los civiles que van desde la infamia, la enfermedad, la muerte, el sufrimiento e inclusive aburrimiento (De Smale, Kors & Sandoval, 2019).

Para la elaboración del videojuego los desarrolladores investigaron el *background* histórico de los acontecimientos en Sarajevo, inclusive entrevistaron a personas que sobrevivieron a la guerra. Esta característica dota de registro documental al videojuego, que es más que ficción, y lo convierte en material de consulta confiable.

En una entrevista los desarrolladores señalaron:

...Todos esos hechos están inspirados en recuerdos reales de las víctimas del conflicto armado... queríamos enraizar la historia en sucesos reales para poder señalar, cuando pregunten sobre algún aspecto particular del juego, indicar el momento y el lugar en el que sucedió realmente (De Smale, Kors & Sandoval, 2019: 398).

La naturaleza interactiva de los videojuegos da al jugador la oportunidad de comprometerse activamente con el mensaje a través del *gameplay*, por lo tanto, los videojuegos proveen un lenguaje único que puede ser aún más convincente que las películas. Las historias dentro del juego podían ser controvertidas, siempre y cuando el *gameplay* del juego lo permitiera (De Smale, Kors & Sandoval, 2019: 399).

El videojuego cumplió su cometido y generó una perfecta ambientación entre el tema serio de la guerra, la nostalgia, la desesperación y la concientización sobre la guerra. Elementos del diseño que ayudaron a dicho objetivo fueron el modelado de personajes basados en personas reales, su propuesta temporal que permite al jugador ver pasar las horas y los días, así como la incorporación de personajes *no jugables* como mujeres violadas o niños en situación de calle que intervienen en las tomas de decisiones del jugador.

A continuación, para analizar la recepción de los jugadores en base a su experiencia de juego y presentación de vivencia narrativa, se

presenta la selección³ de recomendaciones elaboradas en la plataforma *Steam*,⁴ en la que los jugadores comparten con la comunidad sus evaluaciones, percepciones y comentarios del juego de forma libre.

Reseña 1

Usuario “Grimno”

Publicada el 14 de noviembre del 2014 a las 19:43 hrs.

A 6,904 personas les pareció útil la reseña

[Traducido del inglés]

Entré a un edificio con otras personas.

La descripción del edificio decía “Peligro”, lo que significaba hostiles. Bandidos.

Agarré mi cuchillo y me preparé para esos bandidos.

Vi a un bandido y después de irrumpir por una ventana, ella corrió pidiendo refuerzos.

Un tipo apareció con una escopeta y me ahuyentó, pero esperé.

Buscó y no pudo encontrarme y entonces me dejó caer sobre él.

³ La selección se llevó a cabo en base a las reseñas con mayor número de interacciones con otros usuarios a nivel mundial. Dichas interacciones están constituidas por la cantidad de comentarios y de evaluaciones de la reseña por parte de la comunidad, las cuales se clasifican en: “reseña útil” “reseña no útil” y “reseña divertida”. Por ende, se presentan las que mayor impacto generaron. El número total de reseñas supera las 61 mil.

⁴ *Steam* es una plataforma de distribución digital de videojuegos para PC así como un espacio digital de comunidad.

Luchamos, no pudo disparar y tres puñaladas después cayó.
Agarré la escopeta y entré.
Mis amigos necesitaban comida y estos bandidos eran asesinos. Se merecían lo que obtuvieron.
¡Cogí comida, suministros y apareció otro bandido!
Les disparé con la escopeta y cayeron con un grito gorgoteante.
¡Un bandido corrió tras de mí! ¡Seguro que tenían un cuchillo!
No ... ella pasó corriendo junto a mí hacia el cadáver del hombre.
Ella estaba llorando. Me llamó asesino.
Disparé de nuevo y ella cayó.
Entonces hubo silencio y tuve que apurarme y agarrar el resto de los suministros antes de que aparecieran más bandidos.
Abrí un armario y agarré la comida.
Pero, el inventario del armario decía "Privado".
¿Alguien era dueño de este armario?
Miré afuera hacia el otro edificio, y entre los dos ... ¿un jardín que alguien construyó?
Un hombre había mencionado que se estaban quedando sin medicamentos.
Esto ... no ... no podría ser. ¡Simplemente no podía ser!
Este no era ... no era un edificio abandonado que estaba siendo limpiado.
Esta era la casa de seguridad de otro grupo.
Estas personas son eran ¡sobrevivientes!
... y "yo" era el bandido.

En esta reseña se destaca el uso de la narración en primera persona para detallar la experiencia; el autor no habla del juego, no habla de

un personaje del juego, habla de que él fue el que vivió dicho acontecimiento y que el aprendizaje que obtuvo del hallanamiento de morada es suyo. La estructura de la narración busca compartir con los lectores el proceso y ritmo en que el autor vivió dicha experiencia para generar empatía con la comunidad de *Steam*. En este caso, como en las siguientes reseñas, los comentarios hacia el texto giran en torno a otros jugadores compartiendo sus propias experiencias.

Reseña 2

Usuario “然然你帶我走吧”

Publicada el 18 de mayo del 2021 a las 3:18 hrs

A 2,478 personas les pareció útil la reseña

[Traducido del chino]

*En el conflicto palestino-israelí de estos días, una niña de 10 años lloró frente a la cámara y el hombre le rogó a su madre que no muriera entre los escombros. La guerra en el juego está justo frente a ti. No hay archivo, ni modificador, ni tratamiento artístico, ni desinstalación. Estoy sentado frente a mi computadora jugando *This War of Mine* bajo la protección de mi patria, *This War of Mine* está sucediendo en otra parte de la tierra.*

Esta reseña busca generar una concientización sobre la guerra que está ocurriendo actualmentne en Palestina (2021), mostrando que las enseñanzas del juego siguen siendo vigentes. A su vez, el autor se sitúa

a sí mismo contextualizándolo su lugar en la situación real, como un individuo privilegiado por su nacionalidad (referencia a la patria) y por tener la posibilidad de estar en su computadora jugando un juego mientras la guerra ocurre justo ahora.

Reseña 3

Usuario “Pr0state Mage”

Publicada el 21 de junio del 2017 a las 4:23 hrs.

A 2,788 personas les pareció útil la reseña

[Traducido del chino]

He estado jugando a este juego por poco más de una hora, y conocí a dos personas mayores.

Miré dentro de la habitación a través de la mirilla de la puerta y encontré que solo había dos ancianos sentados en el sofá, un hombre y una mujer, con alegría en mi corazón abrí la puerta y entré.

“¿Qué quieres hacer? ¡Fuera!”. Un anciano pálido se puso de pie.

Lo ignoré y fui directo a su refrigerador. Nuestro refugio no ha comido en un día, y la comida restante solo puede durar un día como máximo.

“¿Qué estás haciendo? Devuelve la comida, de lo contrario todos moriremos sin ella”. El anciano reveló algunas expresiones de súplica.

Mi corazón se movió un poco, pero todavía puse mi comida en mi mochila sin piedad. Después de todo, también tenemos que comer. Después de todo, moriremos sin comida.

Caminé hasta el baño del segundo piso y el anciano me siguió. Vi algo de medicina en él. Pensé en una chica periodista en nuestro refugio, ella resultó herida cuando los bandidos entraron y la registraron en la noche hace unos días, si no recibe un tratamiento médico oportuno puede morir por la infección de la herida. Quité el vendaje y la medicina.

"Por favor, esta es la medicina de mi esposa. Danos una manera de sobrevivir". La expresión suplicante del anciano se hizo más fuerte.

Frente a la pantalla, tengo sentimientos encontrados en mi corazón, pero sigo manipulando a los personajes hasta el sótano.

Utilicé una palanca para destruir la puerta del sótano, lo que sin duda asustó al anciano. Corrió hacia su esposa y le dijo que buscara un lugar para esconderse.

No registré el sótano. No había obstáculos, ni enemigos, pero volví corriendo al refugio como un escape.

¿Qué pasará con estos dos ancianos? ¿Morirán? ¿Alguien entrará y buscará de nuevo?

No me atrevo a pensar más en eso.

Sin estos alimentos, pronto nos convertiremos en cadáveres. Sin estos medicamentos, alguien morirá.

Estos no tienen la culpa de los saqueadores, no de las personas que morirán.

Maldita guerra

Por favor, perdóname por no poder evaluar y puntuar, el efecto de juego de este juego es completamente diferente de persona a persona.

Esta reseña está plagada de sentimientos por parte del autor. Menciona la situación, el contexto de los personajes y que él está detrás de la

pantalla, sin embargo resalta que las emociones son propias, la culpa y el arrepentimiento son tuyas e inclusive piensa en los personajes no jugables como personas a las que puso en aprietos para satisfacer sus propias necesidades.

El autor demuestra tanto su empatía que al final confiesa que no puede evaluar el juego (pese a que es el principal objetivo de escribir una reseña) debido la subjetividad del videojuego; en otras palabras está hablando de la importancia de la *player story*.

Reseña 4

Usuario “ErikMcKetten”

Publicada el 20 de noviembre del 2014 a las 10:09 hrs

A 4,813 personas les pareció útil la reseña

[Traducido del inglés]

Desde hace tres o cuatro días, no he jugado nada más que “This War of Mine”. Soy un veterano de Irak y recuerdo muy bien las dificultades que trajo a los civiles, especialmente al comienzo de la guerra. Recuerdo que se me rompió el corazón al ver a los niños llorando y mendigando comida al costado de la carretera.

Este “juego” te sitúa en el centro de las experiencias de esos civiles. Es un mundo brutal, mata o muere, en el que un acto de violencia inimaginable puede dejarte vivir otro día, pero también puede romper tu corazón y tu alma. Algunos días, se te ofrece la oportunidad de sentir compasión, y si tomas la oportunidad arriesgando tu propia

seguridad y recursos por los demás, es posible que te sientas un poco mejor contigo mismo.

Luego están los momentos en los que estás atrapado entre la espada y la pared. Estás desarmado, buscando cualquier cosa para salvar a tus amigos, y miras por el ojo de una cerradura y ves a un soldado golpeando brutalmente, y posiblemente peor, a una mujer. Tiene una AK-47, tú tienes una ganzúa y un estómago ruidoso. Así que te sientas y observas, temeroso de que cualquier ruido pueda dirigir su violenta atención hacia ti. Cuando todo ha acabado, te escondes hasta que él se va y luego, vergonzosamente, examinas el cuerpo ensangrentado de la mujer en busca de cualquier cosa que ella pueda haber encontrado antes de que el soldado la alcanzara.

Esto es "This War of Mine", una historia oscura, hermosa, inquietante, estimulante y horrible.

¿Cuál es ese lema?: "La primera víctima de la guerra es la inocencia". Se aplica aquí, de una manera que nunca hubieras imaginado viniendo de un juego de computadora.

Esta reseña escrita el mismo año del lanzamiento del videojuego es valiosa en la medida en que el autor se coloca en la posición de partícipe de un conflicto bélico y da soporte y avala el contenido del juego como verdadero. Describe la situación que más lo ha impresionado y la narra en segunda persona del singular para que el lector entienda que el proceso de inmersión es de dicha manera; el jugador eres tú, quien toma las decisiones eres tú, quien vive la experiencia eres tú.

Reseña 5

Usuario “Devin_soul”

Publicada el 9 de mayo del 2020 a las 5:58 hrs.

A 1,148 personas les pareció útil la reseña.

[Traducido del chino]

Cada vez que estaba a punto de morir por un error en el juego, abandonaba inmediatamente y comenzaba de nuevo cuando pensaba en el desastre que mi personaje traería al equipo después de su muerte.

¿Pero si hay un regreso en la realidad?

Ahora he aprendido a usar a Roman con las manos vacías y Anton para masacrar los cuarteles, porque hay muchos materiales que pueden reducir en gran medida la dificultad del juego.

Pero, ¿y si los civiles hicieran esto en realidad?

Este juego refleja la crueldad de la guerra, pero no es tan bueno como la guerra real.

No puedes volver atrás y empezar de nuevo en una guerra, un error es una vida.

La mayoría de la gente no sabe cómo construir camas, purificadores de agua o cerveceras...

Al encontrarse con soldados y terroristas, muchas personas no pueden esconderse ¿Cuántos se atreven a robarles?

No sabe dónde es seguro, dónde es peligroso, dónde hay más suministros y dónde hay pocos suministros.

Dónde están los lugares ocultos y cómo usar armas de fuego (sin mencionar la producción).

Estoy muy impresionado por la primera y la segunda semana.

Durante una semana, jugué con el Pavlie. No sabía qué construir y no conocía la técnica de matar los barracones.

Tan pronto se terminó la comida y Pavlie todavía estaba enfermo.

Dejo que el cocinero se aventure en las ruinas de la villa para ver si puede encontrar medicinas y comida. Al final, me encontré con un desertor, no dejé que el cocinero se escapara porque estaba muerto de hambre cuando regresé. Como resultado, el cocinero le dio al soldado un cuchillazo y el soldado se defendió dos veces, el cocinero no se podía mover, simplemente murió.

Luego, cuando volví a casa, Pavlie estaba gravemente enfermo y cuando vi que había escrito en su cuaderno de bitácora que debía sobrevivir, sentí que un personaje del juego me hacía llorar tanto por primera vez.

Pavlie murió al día siguiente y el reportero se derrumbó. Había un hombre de negocios llamando a la puerta, pero el reportero simplemente no podía moverse, tuve que hacer clic para terminar el día.

Quién sabe que la guerra ha terminado. No hace falta decir que el final del reportero es un final malo.

En la segunda semana interpreto a un Anton personalizado (solo quiero probar este personaje).

No hace falta decir que no sé cómo atacar. Me hirieron gravemente cuando traté de robar algo...

En el registro, Anton suplicó clemencia y esperaba que sus compañeros no se rindieran con él. Dijo que debía sobrevivir. Pedir ayuda.

Acabo de recordar por qué era tan despiadado. Resultó que su estudiante se sacrificó para salvarlo, por lo que le debía una vida al estudiante y debía vivir.

Como profesor de matemáticas y anciano, estaba desesperado por sufrir ese trato durante la guerra.

Entonces es de sangre fría, porque no puede beber, y solo si tiene una mentalidad fuerte puede tener la esperanza de vivir.

Más tarde, jugué muchos juegos, pero nunca más tuve la misma impresión.

Me reí de la capacidad de lucha de Anton y de mi tía, y odié a la Virgen de Boris.

Pero al menos la tía Anton construirá instalaciones, y Boris es fuerte y físicamente fuerte, y no está dispuesto a lastimar a otros incluso en circunstancias difíciles. Y supongo que no pudo hacer nada en la guerra.

Para ser honesto, si vivo en la guerra, no quiero tener un buen final para ser una buena persona, y es bueno sobrevivir.

Hay un lado cruel de la guerra: la gente se convertirá en matones por comida y sin compromisos para sobrevivir.

La guerra también tiene un lado positivo: si eres un anciano, tendrás vecinos que te enviarán comida y leña que ya escasea. Incluso en la guerra, no hubo hospitales que abandonaran sus operaciones.

Un hermoso diamante no se puede cambiar por una lata de carne en una guerra. La medicina del vendaje es incluso equivalente a las armas de fuego.

La guerra arrasó con la clase. Los abogados, médicos, profesores de matemáticas, directores, comerciantes de tabaco y otras personas de alto estatus en la era de la paz no eran más que la guerra, y algunos ni

siquiera podían protegerse a sí mismos. En cambio, los soldados, carpinteros, trabajadores, cocineros y ladrones tienen más probabilidades de sobrevivir.

¡Gracias por este juego y que el mundo esté en paz y la gente feliz!

Esta reseña tan amplia habla de varios puntos importantes del juego. En primer lugar la empatía que genera el jugador al conocer la historia de vida de los personajes, de ahí que se preocupen por cumplir los deseos que el personaje pueda llegar a tener. El diseño del juego dota de características particulares a cada personaje, no solo en el sentido de generar dificultad en el *gameplay*, sino al crear una concordancia con aspectos del mundo real, un anciano y un joven no corren a la misma velocidad por ejemplo.

El autor de esta última reseña es bastante crítico al mismo tiempo sobre aspectos acerca de los que son necesarios reflexiona: cómo que una mala partida en la guerra no puede simplemente reiniciarse, en la vida real no hay vuelta atrás, lo que refleja que gracias al juego el autor logró reflexionar sobre la realidad fuera de la pantalla.

La narrativa aquí también describe la experiencia del jugador "sentí" "me reí" "odié". De nuevo la experiencia de juego, pese a que es a través de los personajes, es dada directamente hacia quien juega como experiencias propias y únicas.

Discusión

El análisis de las reseñas presentadas en *Steam* es una muestra clara de que el videojuego logró su objetivo principal: situar al jugador como un superviviente más de la guerra y, no solo eso, los ejemplos analizados revelan que los usuarios crearon reflexiones en torno a la guerra, generaron sentimientos propios ante la frustración e inclusive formaron análisis sobre la situación contemporánea bélica actual. Pese a que el videojuego está situado en un contexto histórico específico, personas de todo el mundo han podido aprender y comprender las implicaciones concretas de una guerra como es la representada en *This War of Mine*.

El proceso de significación del jugador, que posibilita la existencia de la experiencia narrativa confirma lo descrito en la revisión de las reseñas. El inciso *a* corresponde a que el jugador viva la narrativa del juego como propia. Las reseñas demostraron que los jugadores reconocieron las emociones presentadas dentro de su accionar en el juego a través de la toma de decisiones. El inciso *b* correspondiente al proceso cognitivo que da sentido a la vivencia, se demuestra en las múltiples relaciones descritas por los jugadores con otros aspectos de la vida real o el marco temporal en el que se encuentran viviendo, mientras que el último inciso, el *c*, donde el poder recrear/compartir la vivencia en forma de narración personal culmina el proceso precisamente con los jugadores escribiendo sus reseñas y compartiéndolas en la plataforma *Steam* para la comunidad, demostrando además que se está generando conocimiento colectivo a través de un sentido compartido como menciona Collantes.

El videojuego estudiado demuestra entonces, ser una herramienta pedagógica válida, ya que además de su capacidad de

generar vivencias narrativas que derivan en experiencias personales en los jugadores, posee un acervo documental importante al contener información verídica tanto en datos históricos como por estar basado en historias de vida de los mismos supervivientes de la ocupación.

La capacidad de generar sentido a través de la experiencia de juego en los videojuegos es indiscutible: la inmersión, la *game story*, la *player story*, así como el desarrollo de narrativa y *gameplay*, conceden a los videojuegos características que ningún otro medio de comunicación tiene, asimismo la potencialidad de los videojuegos dentro del ámbito educativo es evidente. Lo siguiente es generar un reconocimiento real por medio de su incorporación en la enseñanza institucional, como es el caso estudiado en esta investigación.

En la búsqueda por añadir los videojuegos en la enseñanza institucional, es preciso observar críticamente la situación de la brecha tecnológica entre países. Que un país como Polonia tenga la posibilidad de incorporar un videojuego dentro de sus lecturas recomendadas, parte del buen nivel de vida de sus habitantes. En el caso de los países emergentes, aún existe un largo camino por recorrer para disminuir dicha brecha (que principalmente se encuentra dada por la situación económica que limita el poder adquisitivo de su población). En el caso de América Latina en concreto la mayoría de la población está en búsqueda de procurar sus necesidades básicas antes que adquirir tecnología.

Pese a dicha situación, para áreas universitarias es posible ir vislumbrando la posibilidad de incorporar videojuegos como herramientas pedagógicas para los jóvenes estudiantes, quienes, al menos en el caso concreto de la enseñanza de la Historia, pueden

adquirir conocimientos de forma personal gracias a la característica de generación de vivencia narrativa. Los videojuegos dotan de cercanía al jugador con la información histórica, lo convierte en partícipes y por ende generan una relación más directa y empática con los eventos históricos.

Finalizando con la discusión que se pretende abrir con este texto, es necesario comprender que el apoyo a desarrolladores de videojuegos debería ser más y mejor, retomando la situación de los países emergentes. Si ellos logran ser apoyados teniendo en cuenta a su población como público meta y con el respaldo de las instituciones, se lograrían dos objetivos: el apoyo a estudiantes de desarrollo de videojuegos, dándoles trabajo y un futuro que próximas generaciones podrán compartir, y un avance para que la disminución de la brecha tecnológica digital en la educación sea una realidad.

Entre más espacios óptimos para el desarrollo de videojuegos existan, más oportunidad habrá de abrir áreas nuevas en las que las futuras generaciones encuentren ahí lugares innovadores donde desarrollar su futuro profesional, y al mismo tiempo lograr enseñar con tecnología.

Bibliografía

- Aldegani, E. y Detchans, G. (2018). La construcción de la comunidad y la toma de decisiones morales en entornos digitales. El caso del videojuego *This War of Mine*. *Quaderns de cine*. (13), 23-6.
- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge, Taylor & Francis Group.

- Cordón, A. (s/f). Curso de diseño narrativo y guion de videojuegos. Material audiovisual en Udemy. <https://www.udemy.com/course/disenonarrativovideojuegos/>
- De Smale, K. & Sandoval (2019) The Case of *This War of Mine*: A Production Studies Perspective on Moral Game Design. *Games and culture*, 14(4), 387-409.
- Gieba, K. (2019). Territory of Argon. Civilian Perspective in a Besieged City in the Computer Game *This War of Mine*. *Future Human Image*. (12), 22-24.
- González, C. (2010). Inmersión en mundos simulados. Definición, factores que lo provocan y un posible modelo de inmersión desde una perspectiva psicológica. *Investigaciones fenomenológicas*. Monográfico 2: *Cuerpo y Alteridad*, 311-320.
- Maza, A. J. P. d. I. (2011). El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia. *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 42. https://redib.org/Record/oai_articulo1220523-el-videojuego-como-marco-expresivo-est%C3%A9tica-reglas-y-mundos-de-referencia
- Museo Memoria y Tolerancia*. (s. f.). Recuperado 1 de septiembre de 2021, de https://www.myt.org.mx/memoria_url/sitio-sarajevo
- Phillips, T. (2020, junio 18). In Poland, *This War of Mine* will join school reading lists. *Eurogamer*. <https://www.eurogamer.net/articles/2020-06-18-in-poland-this-war-of-mine-will-join-school-reading-lists>
- Scolari, C. A. y Ruiz Collantes, F. X. (2013). *Homo videoludens 2.0: De Pacman a la gamificación*. Barcelona: Universitat de Barcelona, Laboratori de Mitjans Interactius.

UAB (s/f). Videojuegos ¿de qué hablamos? Material audiovisual en Coursera. <https://www.coursera.org/learn/videojuegos-intro>

Mi historia: el videojuego como medio para la construcción de un pasado particular

Juan Francisco Jiménez Alcázar

Gerardo Rodríguez

En una universidad muy muy cercana... Procede comenzar así, pues se trata de plantear una situación que se generó en la institución docente universitaria de Murcia durante el desarrollo de un taller de investigación hace algunos años. Ante la exposición previa de unos contenidos específicos sobre Historia y videojuegos, visto el medio desde el objetivo del microscopio del historiador, el comentario de uno de los compañeros fue el de: "La Historia no fue así". De esta manera surgió la idea de abordar la cuestión de la realidad contrafáctica en el ámbito del videojuego, factor que no era novedoso por cuanto la novela, el teatro, el cómic, el cine o la televisión ya lo habían hecho previamente.

Así, se publicó hace unos años un trabajo a raíz de esta cuestión (Jiménez Alcázar, 2018) en el que los objetivos se centraban en analizar las posibilidades y realidades de pasados distópicos, con desarrollos que buscaban experiencias de juego que daban por hecho que determinados acontecimientos ya habían sucedido. El caso de una sociedad post-apocalíptica después de una catástrofe nuclear, o tras una epidemia global —quién lo diría en 2018 cuando se publicó ese estudio—, de una victoria militar por parte de las potencias del Eje —obsesión de los países anglosajones, ejemplo de ello *El hombre del castillo*, de Dick o, en el ámbito del videojuego, *Turning Point* o

Wolfenstein: The New Order—, o cualquier otro cisne negro, si usamos el término económico acuñado por Nassim Nicholas Taleb, son los resortes utilizados por los creadores para generar estas civilizaciones que funcionan como mundos distópicos.

No insistimos en este tipo de narrativa, iconografía y paradigmas de posibles futuros, que se convierten en pasados si el guion hunde sus raíces en desarrollos “históricos” que ya habrían tenido lugar. Un ejemplo. Si la aventura o la situación del videojuego, por centrar la cuestión en el ámbito que nos disponemos a abordar, evoluciona en la década de 1960, como individuos del siglo XXI interactuamos en un marco temporal específico que, para nosotros, resulta pretérito. Es un futuro pasado. Ha tenido un gran éxito esta fórmula en dos momentos específicos: la Guerra Fría, por la posibilidad de una guerra nuclear, además de coincidir en el tiempo con una reflexión sobre lo que hubiera representado una derrota militar frente a la Alemania nazi o el Japón imperialista, y el desasosiego gestado después de los atentados del 11-S. No podemos obviar el recelo que supone la progresiva evolución tecnológica digital, leamos robotización, revolución de las comunicaciones y desarrollos de la inteligencia artificial. Posiblemente sea *Terminator* un ejemplo que compendia todo.

Es un fenómeno general en todo videojugador, sea chico o chica, sobre todo cuando la participación de las videojugadoras crece día a día y hoy. Por lo tanto, en nuestro estudio no habrá una especificación de género para englobar en el término “videojugador” a usuarios de ambos sexos.

En juego un acontecimiento final

Los títulos y producciones de todo tipo y en toda clase de videojuegos sobre mundos distópicos proliferan por doquier. En muchos casos se trata de experiencias de supervivencia que completan un elenco de posibilidades para quienes desean este tipo de juegos. Sin embargo, el objetivo del presente estudio es la incertidumbre que plantea un acontecimiento futuro. En realidad, es uno de los cimientos de la experiencia de juego pues deja en manos del usuario-jugador la resolución del “problema”. El esbozo de situaciones, con todas las variables de un contexto potencial, es la clave de esta perspectiva de análisis. Si resumimos el objetivo, se trata de ver cómo el usuario “construye” un futuro alternativo partiendo de unos condicionantes históricos concretos. El juego consiste en que, con los mismos parámetros que estaban trazados en determinado momento y lugar, el videojugador interactúe con su habilidad e inteligencia para confirmar lo que finalmente pasó o, por el contrario, contemplar un resultado diferente; es el caso de los títulos centrados en batallas tácticas, como *Siglo XIII: muerte o gloria* (Unicorn Games Studio, 2008), reeditado por FX Interactive como *Real Warfare. Grandes batallas medievales* (2011), o en las batallas históricas incluidas en diversos títulos de la serie (The Creative Assembly), desde Hastings, Azincourt u Otumba en *Medieval II: Total War* (2006) o Austerlitz en *Napoleon: Total War* (2010) —ilustraciones 1 y 2—.



Ilustración 1. Cinemática previa de la batalla del Lago Peipus. *Siglo XIII: muerte o gloria*



Ilustración 2. Batallas históricas. *Medieval II: Total War*

La exposición de problemas no es otra cosa que la mostración de posibles circunstancias mediante hipótesis que engloben factores y elementos, y planteen vías de solución. O lo que es lo mismo, lo que conocemos como simulacros. En un momento determinado, y envueltos en ámbitos militares, económicos o políticos, se pueden identificar como "maniobras", pero no es exclusivo de estos marcos, sino que se involucra el hecho de la experimentación de papeles desempeñados por suplantación o sustitución. Es decir, jugar a ser otra cosa de lo que se es, ahora implementado con el concepto "avatar" y con el futuro del Metaverso (Fernández, 2021), es tan antiguo como el mundo. Siempre se jugó a ser mayor, a ser cazador, a tareas domésticas, a cocinar, a curar, a criar. De hecho, es una de las idiosincrasias del aprendizaje, donde la diversión se mezcla con la experiencia de la vida con el fin de desempeñar roles y situaciones potenciales para, llegado el caso, tener cierto entrenamiento a fin de solventar la situación planteada. Las personas juegan, pero muchos animales también, bien por curiosidad bien por maduración con el fin de sobrevivir.

Conocemos, de forma más específica, con la evolución de los "juegos de mesa" que se desarrollaron desde el Antiguo Egipto. Hasta en *Faraon* (Impressions Games, 1999) tenemos el senet, que protagoniza este tipo de ocio en el Creciente Fértil junto con el oware. Sabemos que en la tumba de Tutankamon se localizaron cuatro juegos de senet, y que en la de Nefertari se reprodujo una escena; se puede visionar con el juego de realidad virtual *Nefertari: Journey of Eternity. A Tombscale VR Experience* (Experius VR, 2018). Si Roma tuvo sus entretenimientos de "mesa", como el *ludus latruncolorum*, o las damas griegas, los pueblos precolombinos contaron con el *patolli*. Pero deseamos llegar al ajedrez

como juego que plantea una batalla, donde el final está marcado por un regicidio como encarnación del papel desempeñado por el otro jugador (Bacino, 2020). Peones, torres y caballería son la abstracción de unidades tangibles representadas por figuras, más o menos realistas desplegadas en un campo de guerra, leamos un tablero. Esta realidad, se puede asumir que un campo de batalla era bastante limitado hasta la I Guerra Mundial.

Esta simulación queda reflejada en tratados como el de Sun Tzu (*El arte de la guerra*), donde los consejos se aplican a experiencias vitales, como es el caso también de los planteamientos tácticos y estratégicos de sir Basil Liddell Hart. Cabe reseñar una reflexión de este último en su conocido ensayo (ed. 2019: 34), donde el autor alude a una cita, no original, de Bismarck para referir que lo más positivo y útil es aprovecharse de la vivencia del "otro", para concluir que lo importante es la experiencia práctica indirecta "por ser infinitamente más amplia". Allí es donde consideramos imprescindible ubicar la "experiencia de juego", por cuanto supone un ejercicio de situaciones vistas y experimentadas que generan ese aprendizaje.

Es importante reflexionar sobre esta cuestión, ya que hay que vincularla con la decisión primaria que el videojugador toma a la hora de elegir un título, y una posible época histórica vinculada a su trasfondo, así como la de optar como preferencia una facción o nación. Esta predilección no se vincula a ese pasado posible, sino al acto de asumir el juego como algo más que una sensación de entretenimiento para representar una faceta identitaria (Jiménez Alcázar, 2021). Por lo tanto, el deseo de "jugar" con uno de los bandos en el desarrollo de una batalla, normalmente define las vinculaciones del videojugador con posturas sobre esa facción. Quiere ganar esa

batalla, anhela que el resultado sea otro, o el mismo que está escrito en los libros de historia. Sabe que ese pasado interactivo al que se refiere Venegas Ramos (2020) formará parte de su propia "memoria", pero, sobre todo, del cumplimiento de una satisfacción personal. No va más allá; no se altera absolutamente nada, solo la percepción de un bienestar por haber ganado, por haber satisfecho un deseo. Por el contrario, perder significa una contrariedad, incluso un enfado momentáneo que puede resarcirse en el momento de una nueva partida y lograr el objetivo de la victoria. Esto es ya antropología y psicología, pero con una indudable mezcla de matices identitarios. Ganan o pierden "los tuyos", de ahí la importancia de la inmersión, de la interacción y de la identificación con la facción jugada.

De esta misma forma, en los títulos donde el proceso histórico se desarrolla a más largo plazo, y no solo en el límite cortoplacista de una batalla o encuentro, ese anhelo del videojugador se completa de una manera diferente, distinta, pero con similar resultado. Veámoslo.

El videojuego como experiencia histórica

La tentación de haber titulado este apartado como experiencia de aprendizaje ha sido grande. En realidad, tal y como se ha expuesto con anterioridad, se trata de situaciones que enseñan por haber sido "vivas", sufridas o disfrutadas, donde, con toda probabilidad, más fruto se extrae de los fracasos que de los triunfos. El éxito puede, solo puede, conducir a un contexto de conformismo, y, por el contrario, el fiasco continuado puede, solo puede, consolidar un estado de

frustración sin más beneficio que el de una vorágine autodestructiva. Por lo tanto, la experiencia de juego, que es, sin duda alguna, la mejor de las expresiones que podemos manejar en esta ocasión, se convierte en un factor en sí mismo para el aprendizaje vital. La exposición de un problema y su resolución final a través de un desarrollo más o menos lúdico, es la esencia de muchos resortes usados en el medio "videojuego". La elección, la decisión, la ruptura de una disyuntiva y el hecho de asumir una alternativa son parte de la idiosincrasia de un videojuego, por cuanto su carácter interactivo conduce al usuario hacia esa toma de posturas, rápidas en algunos casos, meditadas en otros, según el tipo de juego (López Redondo 2014: 33). Las reacciones en un juego de arcade son más propias de los reflejos. Solo basta recordar las maniobras frenéticas de muchos adolescentes de la década de 1980 cuando manejaban los mandos de una máquina para que Dirk el Atrevido pudiera sortear todo tipo de peligros con el fin de salvar a Daphne en *Dragon's Lair*. Este título llegó a ser tan representativo que aparece al comienzo de la segunda temporada de *Stranger Things* (The Duffer Brothers, Netflix, 2017), en el *Arcade Palace* (episodio 1. *Madmax*). Pero no se plantea el hecho de responder de manera adecuada a una situación *per se*, sin mayor transcendencia, en un videojuego. El impacto del videojuego histórico está precisamente ahí, en que no se trata de algo intrascendente a tenor de lo indicado con anterioridad cuando el factor identitario está presente.

En este instante, cuando el ocio deja de ser una actividad de entretenimiento para convertirse en algo con mayor compromiso personal o grupal, es cuando el universo del videojuego adquiere una dimensión que merece la pena abordar. Hay que observar qué sucede cuando el desarrollo de un juego está basado en el planteamiento de

una situación del pasado, donde saber cuál fue el resultado es básico, pero nos ofrece la posibilidad de que fuese de otra forma: el futuro en nuestras manos y el PC o la consola es la máquina del tiempo. La alternativa a la hora de elegir una facción, en un título de estrategia general, depende de los mismos condicionantes con los que el usuario se encuentra en las producciones de los de batalla táctica, pero hay una gran diferencia: se trata de una construcción histórica en sí misma, por no insistir en una potencial deconstrucción de un relato que se acomoda a cada usuario.

La estructura narrativa del juego siempre es la misma: se plantea una situación histórica concreta. Podemos referir un caso: *Crusader Kings III* (Paradox Development Studio y Lab42, 2020). Las opciones son diversas, pero tienen dos puntos de partida histórica: 1 de enero de 867 y 15 de septiembre de 1066.

1 de enero de 867:

- ✓ *Los carolingios*. Una vez fallece Luis el Piadoso, el imperio carolingio se fractura. Las opciones planteadas se plasman en las facciones de Luis el Germánico, Carlos el Calvo, Lotario, Luis II y el príncipe Carlomán.
- ✓ *Los grandes aventureros*. Las facciones son las de Rúrik Rurikida, de Novgorod, el conde Eudes, de Anjou, Álmos Árpád, magiar, Daurama de Daura, en la zona nigeriana, y Jarl Hastein, vikingo emparentado con Ragnar Lodbrok y que llevó a cabo la incursión mediterránea con su hermano Bjorn Ragnarsson.
- ✓ *La ira de los hombres del norte*. Bosqueja la situación en el periodo de Alfredo el Grande de Wessex, con la participación posible por parte del usuario de elegir las facciones vikingas de

Bjorn Piel de Hierro, Ivar Sin Huesos, Halfdan Camisa Blanca y Sigurd Ojos de Serpiente.

Y 15 de septiembre de 1066:

- ✓ *El destino de Inglaterra*. Había muerto Eduardo el Confesor, y se abría la lucha por el trono inglés: Harold de Inglaterra, Guillermo de Normandía, Harald Hardrada y Malcom de Escocia y Svend de Dinamarca.
- ✓ *Del arroyo al trono*. Se trata de una supuesta búsqueda de hegemonía en la Europa occidental: Murchad mac Diarmata, Bratislao de Bohemia, Matilda de Toscana, Roberto de Hauteville (o Guiscardo) y el rey toledano al-Mamún.
- ✓ *Hispania en pedazos*. Plantea la situación abierta tras el fallecimiento de Fernando I de Castilla y León. Las facciones son las de Sancho II de Castilla, Alfonso VI de León, García de Galicia, la infanta Urraca y Sancho Garcés IV de Navarra —ilustración 3—.



Ilustración 3. Crusader Kings III. Facción del rey García

Una vez hecha la elección en cualquiera de las posibilidades planteadas por el juego, el futuro histórico, ese pasado posible, queda en manos de la habilidad, en todos los sentidos, del videojugador. El propio desarrollador incluye preguntas desafiantes al usuario con un fin inmersivo e interactivo, de forma que ese proceso de la historia europea altomedieval y plenomedieval se ponga "a sus pies". Cierto es que se trata de la culminación del bien de consumo, ya que se dibuja la imagen siguiente: el pasado es un gran cúmulo de arcilla y el videojugador su escultor. No se trata de mundos oníricos ni imaginarios, ni de personajes ni escenarios imaginados. Este tipo de títulos con trasfondo de veracidad histórica de alto nivel ponen al servicio de quien los demanda unas posibilidades de gestar procesos históricos inéditos y cuyo objetivo es el de experimentar estrategias de acción y juego con piezas que hacen realidad virtual un pasado inexistente. No se basa en el resultado de lo que sucedió en Stanford Bridge ni en Hastings, sino que

cabe la opción de que, a través del manejo de la facción del rey Harold, se mantenga el control del reino inglés. O que fuese Alfonso quien derrotase a su hermano Sancho y adelantase el protagonismo que lo hizo conquistar Toledo en 1085 como rey de Castilla y León; o ya puestos, cambiar el triste destino del rey García de Galicia, que lo especifica el texto del juego ("Al recibir el reino más turbulento de los tres hermanos, García probó muchos remedios extremos para estabilizar su dominio. Sin embargo, sus inseguras tierras fueron demasiado tentadoras para su hermano Alfonso, quien las invadió en 1071. Este ataque dio inicio a las muchas guerras que siguieron entre los hermanos, pero García pasaría entre rejas la mayor parte de este tiempo"). Este es uno de los ejemplos más claros, pues el equipo de desarrollo ya especifica qué sucedió realmente.

Por lo tanto, si aludimos a esa experiencia histórica, las posibilidades, remarquemos este concepto de potencialidad, del videojuego son excepcionales para asumir una vivencia del pasado asentada en lo que realmente es una historia virtual, que podemos tildar de contrafáctica, pero que construye falsas memorias con el fin de consolar deseos propios del videojugador.

Esos procesos de construcción histórica para determinadas facciones, que pueden derivar en la conquista del mundo conocido, cualquier partida de *Medieval II: Total War* (The Creative Assembly, 2006), o de la totalidad global, como en *Victoria II* (Paradox Development Studio, 2010), satisfacen opciones de edificar un pasado al acomodo del videojugador. La experiencia de juego queda más vinculada a los condicionantes que el desarrollador que de quien maneja la partida; esas dinámicas de juego a las que se refieren Mugueta Moreno y Rubio Campillo (2021), pues la historicidad se refleja

en el inicio y el planteamiento original: la evolución es la que hay que relacionar con la historia imaginada.

Conclusiones

Una de las potencialidades a la que se suele vincular el videojuego es la de sus posibilidades de experimentación y aprendizaje. Sin duda alguna, el pasado se puede explicar a través de los recursos digitales de un título donde la historia conocida forma parte esencial de su guion y narrativa. Para ello, es cierto que no es preciso conocer el condicionante del proceso histórico de principio a fin, pues se puede jugar sin tener conocimiento alguno sobre el momento y acerca de por qué senderos anduvieron los sucesos de ese pasado. No obstante, es un acicate inmejorable para el enseñante de Historia, ya que usa el carácter inmersivo e interactivo para canalizar los deseos del usuario y forjar un pasado a su propia conveniencia, que puede cimentarse en su identidad cultural o no, y que no tiene nada que ver con una historia alternativa, pues esta la construye el propio usuario (Vicari, 2012). La clave, por lo tanto, reside en el docente, que se convierte así en guía educativo, en inductor y conductor de esos contenidos a raíz de lo que el usuario percibe en su experiencia de juego. Es una cuestión sobre la que insistieron García Martín, Cadiñanos Martínez y Martín Domínguez en su participación en el *IV Congreso Internacional Historia y videojuegos*, desarrollado en 2021, con el concepto de "ficción de control total". El determinismo histórico queda desarticulado con esta herramienta de ocio, que no es algo que invente el videojuego, pero que sí lo ha usado

como base para muchos de sus títulos convertidos, algunos de ellos, en referentes de ese proceso de aprendizaje del pasado.

Bibliografía

- Bacino, G. A. (2020). Ajedrez y videojuegos, ¿héroes o villanos? En J. F. Jiménez Alcázar, G. F. Rodríguez y Ss M. Massa (Coords.). *Historia, videojuegos y educación: nuevas aportaciones* (pp. 9-30). Murcia: Editum.
- Fernández, Y. (2021). Qué es el Metaverso, qué posibilidades ofrece y cuándo será real. *Xataka*, 29 octubre 2021. <https://www.xataka.com/basics/que-metaverso-que-posibilidades-ofrece-cuando-sera-real>.
- García Martín, R., Cadiñanos Martínez, B. y Martín Domínguez, P. (2021). Lo que fue y lo que pudo ser. Análisis historiográfico desde la ficción. Ponencia: *IV Congreso Internacional Historia y videojuegos*. Univ. Murcia, mayo 2021. <https://www.historiayvideojuegos.com/lo-que-fue-y-lo-que-pudo-ser-analisis-historiografico-desde-la-ficcion-de-ruth-garcia-martin-begona-cadinanos-y-pablo-martin-dominguez-2021/>.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2018). *La historia no fue así: reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafactual en los videojuegos históricos*. *CLIO. History and History Teaching*, (44), 94-113.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2021). *Factions and Nations: Identity and Identification in the Historical Video Games Set in the Middle Ages*. *Imago Temporis*, (XV), 452-489.

Liddell Hart, B. (1941/2019). *Estrategia. El estudio clásico sobre la estrategia militar*. Madrid: Ed. Arzalia.

López Redondo, I. (2014). *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Sevilla: Ed. Arcade.

Mugueta Moreno, Í. y Rubio Campillo, X. (2021). Las mecánicas de juego como elemento clave del aprendizaje en los videojuegos históricos de estrategia. Ponencia: *IV Congreso Internacional Historia y videojuegos*. Univ. Murcia, mayo 2021. <https://www.historiayvideojuegos.com/las-mecanicas-de-juego-como-elemento-clave-del-aprendizaje-en-los-videojuegos-historicos-de-estrategia-de-inigo-mugueta-moreno-y-xavier-rubio-campillo-2021/>.

Venegas Ramos, A. (2020). *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil Ediciones.

Vicari, P. M. (2012). Pensamiento contrafáctico y estrategias de enseñanza en el campo de la Historia. Análisis epistemológico de posibilidades y limitaciones. En L. Salvatico, M. Bozzoli y L. Pesenti (Eds.). *Epistemología e Historia de la Ciencia* (pp. 613-620). Selección de trabajos de las XXII Jornadas, Universidad Nacional de Córdoba, 18.