

e-tramas

ISSN 2618-4338

Número 5 - Marzo de 2020

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

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

Universidad Nacional de Mar del Plata

Proyecto I+D+I. *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P).

Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España

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



EL FANTASMA DEL JAPÓN ÉXOTICO. APROXIMACIÓN A LA AMBIENTACIÓN DE *TOTAL WAR: SHOGUN 2* (CREATIVE ASSEMBLY, 2011)

THE GHOST OF EXOTIC JAPAN. APPROACH TO THE SETTING OF TOTAL WAR: SHOGUN 2 (CREATIVE ASSEMBLY, 2011)

Claudia Bonillo Fernández

Universidad de Zaragoza

claudiabonfdez@hotmail.com

Fecha de recepción: 16/02/2020

Fecha de aprobación: 05/03/2020

Resumen

Total War es una de las franquicias más exitosas de videojuegos de estrategia para ordenador, aclamada por el público y la crítica. Desarrollada por la empresa británica *Creative Assembly* y distribuida por la compañía nipona *Sega*, ofrece a sus jugadores hacer el papel de conquistadores en distintas épocas de la Historia combinando una cuidada jugabilidad con un alto grado de inmersión, conseguido gracias a su realismo histórico. De hecho, *Total War: Shogun 2* (2011) goza de especial reconocimiento, siendo su detallada ambientación uno de los aspectos más destacados por jugadores y

periodistas. En ella, sin embargo, se entremezcla la fidelidad histórica, con escenarios inspirados en el periodo Sengoku (1467/1477-1603), con una visión exótica tomada del periodo Edo (1603/1615-1868), más cercana a la imagen del archipiélago que formamos los occidentales tras su apertura en el siglo XIX y la posterior fiebre por lo japonés conocida como Japonismo. En este artículo pretendemos analizar la ambientación del videojuego *Total War: Shogun 2*, determinando qué elementos se basan en el Japón medieval, y cuáles nos remiten al siglo XVII. O lo que es lo mismo, qué elementos son fieles a la realidad histórica

e-tramas 5 – Marzo 2020 – pp. 1-20

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)

Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad de Murcia

y cuáles se ajustan a nuestra visión preconcebida del país nipón.

Palabras clave

Periodo Sengoku, *Total War*, recreación histórica, Japonismo.

Abstract

Total War is one of the most outstanding franchises of strategy computer games and a great success with audiences and critics. Developed by the British company Creative Assembly and distributed by the Japanese company Sega, it offers players the opportunity to take on the role of conquerors in different periods of history by combining meticulous gameplay with a high degree of immersion, achieved thanks to its historical accuracy. In fact, *Total War: Shogun 2* (2011) enjoys special recognition, being its detailed setting one of the most notable aspects highlighted by players and

journalists. In it, however, historical accurate settings inspired by the Sengoku period (1467/1477-1603) are intermingled with settings influenced by an exotic vision of Japan taken from the Edo period (1603/1615-1868), closer to the image of the archipelago that Westerners formed after its opening in the 19th century and the subsequent Japanese rush known as Japanism. This article aims to analyse the setting of the videogame *Total War: Shogun 2*, determining which elements are based on medieval Japan, and which ones refer to the 17th century. Or more precisely, which elements are faithful to historical reality and which ones fit our preconceived vision of the Japanese country.

Keywords

Sengoku period, *Total War*, historical recreation, Japanism.

INTRODUCCIÓN

Mike Simpson (Director Creativo) ha mencionado las tres razones que llevaron a *Creative Assembly* a desarrollar el simulador histórico de estrategia *Total War: Shogun 2* (totalwarzone_a, 2010): el equipo quería hacer el juego que habían imaginado hacía diez años cuando lanzaron la entrega original, *Shogun: Total War* (2000), y que no pudieron debido a las limitaciones técnicas de la época. El Japón feudal, concretamente la era Azuchi Momoyama (1573-1603), es uno de sus periodos históricos favoritos y consideran que este escenario es el lugar ideal donde situar una entrega de *Total War* ya que cuenta con una interesante carrera tecnológica, gran variedad de facciones y una cultura atractiva y novedosa como telón de fondo. De hecho, la ambientación en el Japón feudal es uno de los

elementos más cuidados por el equipo artístico, que además ha sido de los más alabados por la crítica. *3Djuegos* menciona, por ejemplo, que:

“El caso de *Shogun* es, probablemente, el más inspirado a nivel artístico [...] sacando partido de forma fantástica de una edad tan propensa a lo recargado y llamativo como es el Japón del siglo XVI. La recreación de la cultura nipona no ha quedado únicamente en estos aspectos, sino que también se ha trasladado a interfaces y menús con sorprendente precisión” (Castellano, 2011).

Vandal, por su parte, habla de que “[...] el trabajo de los chicos de Creative Assembly es toda una oda a la cultura japonesa. [...] el espíritu zen y honorable de la cultura milenaria del Japón, ha quedado impreso en el ADN artístico y gráfico del título” (González, 2011). En general, por tanto, prevalece la opinión de que el videojuego ha logrado capturar con maestría el Japón medieval. Sin embargo, ¿cuál es el grado de fidelidad de esta ambientación con el periodo histórico que representa?

Para intentar contestar a dicha pregunta, a continuación realizaremos un análisis panorámico de los principales elementos que componen la ambientación de *Total War: Shogun 2*. Para ello, empezaremos concretando cómo la desarrolladora *Creative Assembly* enfoca la recreación histórica al diseñar sus juegos, seguiremos estudiando sus gráficos, arte y música, y finalizaremos con unas breves conclusiones.

REALIDAD VS. JUGABILIDAD. LA IMPORTANCIA DE LA RECREACIÓN HISTÓRICA EN *TOTAL WAR: SHOGUN 2*

Como ya se ha comentado, el rigor histórico es uno de los pilares de diseño de los juegos de *Creative Assembly* (Russell, 2013). Ven la Historia como una fuente de ideas, no como algo que les restrinja, ya que consiguen mucho contenido recreando periodos históricos, sobre todo teniendo en cuenta que frecuentemente la realidad es más sorprendente que la ficción. Lo importante para ellos es la inmersión, por ello quieren representar la Historia de manera auténtica, aunque también les preocupa la jugabilidad, razón por la que a veces la modifican para hacer más entretenidos los juegos (McConnell, 2019). Si tienen que elegir entre un elemento históricamente preciso o divertido, se decantarán por lo segundo (totalwarzone_b, 2010).

Analizan los periodos históricos que serán los escenarios de sus juegos desde tres ángulos (Faisal & Serge, 2012): fuentes históricas (principalmente estudios académicos), biografías seleccionadas de los personajes más importantes, y representaciones modernas de dichos personajes (apariciones en televisión, cine, teatro, novelas u otros videojuegos). Esta información no solo se utiliza en el diseño de los personajes, sino que también influye en las acciones que se les asocian durante la partida, en sus diálogos, e incluso en cómo se dobla el videojuego (McConnell, 2019). A excepción de algunos casos, como la contratación del divulgador británico Stephen Turnbull para asesorar durante el desarrollo de *Shogun: Total War* y *Total War: Shogun 2*, en *Creative Assembly* prefieren que sean los desarrolladores y los diseñadores quienes investiguen las fuentes primarias y secundarias, en vez de contratar consultores externos para que informen al equipo. Según James Russell, Diseñador Jefe del videojuego, esto permite que los desarrolladores se sientan más cerca del producto final, dándole un toque más genuino y cercano a la Historia (Burke, 2013). Los desarrolladores se dedican a buscar los datos más anecdóticos, considerando todo lo que les resulte curioso, mientras que el departamento artístico intenta buscar ejemplos más icónicos, que evoquen la cultura que se está representando. En cualquier caso, precisan, no se fían de bases de datos poco contrastadas como Wikipedia (Griddle Octopus, 2011), sino que prefieren buscar monografías, informes arqueológicos, fuentes contemporáneas y trabajos editados sobre cada era (Wiener, 2014). Concretamente, para *Total War: Shogun 2*, Mike Simpson menciona (GamesNewsOfficial_a, 2011) haberse inspirado en las novelas basadas en los textos escritos por Miyamoto Musashi (1584-1645), samurái histórico-legendario de comienzos del periodo Edo nacido en la provincia de Harima (actual prefectura de Hyōgo) y fundador de la escuela de *katana niten ichiryū* (二天一流); quien en su vejez escribió el tratado de estrategia militar *El Libro de los Cinco Anillos* (Oshima 2007), así como en las obras populares escritas sobre este personaje. Como dato anecdótico, Kieran Bridgen, encargado de marketing de *Total War: Shogun 2*, menciona incluso haber leído este libro (GamesNewsOfficial_a, 2011).

En suma, hay que destacar que el objetivo final de los desarrolladores de *Total War* no es ser fieles al periodo histórico que están representando, sino a la percepción que el público tiene de dichas épocas. Según las propias palabras del Director Artístico Kevin McDowell relativas a la ambientación histórica de *Shogun: Total War* y *Total War: Shogun 2*:

“The funny thing is we don’t always strive to be accurate to the particular time periods that we’re looking at, what we strive to do is to be, in a way, accurate to the perception of the time periods. [...] So if we look at Shogun and Shogun 2, they’re set in medieval, 14th-15th century Japan. At the time, most of the country’s art was very tightly based upon Chinese art, so there wasn’t a huge amount of distinction between China and Japan in terms of visual style. So we actually chose to base the look and feel of those games upon 18th and 19th century Japanese art, because that’s the stuff that looks quintessentially Japanese.” (Gardner, 2016)

Al final de esta cita, McDowell menciona aquello que “parece típicamente japonés”, una percepción que hace referencia a la visión que los japoneses exportaron de su país durante su apertura forzosa a las potencias extranjeras en el periodo Meiji (1868-1912). Tras un aislamiento de más de doscientos cincuenta años, Japón abrió sus puertas al mercado extranjero, mostrando así su compleja cultura a Estados Unidos y Europa. En un periodo de frenética revolución industrial y modernización para el país nipón, en un intento de ponerse al nivel técnico de las potencias occidentales, los turistas estaban más interesados en el Japón exótico, misterioso y salvaje, el Japón “de la *geisha* y el *samurái*”. Para atender esta demanda, los japoneses empezaron a producir *souvenirs* (fotografías de estudio, cerámicas...) que utilizaban estas temáticas, a lo que se unieron las xilografías *ukiyo-e* producidas durante el periodo anterior protagonizadas por estos personajes clásicos que alcanzaron una enorme popularidad. Todos estos productos se distribuyeron posteriormente por Estados Unidos y Europa, especialmente en Francia y Reino Unido, influyendo decisivamente en el panorama artístico internacional y moldeando la visión de Japón en Occidente. A esta pasión por todo lo que se consideraba japonés se la conoce como Japonismo (Almazán & Barlés, 1997).

Hay que resaltar que, en parte, esta visión superficial de la cultura japonesa es perpetuada por el propio país nipón ya que, incluso en la actualidad sigue explotando iconos como la *geisha*, el *ninja* y el *samurái* en anuncios dedicados principalmente al mercado extranjero; una muestra de ello son los vídeos publicados por la *Japanese National Travel Agency* promocionando los buenos modales que deben tener en cuenta los turistas durante su estancia en Japón en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020 (Kankōchō, 2020).

JAPÓN Y JAPONISMO. PROFUNDIZANDO EN LOS GRÁFICOS Y EL ARTE DE *TOTAL WAR: SHOGUN 2*

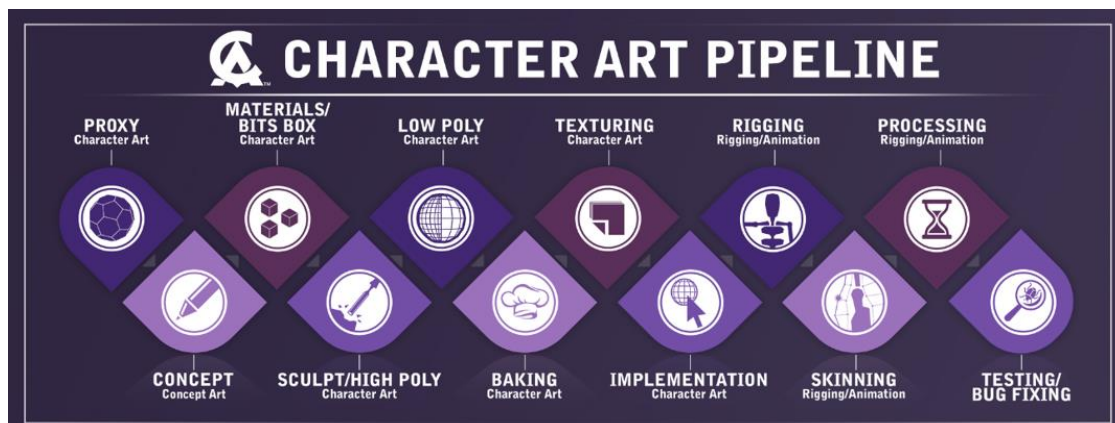


Figura 1. Esquema del proceso completo que sigue *Creative Assembly* para el desarrollo de sus personajes

El primer paso consiste en recopilar información, cuyo proceso ya ha sido comentado en el apartado anterior, según la cual los diseñadores escribirán un breve documento detallando los aspectos físicos y la personalidad que se quieren enfatizar en el videojuego. A partir de este documento, los artistas conceptuales crearán un bosquejo inicial del personaje, con el apoyo de diferentes fuentes, tanto históricas como de carácter popular, así como de los diseñadores y del director artístico. A partir de ello dibujarán el arte conceptual del personaje, ya más fiel a su apariencia final en el videojuego, decidiendo los rasgos de la cara, y detalles de las armas y armaduras. A diferencia de los diseños iniciales, el arte conceptual es el punto intermedio entre el diseño 2D y el modelo 3D. Por tanto, es de gran importancia la claridad y funcionalidad de los bocetos: los detalles tienen que estar bien definidos, se presenta al personaje en posturas básicas retratadas desde distintos ángulos, la ropa tiene que ser fácil de animar, etc. Todo ello ayudará al artista 3D a plasmar al personaje (Singh, 2017).



Figura 2. Boceto inicial de Dong Zhuo de *Total War: Three Kingdoms* (izquierda) y su arte conceptual (derecha)

Finalizado el diseño bidimensional, llega el turno del artista 3D, que modela el dibujo del personaje en el ordenador, utilizando las texturas y fotos de referencia proporcionadas por el artista conceptual; en esta fase se puede modificar ligeramente el aspecto del personaje para que sea más fácil de animar posteriormente. Una vez se tiene al personaje modelado, es también trabajo del artista 3D diseñar sus movimientos. De manera general, se utiliza un solo esqueleto (*rig*) para todos los personajes, lo que reduce la cantidad de memoria necesaria para animarlos y mejora el rendimiento, aunque según las necesidades del personaje pueden utilizarse esqueletos personalizados. A partir de este modelo se hará una malla poligonal de alta definición (*high poly mesh*) que, tras ajustar los elementos del personaje para que se mueva correctamente, pasará a ser un modelo en baja definición que será el que aparezca finalmente en el videojuego. Por último, se procede al texturizado.

El resultado son personajes altamente expresivos, de una factura minuciosa, que recuerdan al periodo histórico del que provienen y, sobre todo, son fieles a la percepción que el público tiene de ellos.



Figura 3. Modelo de alta definición de Dong Zhuo (izquierda), de baja definición utilizado en el videojuego (centro) y texturizado (derecha)

Respecto del movimiento de los personajes, *Creative Assembly* utiliza su propio estudio de captura de movimiento a las afueras de Horsham (Reino Unido), el primero de ellos construido a principios del presente siglo (Purchase, 2017) y el más reciente (con cuarenta y cinco cámaras de alta definición), instalado en 2012 gracias al apoyo económico de la empresa japonesa Sega (Dean, 2012). Concretamente para *Total War: Shogun 2* contaron con la ayuda de la *British Kendo Association* (BKA, 2015) para que los movimientos de los soldados fueran realistas y tuvieran en cuenta la estructura de la armadura japonesa, evitando el casco y el torso en sus estocadas (GamesNewsOfficial_b, 2011), otorgando un alto grado de naturalismo a las secuencias de batalla.



Figura 4. Integrantes de la *British Kendo Association* en el estudio de captura de movimiento de *Creative Assembly* durante el desarrollo de *Total War: Shogun 2*.

En relación con las escenas cinemáticas, podemos encontrarlas en el tráiler del videojuego (que también es su vídeo introductorio), al inicio y al final de una campaña (variando el contenido en función del clan que se haya elegido y del resultado de la partida), aquellas asociadas a las acciones de los agentes (*metsuke*, *geisha*, *ninja* y misionario) y otras más breves al mejorar las unidades. El vídeo de introducción se hizo en colaboración con la empresa británica RealtimeUK, fundada en 1996 por Tony Prosser dedicada a la edición de cinemáticas de videojuegos, efectos visuales y animación, a la que se le encargó un vídeo CG prerrenderizado, dirigido por Ian Jones, en el que se enfatiza la contradicción entre la belleza y la guerra (RealtimeUK, 2011).



Figura 5. Comparación entre el proceso de creación del vídeo por RealTime UK (izquierda) y el resultado final (derecha)

El resto de escenas cinemáticas, con una factura correcta (sobre todo teniendo en cuenta que son gráficos de ordenador) pero de menor calidad que la anterior, seguramente hayan sido hechas por el propio equipo de *Creative Assembly*, utilizando su estudio de captura de movimiento y el motor gráfico *Warscape*.



Figura 6. Escena introductoria de la campaña del Clan Oda (izquierda) e intento de asesinato de una *geisha* (derecha).

Los gráficos durante la partida dependen en gran medida de las características del ordenador en el que se esté reproduciendo el juego, ya que se necesita una tarjeta gráfica potente para poder disfrutarlos en máxima calidad sin que empeore el rendimiento (Senior, 2011). El mapa imita los planos tradicionales japoneses, con las zonas desbloqueadas representadas mediante bellos y detallados paisajes tridimensionales salpicados por los accidentes geográficos y las principales edificaciones de la región. Los territorios por explorar presentan el aspecto de pintura en tinta china (墨絵, *sumi-e*) importada desde el Continente y muy valorada en el medievo japonés; el paso de las estaciones, además, se refleja en el mapa (cerezos en primavera, nieve en invierno). La interfaz presenta un aspecto similar, aunque en este caso se combina el lacado del marco, una técnica típicamente japonesa muy desarrollada en la época, con el papel japonés estampado (和紙, *washi*) donde se sitúan los textos, además de las puertas correderas de papel y madera (障子, *shōji*) que se abren y cierran para revelar a los personajes. Respecto a las batallas en tiempo real, los paisajes están bellamente modelados, con gran variedad de topografías y climas, haciendo especial hincapié en la frondosa vegetación japonesa. La posibilidad de acercar la cámara durante las batallas, además, permite apreciar la minuciosidad del diseño de los personajes, de su atuendo y de sus movimientos, así como de las ciudades fortaleza, de factura correcta y acorde a la época, reforzando la conexión del videojuego con películas de época como *Ran* (Kurosawa Akira, 1986). De hecho, Mike Brunton (Guionista Jefe) comentaba en una entrevista que *Total War: Shogun 2* es muy similar a las películas de Kurosawa, con multitud de

personajes en pantalla y una distintiva paleta de colores, llegando a poner como ejemplo la citada película (GamesNewsOfficial_a, 2011).



Figura 7. Imágenes durante la partida: mapa a medio desbloquear (izquierda) e imagen de una batalla con la cámara en primera persona (derecha)

En cuanto al arte 2D, presente en las pantallas de carga, eventos, interfaces, etc. ha sido uno de los aspectos más alabados del videojuego. La mayor parte de las ilustraciones son obra del diseñador Roland McDonald (Roland's Revenge, n.d.) quien, antes de empezar el desarrollo del juego, fue enviado a Japón para que aprendiera de primera mano técnicas xilográficas niponas. Kieran Bridgen llega a decir que les han escrito museos y coleccionistas pidiendo comprar las ilustraciones de estilo *ukiyo-e*, confundiéndolas por xilografías antiguas auténticas (GamesNewsOfficial_a, 2011). En efecto, el arte de *Total War: Shogun 2* (unas doscientas ilustraciones hechas durante un periodo de dos años) (Green Hook Games, 2017), está fuertemente inspirado en el arte de masas *ukiyo-e* del periodo Edo. Algunos ejemplos imitan la pintura *zen* utilizada para decorar las puertas correderas de interior (襖, *fusuma*), especialmente de las mansiones de los nobles en el mismo siglo. Tal y como se ha comentado en el apartado anterior, esta inspiración en el Japón del periodo Edo ha sido una decisión consciente por parte de los diseñadores, que han priorizado ofrecer una ambientación fiel a la visión occidental del País del Sol Naciente adquirida durante el Japonismo más que una ambientación fiel al periodo histórico en el que está situado el videojuego.

En cuanto al *ukiyo-e*, la inspiración más recurrida para las ilustraciones de eventos y de la interfaz, bebe de grandes maestros como Katsushika Hokusai (1760-1849) para las

escenas de paisajes, y de las xilografías de temática guerrera *musha-e* (武者絵) de Tsukioka Yoshitoshi (1839-1892) para las escenas de batalla, entre otros.



Figura 8. Comparación entre los *ukiyo-e* originales de Hokusai (izquierda) y las ilustraciones del videojuego que han inspirado (derecha): *La gran ola de Kanagawa* (arriba) y *Ejiri en la Provincia de Suruga* (abajo), ambas pertenecientes a la serie *Treinta y Seis Vistas del Monte Fuji* (c. 1830-1832)



Figura 9. Comparación entre los *ukiyo-e* originales (izquierda) y las ilustraciones del videojuego que pueden haber inspirado (derecha): *The Last Stand of the Kusunoki* (Tsukioka Yoshitosi, 1886) (arriba) y *Kusunoki Masashige's Great Battle at Chihaya Castle in Kawachi Province, a Disaster for the Attacking Force from Kamakura* (Utagawa Sadahide, c.1847-1852) (abajo)

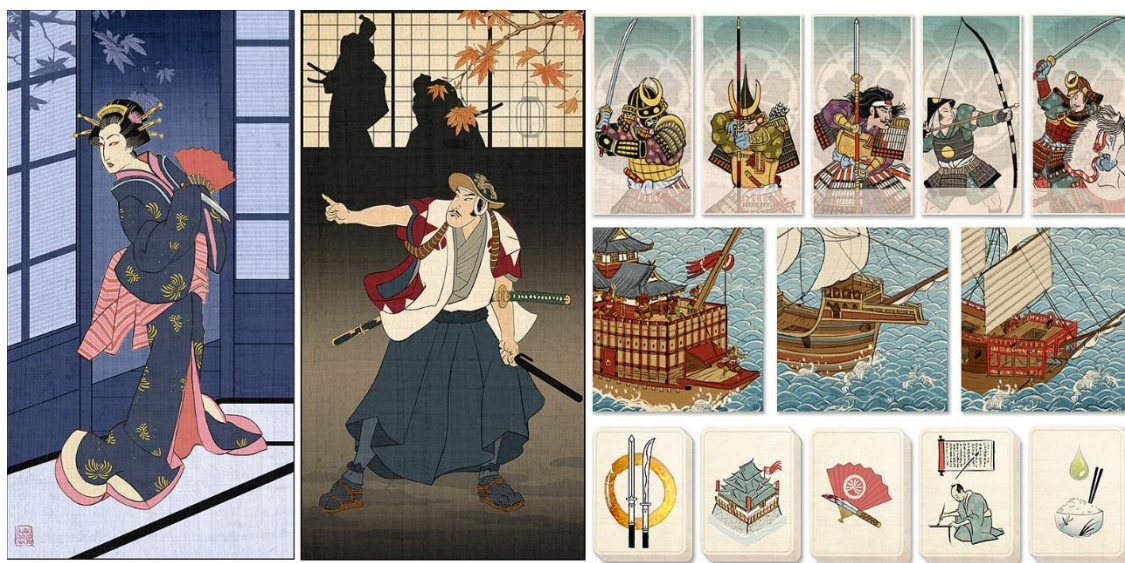


Figura 10. Ilustraciones de Roland McDonald de una *geisha* (izquierda), un *metsuke* (centro) y elementos de la interfaz (derecha) en las que se aprecian las características expuestas.

Otras de las pantallas de evento, por su parte, recuerdan a los *sumizuri-e* (墨摺絵), xilografías monocromas antecedentes de los *ukiyo-e* (Library of Congress, 2017). En los extremos de las imitaciones de *sumizuri-e* del videojuego, sin embargo, se ha añadido una banda vertical similar a los *tatamiberi* (畳縁), tela decorada generalmente con patrones geométricos que delimita las esteras japonesas o *tatami*, un adorno que no solía utilizarse en las estampas.



Figura 11. *Sumizuri-e* anónimo de principios del siglo XVIII (izquierda) e ilustración de Roland McDonald (derecha)

En cuanto a las pantallas de carga, la inspiración parece provenir de la pintura *zen* utilizada en el periodo Edo para decorar los *fusuma* de las casas ricas japonesas. Estas pinturas se caracterizan por la importancia del vacío, la asimetría y las composiciones poco recargadas de elementos animales y vegetales en colores tenues. Este tipo de pintura contrasta fuertemente con los *fusuma* hiper decorados y coloristas llenos de dorados, rojos, azules, verdes, característicos de la escuela Kanō y preferidos por los *daimyō* durante el periodo Azuchi-Momoyama. Puntualmente parece llegar a tomar inspiración de composiciones *nihonga* (日本画), estilo de pintura desarrollado durante el periodo Meiji que reivindicaba la utilización de materiales tradicionales japoneses frente a la pujante pintura *yōga* (洋画) de estilo occidental, y que se sigue practicando en la actualidad (Yamatane Museum of Art, 2010).



Figura 12. Comparación entre distintos *fusuma* del periodo Edo y una pintura de estilo *nihonga* titulada 「花に蝶」 (*Hana ni chō*; Una mariposa en la flor [t.a.]) pintada por la artista contemporánea Taira Shiki (izquierda) e ilustraciones similares de Roland McDonald para las pantallas de carga (derecha).

TRANSPORTÁNDONOS AL MEDIEVO JAPONÉS. LA MÚSICA DE *TOTAL WAR: SHOGUN 2*

La música del juego ha sido compuesta por Jeff van Dyck, compositor y director de audio ganador en varias ocasiones de premios BAFTA y colaborador habitual de la saga *Total War* (Jeff Van Dyck, 2018), habiendo participado en *Shogun*, *Medieval* (2002), *Rome* (2004), *Medieval II* (2006), *Shogun 2* y *Fall of the Samurai* (2012).

La banda sonora de *Total War: Shogun 2*, veintiocho canciones que duran aproximadamente una hora (Spotify, 2011), es de carácter instrumental excepto el tema vocal de los créditos (*Bird of Time*, cantado por Angela van Dyck, esposa del compositor) y el uso puntual de coros (canciones *Sonaiyo* u *Ona Hei*). Combina música tradicional japonesa con música contemporánea con el objetivo de transportar al jugador al Japón feudal, pero manteniendo la modernidad y la coherencia con el videojuego (GamesNewsOfficial_b, 2011). Para la composición de la música de *Shogun: Total War* Jeff van Dyck tuvo que utilizar un *sampler* pero, gracias al mayor presupuesto que le concedieron, en esta ocasión pudo grabar las canciones en un estudio (Jeff Van Dyck, 2018). En la medida de lo posible ha intentado remplazar instrumentos occidentales por otros japoneses; por ejemplo, las partes que normalmente corresponderían a los violines se han sustituido por tonadas del instrumento de tres cuerdas *shamisen*, siendo también parte del conjunto el *koto*, la flauta *shakuhachi*, las cajas chinas e incluso conchas *hora-gai* (PCGamerUK, 2010). El instrumento principal de la banda sonora, sin embargo, es el tambor tradicional japonés o *taiko*, por su poder de evocación del Japón medieval, de uso predominante en los temas que suenan durante las batallas, pero también con distinta intensidad durante toda la banda sonora. Para grabar estos sonidos recurrieron al grupo australiano de *taiko* profesional TaikOz. Utilizaron unos veinticinco tambores, que incluyen *shimedaiko*, *chūdaiko*, *hirado* y *ōdaiko* (ordenados de menor a mayor tamaño) y grabaron en el Studio 301 de Sydney con más de cuarenta micrófonos en tres sesiones de doce horas, durante las cuales también aprovecharon para grabar los efectos de sonido (unos cuarenta, según van Dyck) y modificar ligeramente las partituras con ayuda de los músicos. Como parte de la banda sonora, y de manera puntual, se ha incluido un arreglo instrumental de la canción popular japonesa *Sakura Sakura* (Japanese Folk Songs, 2015).



Figura 13. Imágenes del Studio 301 en Sydney durante la grabación de *Total War: Shogun 2*.

En cuanto al uso en el videojuego de la música y de los efectos de sonido, durante los turnos de administración del territorio suenan principalmente melodías suaves de flauta, acompañadas por el canto de los pájaros (especialmente cuervos y gaviotas), el lejano romper de las olas y fenómenos atmosféricos (truenos en caso de que haya tormentas, por ejemplo). Un agradable sonido de fondo que resulta evocador sin ser invasivo. Cabe destacar también los efectos que acompañan las pantallas de información de los eventos: *gong* y breves escalas de instrumentos de cuerda en caso de eventos diplomáticos o mejora de habilidades, y chocar de espadas cuando se decide una batalla; a todo ello se le añaden otros efectos de sonido puntuales, como el susurro de los *shōji* al desplazarse cuando visita algún general al jugador, las voces de la gente al seleccionar una población. La música sube de ritmo e intensidad cuando se decide una batalla, añadiendo el redoble de tambores. Durante las batallas predominan los *taiko* y los coros; los efectos de sonido (muchos de ellos relacionados con fenómenos naturales como el viento, la lluvia, truenos, pájaros, etc.) cambian dependiendo de cuánto acerque el jugador la cámara a la acción, consiguiendo un efecto inmersivo muy logrado: si hace vistas panorámicas los efectos de sonido se oyen distantes, pero si se acerca a la acción se oyen los gritos de los soldados, golpes de espada, etc.

La música y efectos de sonido durante las escenas cinemáticas también complementan adecuadamente la acción que se está mostrando. La música de fondo es similar a la que acompaña al jugador durante la partida, con tonadas de flauta y de instrumentos de cuerda en las escenas pacíficas y tambores, gritos de guerra y chocar de espadas en las escenas de batalla. Es especialmente destacable la labor del narrador durante las escenas de inicio y cierre de la campaña, cuyo doblaje apasionado, intenso y algo teatral remite a las películas de época situadas en el Japón feudal.

Respecto a las voces del juego, hay ocho idiomas disponibles para configurar la interfaz y subtítulos (inglés, checo, francés, alemán, italiano, polaco, ruso y español), y está doblado en todos excepto en checo y en polaco. Independientemente del idioma que se elija, algunas voces sonarán invariablemente en japonés: pequeñas frases con las que los vasallos del clan confirman la recepción de una orden (sin subtítular) y los discursos de los generales antes de cada batalla. El resto de diálogo (narraciones durante las cinemáticas, breves diálogos al cerrar tratos con otros clanes, los informes de los generales durante las batallas) están doblados al idioma elegido, aunque con un marcado acento japonés. De acuerdo con la temática del juego, la gran mayoría de voces son masculinas, exceptuando las acciones de las *geisha*, en las que la voz que introduce la acción de este agente es femenina.

CONCLUSIONES

Centrándonos en la perspectiva histórica, el juego es fidedigno al Japón del siglo XVI en tres aspectos. El primero de ellos es durante las batallas, ya que *Total War: Shogun 2* supone un salto cualitativo respecto a las anteriores entregas en el apartado gráfico, ofreciendo una visión minuciosa y veraz de la estructura de las ciudades fortaleza, de los castillos y de los barcos utilizados durante las escaramuzas navales de la época. Especialmente interesante es la posibilidad de acercar la cámara a los ejércitos tras haber dado las órdenes, e incluso jugar con el punto de vista en primera persona, que permite apreciar el caos de las batallas, los detalles de los uniformes y los movimientos de los soldados, minuciosamente diseñados. Por otro lado, el mapa está bellamente modelado en 3D, reflejando las diferencias geográficas y la diversidad de paisajes que pueden encontrarse en el archipiélago nipón, así como el paso de las cuatro estaciones bien diferenciadas. Por último, otro aspecto relevante es la música, que se esfuerza por utilizar instrumentos y melodías típicas japonesas para componer canciones que nos remiten al Japón feudal, pero a la vez cumplen su función como banda sonora del videojuego, facilitando la inmersión en las distintas situaciones sin romper la concentración del jugador.

Sin embargo, hay que destacar que, si bien la ambientación durante las batallas remite al siglo XVI japonés, el diseño de la interfaz, así como distintos elementos jugables (las *geisha*, la presencia de *chōnin* o mercaderes) se inspiran en el periodo Edo, alejándose de la veracidad histórica para acercarse a la visión del País del Sol Naciente del Japonismo, perpetuando la visión superficial del Lejano Oriente exótico que se lleva arrastrando desde

el XIX. Por ello, si se quiere utilizar de manera didáctica *Total War: Shogun 2* se recomienda precaución a la hora de hablar sobre la correcta ambientación del juego al margen de los campos de batallas y de la visión general del mapa, siendo necesario el apoyo de un experto para discernir los aspectos verosímiles de los veraces que se encuentran entremezclados en el videojuego.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almazán, D., & Barlés, E. (1997). Japón y el Japonismo en la Revista *La Ilustración Española y Americana*. *Artígrama*, 12, 627-660. Recuperado de <http://www.unizar.es/artigrama/pdf/12/3varia/16.pdf>
- BJA - British Kendo Association. (2015). Recuperado de <https://www.britishkendoassociation.com/>
- Burke, S. (2013, Septiembre 3). *Total War: Rome II* Interview - Historic Research, Modding, & AI. Recuperado de <https://www.gamersnexus.net/pax/1168-total-war-rome-2-interview-pax-prime>
- Castellano, A. (2011, Marzo 11). Análisis de *Shogun 2 Total War*. Recuperado de <https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/8860/0/shogun-2-total-war/>
- Creative Assembly. (2019, Junio 18). Creative Chronicles: Character Art. Recuperado de <https://www.creative-assembly.com/node/5855>
- Dean, P. (2012, Septiembre 27). Creation Legend: The history of The Creative Assembly. Recuperado de <https://www.eurogamer.net/articles/2012-09-27-creation-legend-the-history-of-the-creative-assembly>
- Faisal & Serge. (2012, Agosto 9). Interview with James Russell, Lead Designer at *Total War: Rome II*. Recuperado de <https://me.ign.com/en/rome-total-war-2-pc/59451/feature/interview-with-james-russell-lead-designer-at-total-war-rome>
- GamesNewsOfficial_a. (2011, Marzo 29). *Total War Shogun 2 - Making of #01 [HD]* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CXbuRmOJQMk>
- GamesNewsOfficial_b. (2011, Marzo 31). *Total War Shogun 2 - Making of #02 [HD]* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Gotdke5NHJ4>
- Gardner, E. (2016, Noviembre 7). The Secret History of the *Total War* Series. Recuperado de <https://www.factor-tech.com/feature/the-secret-history-of-the-total-war-series/>

- González, A. (2011, Marzo 11). Análisis de *Shogun 2: Total War* (PC). Recuperado de <https://vandal.elespanol.com/analisis/pc/shogun-2-total-war/12576#p-13>
- Green Hook Games. (2017, Julio 25). Ruthless great art from Roland MacDonald. Recuperado de <http://www.greenhookgames.com/rolandsrevenge/>
- Griddle Octopus. (2011, Noviembre 14). Creative Assembly Interview: Huge Retrospective. Recuperado de <https://funambulism.com/2011/11/14/creative-assembly-interview-huge-retrospective/>
- IGDB: TW Engine 3. (2016). Recuperado de https://www.igdb.com/game_engines/tw-engine-3
- Japanese Folk Songs. (2015, Abril 4). *Japanese Folk Song #9: Cherry Blossoms* (さくらさくら/Sakura Sakura) [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=jqpFjsMtCb0>
- Jeff Van Dyck Official Website. (2018). Recuperado de <https://www.jeffvandyck.com/>
- Kankōchō. (2020, Enero 15). **【THE RESPONSIBLE TRAVELER】TAKING PICTURES SCENE#02** [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IYqZGro1TSM>
- Library of Congress. (2007, Septiembre 27). The Floating World of Ukiyo-E (Early Masters). Recuperado de <https://www.loc.gov/exhibits/ukiyo-e/early.html>
- McConnell, E. (2019, Octubre 1). Designing Dong Zhuo: How to Make a Total War: *THREE KINGDOMS* Character. Recuperado de <https://www.totalwar.com/blog/designing-dong-zhuo-how-to-make-a-total-war-three-kingdoms-character/>
- Oshima, H. (2007). *La vía del samurái: Libro de los Cinco Anillos de Miyamoto Musashi y Hagakure de Yamamoto Tsunetomo*. Madrid: La Esfera de los Libros.
- PCGamerUK. (2010, Diciembre 3). *Shogun 2 Music Dev Diary* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LM5v4tKgnes>
- Purchase, R. (2017, Septiembre 29). The untold origin story of Creative Assembly. Recuperado de <https://www.eurogamer.net/articles/2017-09-29-the-untold-origin-story-of-creative-assembly>
- RealtimeUK. (2011, Febrero 24). *Total War: Shogun 2 CGI trailer* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=h66iHA_zYwk
- Roland's Revenge: *Total War Shogun 2*. (n.d.). Recuperado de <http://rolandsrevenge.com/#/shogun-2/>

- Russell, J. (2013). Designing Grand Strategy: Making the Mechanics of *Total War*. Recuperado de <https://www.gdcvault.com/play/1017755/Designing-Grand-Strategy-Making-the-Senior>, T. (2011, Enero 6). *Total War: Shogun 2* system requirements revealed. Recuperado de <https://www.pcgamer.com/total-war-shogun-2-system-specs-revealed/>
- Singh, B. (2017, Agosto 31). What makes concept art useful from a 3D Character Artist's point of view. Recuperado de <https://www.linkedin.com/pulse/what-makes-concept-art-useful-from-3d-character-artists-baj-singh/>
- Spotify. (2011). *Shogun II: Total War* Original Soundtrack. Recuperado de <https://open.spotify.com/album/4kaq7bU5PoyYUKXOPFcqT6>
- totalwarzone_a. (2010, Octubre 4). *Shogun 2 Presentation at Eurogamer Expo 2010 Part 1* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=oDkEDfjvqBc>
- totalwarzone_b. (2010, Octubre 4). *Shogun 2 Presentation at Eurogamer Expo 2010 Part 3* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=MfL-lwPgFek>
- Wiener, J. (2014, Septiembre 25). Real History in *Total War: Attila*. Recuperado de <http://etc.ancient.eu/interviews/total-war-attila-by-creative-assembly/>
- Yamatane Museum of Art. (2010). What is *Nihonga*? Recuperado de <http://www.yamatane-museum.jp/english/nihonga/>

INNOVAR EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA: CREACIÓN DE UN VIDEOJUEGO SIGUIENDO LA GUÍA DOCENTE

INNOVATION IN UNIVERSITY TEACHING: CREATING A VIDEO GAME FOLLOWING THE TEACHING GUIDE

Josefa Fernández Zambudio

Universidad de Murcia

pepifz@um.es

Fecha de recepción: 25/02/2020

Fecha de aprobación: 07/03/2020

Resumen

Delimitamos una experiencia llevada a cabo en las clases de Literatura latina, pero extrapolable por sus características a otras materias universitarias. La propuesta es la creación conjunta de un videojuego por el alumnado, para potenciar la motivación y la creatividad de los participantes. Se encuadra en la búsqueda de nuevos métodos para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito universitario y en la introducción de la gamificación en una materia que se ha impartido tradicionalmente de modo teórico, a través principalmente de clases magistrales.

Presentamos esta propuesta siguiendo estrictamente la guía docente, para

demostrar que la innovación puede atenerse a lo señalado por la misma. También atendemos a la realidad de la clase diaria, estudiando qué no ha funcionado y haciendo las pertinentes propuestas de mejora.

La vinculación con la guía docente, por una parte, y con la realidad del aula, por otra, así como el potencial futuro y las posibilidades de adaptación de la propuesta a diversos ámbitos, debido a la versatilidad de su estructura, justifican nuestra aportación.

Palabras clave

Videojuego, creatividad, motivación, gamificación, innovación

e-tramas 5 – Marzo 2020 – pp. 21-32

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)

Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad de Murcia

Abstract

We define an experience carried out in Latin Literature classes, but extrapolated by their characteristics to other university subjects. The proposal is the joint creation of a video game by students, to enhance the motivation and creativity of the participants. It is framed in the search for new methods to boost the teaching-learning process in the university environment, as well as in the introduction of gamification in a subject that has been traditionally taught theoretically, mainly through master classes.

We present this proposal strictly following the teaching guide, to

demonstrate that innovation can follow what is indicated by it. We also attend to the reality of the daily class, studying what has been wrong and making the pertinent proposals for improvement.

The link with the teaching guide, on the one hand, and with the reality of the classroom, on the other, as well as the future potential and the possibilities of adapting the proposal to various fields, due to the versatility of its structure, justify our contribution.

Keywords

Video game, creativity, motivation, gamification, innovation

INTRODUCCIÓN

Planteamos en este artículo la posibilidad y conveniencia de dinamizar las clases de Literatura latina mediante la creación de videojuegos. Antes de proyectar qué hacer y cómo hacerlo, es preciso determinar si es necesario el cambio que supone introducir una nueva metodología en el aula. En este caso concreto, los contenidos que corresponden a la Literatura latina, perteneciente al Grado en Filología Clásica, en la Universidad de Murcia, se imparten en dos materias obligatorias bajo los títulos de Literatura latina I y Literatura latina II. Estas asignaturas están distribuidas, respectivamente, en el segundo y tercer curso del Grado, y son impartidas en el segundo cuatrimestre (*Guía docente de Literatura Latina I*, 2018/2019; *Guía docente de Literatura latina II*, 2019/2020; aunque por circunstancias diversas no han sido escogidas, ni siquiera modificadas convenientemente por mí, he trabajado con ellas en esos cursos académicos, acomodándome a sus peculiaridades).

Ambas guías docentes tienden, por la amplitud de su temario, a convertirse en una amalgama de datos que los alumnos confiesan olvidar tan pronto como salen del examen. Terminan confundiendo en su memoria épocas, géneros, obras y autores, como demuestra el hecho de que tienen serias dificultades para responder a cuestiones simples que se les

plantean para situar a los autores en una línea cronológica y asignarles adecuadamente las obras que escribieron. En las encuestas anónimas y en las preguntas en clase, así como en las revisiones de exámenes conjuntas y particulares, los alumnos constatan su frustración por confundir datos, debido a que han aprendido de forma memorística, y por no ser capaces de aplicarlos al comentario de textos, que se realiza en las prácticas de ambas materias y que se les pide en los exámenes de evaluación.

La problemática no solo radica en los resultados obtenidos en las pruebas de evaluación, sino también en la preocupación por el hecho de que la materia constituye una base imprescindible para la formación de un filólogo clásico. La literatura convertida en acumulación de datos pierde su atractivo y su finalidad, alejándose del texto literario, y de la profundización en todos los parámetros que permiten valorarlo y apreciarlo. Sin embargo, para construir una aproximación a los textos que tenga en cuenta los diversos elementos de los mismos, primero hay que asentar unas bases.

La necesidad de buscar nuevos métodos para crear con el alumnado un nuevo entorno de enseñanza-aprendizaje se presenta como imprescindible para cualquier docente que desee mantener la conexión con su auditorio hoy día. Esto no excluye la docencia universitaria, donde se introducen conceptos como la dinamización de aula y la gamificación más tímidamente que en la enseñanza primaria y la enseñanza secundaria, a pesar de que han quedado demostrados los resultados positivos (por ejemplo, en Vélez Osorio, 2016; Corchuelo Rodríguez, 2018).

La gamificación consiste en usar nuestra predisposición hacia el juego para mejorar la motivación hacia el aprendizaje. La gamificación no radica, pues, tan solo en un simple enfoque lúdico, sino en el uso de mecánicas, elementos y técnicas propios del juego, pero utilizados con otros objetivos. En la universidad, la clase magistral, en la que un profesor transmite contenidos y los alumnos toman apuntes, deja de tener sentido en la nueva sociedad de la información. La facilidad del acceso a los contenidos nos lleva a pensar que la función del docente es necesariamente otra. Esta necesidad de crear nuevos espacios de aprendizaje se concreta cuando los docentes nos enfrentamos al fracaso sistemático de nuestros métodos en un aspecto concreto de una materia específica, que impartimos año tras año. Es entonces nuestra obligación buscar otra forma, innovar, por más que la innovación pueda suponer que participemos del ensayo-error y que, para que nuestra búsqueda llegue a buen puerto, no podamos ignorar que habrá escollos, algunos superables, y otros no, que nos obligarán a reconducirnos, como profesores responsables que hemos de reflexionar sobre nuestra propia práctica (Casillas Martín, 2007). No solo podemos trabajar la innovación como vistosidad dentro del aula, como fuegos artificiales sin un objetivo concreto: la innovación educativa debe permitir transmitir los contenidos de una manera más efectiva, empleando recursos con este

fin. Por diversas razones, introducir la gamificación cuenta aún con numerosos escollos (Peñalva, Aguaded y Torres-Toukourmidis, 2019).

En cuanto al uso educativo de los videojuegos en el aula, bien sea desde el trabajo con un videojuego ya existente, bien sea mediante la creación de un videojuego, también ha sido más explotado en los niveles preuniversitarios que en el universitario. (cf. por ejemplo, la aplicación a primaria desarrollada por Bermejo, Rodríguez y García, 2019 y la aplicación a secundaria por García Pernia, Cortés y Lacasa, 2017). Sin embargo, existen propuestas serias que demuestran la virtualidad de este enfoque, y los beneficios del mismo (Maris Masa, Rodríguez y Jiménez Alcázar, 2019).

MÉTODOS

Además de la descripción de la propuesta, hemos decidido incluir los pasos que nos han llevado hasta el rechazo de otras concreciones y la conclusión de que era la más adecuada para los contenidos y objetivos que se querían tratar. Evaluar cuáles son los problemas y formular soluciones para los mismos, permite generar propuestas de mejora para la viabilidad del proyecto y un funcionamiento fluido dentro del aula, desde un enfoque realista que posibilite su puesta en práctica. Verificamos también por qué crear un videojuego conjunto puede justificarse desde la guía docente que debemos seguir en la impartición de la materia.

Aunque somos específicos al proporcionar referencias concretas, y presentar la problemática de las materias de Literatura latina I y Literatura latina II del Grado en Filología Clásica de la Universidad de Murcia, buscamos aquellos aspectos más generales y fáciles de extrapolar a cualquier materia, para crear una reflexión sobre el trabajo del docente en el entorno educativo, sus posibilidades de innovación, y las limitaciones existentes.

ENSAYOS Y ERRORES

Delimitar los “ensayos”, aquellos pasos que hemos ido cubriendo, permite ir buscando el método más efectivo, y qué características ha de cumplir. Por ello, parece necesario contar también todo aquello que no es totalmente positivo, y cuáles son los efectos en el aula de los diversos intentos de innovación que hemos llevado a cabo.

- A. El primer intento para lograr un aprendizaje significativo de las materias de Literatura latina I y Literatura latina II consistió en darle prioridad a los textos sobre la teoría, y basar las clases en el comentario de texto. Dos impedimentos para que este simple cambio funcionara fueron, resumiendo, la falta de conocimientos previos y la falta

de implicación del alumnado. Presuponer que el alumno va a trabajar en casa con las referencias bibliográficas, además de leer los textos que se debían comentar, es poco realista. Incluso los alumnos más desocupados y/o interesados se mostraban incapaces de seguir el ritmo en todo momento. De esta manera, la clase se convirtió en un lugar donde repasar los contenidos y leer los textos, sin poder avanzar en el temario ni, por tanto, conseguir los objetivos marcados.

B) En la búsqueda de la incentivación a través de una nueva aproximación a la materia, llegamos a probar test autocorregibles como forma de repaso. Sin embargo, solo una mínima parte del alumnado hizo uso de ellos. El entorno en el aula virtual no era especialmente atractivo, y con los escasos conocimientos de los docentes, aparte de explorar estrategias cromáticas para mejorar la atención, o incluir imágenes, no era posible conseguir mucho más. El curso de uso inicial proporcionado por el Centro de Formación del Profesorado de la Universidad de Murcia, y los vídeos explicativos que la página web del Área de informática aporta (Lecciones breves del aula virtual, lección 18), no son suficientes para una creación más adecuada para el perfil de los receptores, acostumbrados a los cuidados gráficos de los videojuegos, y al movimiento como forma de transmisión de los contenidos.

Un porcentaje muy reducido del alumnado (5 de entre 30 alumnos) se mostró interesado en este método de aprendizaje, puesto en práctica durante el curso 2018/2019 para la materia de Literatura latina I. El hecho de no ser un ámbito que se fuera a evaluar y que, por tanto, tuviera una incentivación específica, fue uno de los fallos. Los alumnos reconocían que podía ser un método útil para repasar los contenidos teóricos de la materia, pero no lo usaban.

C) La tercera prueba que hice en relación con la innovación docente aplicada a las clases de Literatura latina fue la creación de un videojuego a través de Scratch, un intuitivo lenguaje de programación visual. Mi primer encuentro consistió en un test que tenía más colores que los que permitía el aula virtual de la universidad y a un gracioso Julio César que preguntaba sobre su obra y la de otros historiadores. Con esto, algunos alumnos relacionaron con Julio César obras ajenas, según pude comprobar en la prueba de evaluación, donde un 33% del alumnado cometió este tipo de errores.

Así, comencé a plantearme que no estaba aprovechando las posibilidades de Scratch. Frente a otros entornos de programación, Scratch ofrece una relativa facilidad para, sin tener

conocimientos previos, ser capaz de crear un videojuego invirtiendo un tiempo limitado. Es cierto que no se trata de algo meramente intuitivo, pero al ser visual resulta más inmediato (Scratch - Imagine, Program, Share). Además, cuenta con comunidades de apoyo, donde es posible compartir experiencias y resolver problemas de modo cooperativo (Discuss Scratch).

Sin embargo, esta experiencia resultó un poco más aceptada. Era más atractiva, algunos alumnos habían trabajado con este programa y se mostraban encantados de compartir sus experiencias, la idea de trabajar con un videojuego les había incentivado, pero su acceso al mismo no fue tan recurrente como yo esperaba. Los problemas técnicos, el hecho de que tuvieran que descargarse el programa para acceder al videojuego, y que no pudiera usarse desde el teléfono móvil, fueron algunas de las razones que dieron para ello.

En conclusión, para implicar a los alumnos hay que convertirlos en constructores de su propio conocimiento y otorgarles una recompensa directa por su trabajo. La innovación meramente visual, sin suponer un verdadero cambio en la metodología, y sin seguir los parámetros de la guía docente, puede parecer al alumnado atractiva, pero no les atrae lo suficiente como para cambiar sus procesos y resultados de aprendizaje. Se convierte en una belleza sin contenido, una mera anécdota.

CREAR UN VIDEOJUEGO Y SEGUIR LA GUÍA DIDÁCTICA

Es innegable que aún sin establecer objetivos especialmente ambiciosos, el estudio de la Literatura latina plantea ciertos problemas (Siles, 1979). Estos no solo se refieren a la amplitud del temario, sino también a la gran cantidad de bibliografía existente (Bodelón, 1995). De esta manera, el acercamiento profundo al texto se ve imposibilitado por los problemas de la disciplina en general. Si, además, como hemos mencionado, contamos con un tiempo delimitado, parece preciso buscar la manera más conveniente de alcanzar los objetivos que nos plantean las guías didácticas, así como aquellos que, como docentes, consideramos relevantes.

En las guías didácticas correspondientes a las materias de Literatura latina I y Literatura latina II del Grado en Filología Clásica, encontramos las competencias básicas que se deben alcanzar a través del estudio de las mismas. Entre ellas, podemos destacar la siguiente: “Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética” (*Guía docente de Literatura Latina I*, 2018/2019; *Guía docente de Literatura latina II*, 2019/2020).

De esta manera, se considera, acertadamente, que para emitir un juicio crítico es preciso un contenido a partir del que se pueda desarrollar. Parece, además, conveniente la búsqueda de que la Universidad se plantee el objetivo de vincular al alumno con su entorno

social, y que promueva las capacidades y la diversidad (Ibáñez-Martín, Gómez-Calcerrada, 2017). Sepultados por la cantidad de contenidos, olvidamos que también hemos de ofrecer calidad en los mismos, y perdemos ese vínculo con el día a día que convierte a la Literatura latina en una materia vigente.

En cuanto a las competencias específicas de la titulación, podemos destacar tanto la “Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica” como los “Conocimientos generales básicos sobre el área de estudio”. En todo caso, parece necesario tener una claridad y un dominio sobre diversos contenidos que permitan alcanzar estas competencias. En el momento de implantar una búsqueda de una nueva metodología, yo consideraba y comprobaba que no se habían conseguido, ni siquiera en alumnos que obtenían una calificación alta, y me preocupaba comprobar cómo olvidaban la teoría tan pronto como salían del examen.

En cuanto a las competencias transversales y de materia, podemos destacar, para nuestro propósito innovador las siguientes: “Competencia 1. Conocimiento de la literatura latina de época republicana y Augústea. Competencia 2. Conocimiento del contexto histórico y cultural de la literatura latina de época republicana y augústea.” (*Guía docente de Literatura Latina I*, 2018/2019; *Guía docente de Literatura latina II*, 2019/2020).

Se trata de conocimientos que es lógico que alcance un estudiante de Literatura latina, no cabe duda. Sin embargo, en la práctica, exigen la interrelación de diversos elementos. En primer lugar, aunque el alumnado del Grado en Filología Clásica disfruta en el primer curso de la materia “Civilización clásica II: Roma” (*Guía docente de Civilización clásica II: Roma*, 2019/2020), a lo largo de mi experiencia he podido constatar cuáles son los perjuicios derivados de los límites de esta asignatura. El hecho de impartirse en un solo cuatrimestre y de que no exista una materia específica sobre la Historia de Roma, sino este híbrido, junto a la peculiaridad de que los docentes no pertenezcan al Área de Historia, redundan en un conocimiento deficitario de las líneas temporales y de ese contexto histórico y cultural, tan necesario para poder abordar la Literatura latina.

En cuanto a la evaluación, en Literatura latina I se asigna un 20% de la ponderación a la presentación de trabajos y un 10% a pruebas orales, y en Literatura latina II un 30% a presentación de trabajos y un 5% a pruebas orales. Se asigna, pues, una carga alta a estos ítems. Por otra parte, en Literatura latina I se asigna un 45% de la nota final a las pruebas escritas, así como en Literatura latina II. En Literatura latina I, hay un 25% dedicado a los procedimientos de observación de trabajo del estudiante. En Literatura latina II, este porcentaje es del 20%.

Siguiendo estos criterios de valoración, la participación del alumnado debe ser continua y necesaria para superar la materia (*Guía docente de Literatura Latina I*, 2018/2019; *Guía docente de Literatura latina II*, 2019/2020).

En conclusión, partimos para esta experiencia de una situación en la que con las materias de Literatura latina no se alcanzaban las competencias planteadas en las guías didácticas. Además, en la práctica diaria del aula, la tradición de las clases magistrales no se adecuaba ni a las limitaciones de tiempo ni al perfil del alumnado, ni siquiera a los criterios de evaluación que debían seguirse, y esto redundaba en una presión continuada tanto para el docente como para los alumnos. La necesidad de abarcar un temario extenso, junto a la metodología empleada, impedía conseguir unos objetivos básicos. Y aunque los resultados en las calificaciones no fueran especialmente negativos, existía un clima innecesariamente tenso que acompañaba a la sospecha de que ni se habían asumido convenientemente los conocimientos, ni se había potenciado el pensamiento crítico que ha de acompañar a todo entorno universitario, ni se estaba, siquiera, siguiendo la guía docente. De todo este entorno surgió la idea de crear un videojuego con los alumnos, para implicarlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma activa.

A partir de llegar a las conclusiones anteriores, se establecieron ciertas necesidades, tanto para solucionar los problemas que encontramos anteriormente como para prevenir posibles límites posteriores.

Una vez presentado Scratch al alumnado, este empezó a demostrar sus conocimientos de diversos entornos educativos similares. En el Grado de Filología Clásica de la Universidad de Murcia, la materia de Literatura latina I se imparte en el 2º curso, y la materia de Literatura latina II se imparte en el 3º curso. El alumnado medio matriculado en los últimos años, según los datos proporcionados por la Unidad de Calidad de la misma, ha variado entre 15-30 personas. La asistencia regular a las clases regladas suele tener el límite de 20 personas, de tal manera que resulta fácil establecer las bases para crear un aprendizaje colaborativo, donde los grupos de trabajo creen redes reales de conocimiento y presentes resultados de modo conjunto, y no como un mero “corta y pega” de colaboraciones individuales unidas (sobre su aplicación en la Universidad, puede consultarse el análisis y conclusiones de Jarauta Borrasca, 2014).

En este caso, varios alumnos habían tenido durante su educación secundaria experiencias con diversas plataformas educativas que, como Scratch, son versátiles y de fácil manejo. Además, varios son aficionados a los juegos de preguntas y respuestas, donde encuentran que no aparecen con gran asiduidad cuestiones sobre la filología que estudian, para su frustración.

Se propuso a los alumnos de Literatura latina II del curso 3º del Grado en Filología Clásica de la Universidad de Murcia durante el curso 2019/2020, trabajar la literatura de una forma novedosa. Recordemos que son los mismos alumnos con los que en el curso 2018/2019 se habían llevado a cabo las pruebas anteriores y no habían tenido una buena acogida. Sin embargo, cuando se planteó, siguiendo la guía docente, que ellos debían realizar un trabajo para clase, donde la “exposición de los resultados obtenidos y respuestas razonadas a las posibles cuestiones que se planteen sobre los mismos” es evaluable con un alto porcentaje (un 30%) de la nota, su interés mejoró significativamente. Además, los procedimientos de observación del trabajo del estudiante se evalúan con un 20%. Finalmente, un 5% se asigna a pruebas orales (exámenes) (*Guía docente de Literatura latina II, 2019/2020*).

Se acuerda con el alumnado, por tanto, la realización de un trabajo individual, y para ello se intenta asignar a cada uno temas de su interés. Este trabajo tendrá una exposición de resultados relacionada con las TICs, ya que consideramos nuestro deber como docentes introducir al alumnado en la aplicación a la Filología Clásica de las nuevas tecnologías (como ya propuso López Fonseca, 2009).

Se propone que creemos con su información preguntas de repaso, que permitan a los compañeros estudiar para el examen. Para evitar que la falta de conocimientos previos sea un impedimento, se programan clases dedicadas a un trabajo colaborativo, donde se escoja por grupos las preguntas previamente seleccionadas por cada alumno, relativas a su tema, y entre los compañeros, a partir del videojuego ya creado por la docente, incluyan nuevas preguntas de cada tema.

Es pronto aún para conocer los resultados a medio y largo plazo, pues nos hayamos inmersos en el proceso, mas podemos establecer una serie de límites y posibilidades derivados de este método de trabajo.

A. Límites y posibilidades para el alumnado

Crear preguntas en vez de volcar simplemente la información recopilada es altamente motivador para los alumnos. Trabajar en grupo también permite establecer una fructífera red de aprendizaje. Y poder ver los resultados del trabajo de una forma visual resulta altamente estimulante.

Scratch es, en general, fácil de usar para los alumnos, y el hecho de tener un grupo de trabajo y una estructura previa ya dada, que simplemente tienen que repetir, facilita su trabajo.

Al evaluar su trabajo con la creación del videojuego, se otorga al mismo la importancia necesaria para motivar el compromiso del alumnado. Resulta, por ello,

fundamental la conexión con la guía docente. Se deben plantear unos objetivos específicos y precisos.

B. Límites y posibilidades para el profesorado

Es precisamente la falta de conocimientos previos y de una red de apoyo uno de los principales límites que encontramos para llevar a cabo esta experiencia en el aula. En principio, no resulta problema alguno tener que acomodarse a las guías docentes de las materias, e incluso existe un soporte en las mismas para llevar a cabo este tipo de innovaciones.

La mayor ventaja del aprendizaje colaborativo que se establece creando un videojuego conjunto es la constante retroalimentación. Los límites mayores se refieren a la falta de una formación de base que permita experimentar con este tipo de programas, y que acomode nuestras estructuras para mejorar los resultados del alumnado usándolos. Existe una presunción de falta de seriedad que hay que superar.

CONCLUSIONES

A pesar de las limitaciones que existen a la hora de plantear la innovación en clase, la satisfacción de obtener unos resultados favorables nos reafirma en su necesidad. El hecho de tomar como referencia la creación de un videojuego y comprobar que se acomoda perfectamente a la guía didáctica y a la realidad del aula, nos debe animar para seguir explorando este camino. Gracias a él, se refuerza el compromiso de los estudiantes con la materia.

Aunque crear un videojuego colaborativo presenta algunas dificultades, tiene una gran proyección de futuro. Apela a la creatividad del alumnado y a una mirada sobre la materia responsable, al convertirse en creadores de sus propios apuntes. En suma, apelamos a la idea de que es necesario, esto es, enseñar, pero sin olvidar que también hay que agradar y crear una reacción en el receptor, en el alumnado. Ya nos lo recordaba la retórica antigua, pues nos dice Quintiliano: “*quia non docere modo sed movere etiam ac delectare audientis debet orator*”, es decir, “puesto que el orador no sólo debe enseñar a los oyentes, sino también conmover y deleitar” (Quintiliano, *Instituciones oratorias*, XII, 2, 11).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bermejo, J. A., Rodríguez, J., García, D. (2019). La creación de videojuegos: Minecraft, un videojuego educativo aplicado a la educación primaria Minecraft. *Desiré*, 40(17). Recuperado de <https://www.revistaespacios.com/a19v40n17/a19v40n17p27.pdf>
- Bodelón, S. (1995). *Literatura latina: erudición y bibliografía en el siglo XX*. Universidad de Oviedo: Servicio de publicaciones.
- Casillas Martín, S. (2007). Competencias y tareas específicas del profesor universitario. *Papeles Salmantinos de Educación*, 9, 313-326.
- Corchuelo Rodríguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 63. doi: <http://dx.doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>.
- García Pernía, M. R., Cortés, S., Lacasa, P. (2017). Audiencias creativas y diseño de videojuegos. *Revista de Estudios de Juventud*, 106, 133-148. Recuperado de http://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista106_completa.pdf
- Guía docente de Literatura latina I. 2018/2019. Recuperado de <https://aulavirtual.um.es/umugdocente-tool/htmlprint/guia/R69P8FJcv2paQXX6SokmvTodeLtT7gxY506P2Avzgf5viPmzXek>
- Guía docente de Literatura latina II. 2019/2020. Recuperado de <https://aulavirtual.um.es/umugdocente-tool/htmlprint/guia/RQ6dYM5jSf5M0oy4QdjVq4XaObghRuGpl6LOsz6kBJ70j6VxeOV>
- Ibáñez-Martín, J. A., Fuentes Gómez-Calcerrada, J. L. (dirs.) (2017). *Educación y capacidades: hacia un nuevo enfoque del desarrollo humano*. Valencia: Dykinson.
- Jarauta Borrasca, B. (2014). El aprendizaje colaborativo en la universidad: referentes y práctica. *Redu. Revista de docencia universitaria*, 12(4), 281-302. doi:<https://doi.org/10.4995/redu.2014.5624>.
- Lecciones breves del aula virtual. Lección 18. *Ayuda del aula virtual*. Recuperado de <https://www.um.es/aulavirtual/lecciones-breves/#Leccion18>
- López Fonseca, A. (2009). La aplicación de las nuevas tecnologías a la Filología Clásica: *Didáctica. Reduca (Filología)*. Series Classica. 1(1), 1-21.
- Peñalva, S., Aguaded, I., Torres-Toukoumidis, Á. (2019). La gamificación en la universidad española. Una perspectiva educomunicativa. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 10(1), 245-256. doi:10.14198/MEDCOM2019.10.1.6
- Siles, J. (1979). Notas para un estudio sistemático de la Literatura Latina. *Cuadernos de Investigación Filológica*, 5. doi: <http://dx.doi.org/10.18172/cif.1430>

Vélez, I. (2016). La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Rastros*
Rostros, 18 (33). doi: [http:// dx.doi.org/10.16925/ra.v18i33.1683](http://dx.doi.org/10.16925/ra.v18i33.1683).

APROXIMACIÓN MULTIDISCIPLINAR A LA DIVULGACIÓN HISTÓRICA Y A LA ADAPTACIÓN CULTURAL: EL CASO DE *AGE OF EMPIRES II*

MULTIDISCIPLINAR APPROACH TO HISTORICAL OUTREACH AND CULTURAL ADAPTATION: THE ANALYSIS OF *AGE OF EMPIRES II*

Ramón Méndez González

Universidad de Vigo

ramonmendez83@gmail.com

Nicolás Manuel Toso Fernández♦

toso.nicolas@gmail.com

Fecha de recepción: 02/02/2020

Fecha de aprobación: 24/02/2020

Resumen

Aunque el de los videojuegos estaba considerado un mercado de nicho, a día de hoy la tendencia ha cambiado y todo el mundo ha disfrutado, de un modo u otro, de producciones de ocio electrónico. No obstante, sufren un constante escrutinio, sobre todo a nivel, de prensa, por estar considerados como los principales culpables de la violencia infantil. En este estudio queremos ofrecer una visión diferente y, para tal fin, analizaremos el potencial de los

videojuegos para usos didácticos. Concretamente, nos centraremos en su potencial para divulgar la historia a través del caso de estudio de *Age of Empires II*, un juego de estrategia clásico en el que los jugadores se sumergen en ambientaciones históricas recreadas con bastante acierto, puesto que los desarrolladores del juego aprovecharon su producción para difundir conocimiento histórico. Del mismo modo, analizamos la importancia de la

♦ Profesor de Historia por la Universidad de Buenos Aires (Facultad de Filosofía y Letras) y Máster en Traducción por la Universidad de Vigo (Facultad de Filología y Traducción).

traducción a la hora de transmitir dicho conocimiento a diferentes mercados.

Palabras clave

Historia, videojuegos, educación, localización, cultura

Abstract

While video games were once considered a niche market, nowadays most people have had at least some experience playing them. Nevertheless, video games remain a contentious topic, since the issue of their supposed bad influence on the youth is reintroduced time and again, especially when certain media finds itself in need of a scapegoat for the increasingly worrisome problem of gun violence. The following piece follows a

different –and opposite– approach, attempting to explore the potential of video games for didactical purposes and, more precisely, for the divulgation of history. Age of Empires II is a classic of the RTS (Real Time Strategy games) genre in which the players battle each other or the AI in a historical setting. The game developers took every opportunity to use their game as a vessel for the propagation of historical knowledge, making the translation of said knowledge an equally important and fascinating topic.

Keywords

History, video games, education, localization, culture

INTRODUCCIÓN

Desde comienzos del siglo XX, hemos asistido a un desarrollo cada vez mayor de la industria del ocio y el entretenimiento masivos. Partiendo de la popularización de medios auditivos (el fonógrafo, por ejemplo), visuales (el cine mudo) y eventualmente audiovisuales (el cine tal como lo conocemos actualmente) en el mundo del entretenimiento, en las últimas décadas ha calado fuerte la importancia de la interactividad. El resultado de esta demanda creciente de entretenimiento interactivo ha llevado al surgimiento de los videojuegos, industria que viene experimentando un impresionante crecimiento desde entonces. Esta realidad implica paralelamente una constante demanda de profesionales que estén familiarizados con las particularidades de la industria, que sepan detectar sus problemáticas y ofrecer soluciones concretas. A pesar de todo esto, y a pesar de llevar ya un buen tiempo en expansión, este campo ha sido en gran medida ignorado por la academia (Fernández Costales, 2012, p. 388), dado que los videojuegos siguen siendo, tal como lo indica James Newman (2004, p. 5), “*easily and readily denigrated as trivial*”. Un aspecto potencialmente interesante del ámbito de los videojuegos es, precisamente, su capacidad para convertirse en un medio de

difusión histórica. Uno de los mayores exponentes de lo expuesto es la serie *Age of Empires*, cuya segunda entrega ha sido generalmente considerada como la mejor de la trilogía, tanto por el público como por la crítica especializada (Metacritic, 2016 y 2009). El objetivo de este trabajo no es otro que, a partir del caso de estudio de *Age of Empires II*, demostrar la importancia de la recreación de la propia realidad en formato digital y, sobre todo, el de la importancia de adaptar lingüística y culturalmente dicha recreación a diversos mercados, con el fin de facilitar la divulgación histórica a públicos diferentes.

LA DIVULGACIÓN HISTÓRICA

La divulgación histórica es un campo de la Historia que parte de la divulgación científica. Esto último implica “el conjunto de actividades que interpretan y hacen accesible el conocimiento científico al público general” (Sánchez Fundora y Roque García, 2011, p. 91), mientras que el primero puede ser definido —adaptando las palabras de Sira Hernández Corchete (2004, p. 121) sobre el género de los documentales de Historia— más particularmente como la especialidad en la que un autor se dirige a las grandes audiencias con el fin de dar a conocer de forma veraz y fidedigna un conjunto de acontecimientos pasados.

El contexto en el que ha cobrado impulso este tipo de actividad es uno marcado por el hermetismo de la academia. Tal como ha indicado el colectivo argentino de profesionales de la historia conocido como Historia Vulgar (2008, p. 22), el estilo de la producción académica de la historia es fácilmente reconocible por tratarse de un lenguaje sumamente abstracto y técnico, con pretensiones de desapasionado objetivismo, el cual ha sido funcional al desarrollo de una actividad basada en el autoconsumo de sus producciones. Historia Vulgar señala que, basándose en la experiencia de los *History Workshops* (talleres de historia) británicos de la década de 1960, que buscaban salirse del encorsetamiento profesional y académico en busca de enriquecer a la sociedad y a sí mismos, países como los Estados Unidos o Canadá desarrollaron iniciativas de investigación similares, las cuales se cristalizaron en lo que hoy se denomina el campo de la *Public History* (historia pública), es decir, aquel que implica la práctica de la investigación o la divulgación de la Historia en contextos no académicos. Dicha práctica goza de una extensión y una legitimidad notables (Historia Vulgar, 2008, p. 11).

Tanto en el caso de San José Beltrán como de los historiadores argentinos, las posibles soluciones a esta problemática pasan por caminos similares. La primera hace referencia a realizar cambios “en el registro en el que se redacta, el nivel de tecnicismos que se utilicen o el mensaje más o menos desarrollado que se está dando” (López Franco, 2016, p. 23), mientras que la segunda aboga por pasar de un estilo más descriptivo a uno más

narrativo, valiéndose de herramientas estilísticas y estéticas diferentes a las empleadas habitualmente (Historia Vulgar 2008, p. 22), entre los que se pueden contar el recurso al héroe y las biografías individuales (contar una trayectoria individual que permita mostrar el modo en que funciona la vida social o se experimenta un determinado proceso de cambio en un momento particular), así como también a la ficción verosímil (crear un relato ficticio, pero atado a y, contrastado lo más rigurosamente posible, con los conocimientos disponibles acerca de una época y del universo mental de sus habitantes). Una de estas formas de ficción verosímil, señalan los autores, es justamente la del videojuego, siendo el caso citado, la serie *Age of Empires* (2008, p. 31).

AGE OF EMPIRES II

Age of Empires II, desarrollado por *Ensemble Studios* y publicado por *Microsoft Games* en el año 1999, es uno de los juegos de estrategia en tiempo real (RTS, según sus siglas en inglés) más populares y exitosos de todos los tiempos. Cada civilización presente en el juego se corresponde con un equivalente histórico del período que va entre los siglos IV y XVI, es decir, coincidente a grandes rasgos con la Edad Media. El videojuego original contaba con trece civilizaciones, número que, expansiones mediante, ha alcanzado un total de treinta y una a día de hoy. Inspirándose en los criterios de historicidad planteados por el juego, cada civilización tiene sus fortalezas y debilidades, las cuales deben ser aprovechadas o explotadas por los respectivos jugadores, así como también tecnologías y unidades únicas, exclusivas de cada una de ellas. Las cuatro edades que figuran en el juego buscan reflejar, de manera aproximada, distintos estadios del desarrollo técnico y tecnológico de la época medieval: la Alta Edad Media, la Edad Feudal, la Edad de los Castillos y la Edad Imperial.

La primera versión del videojuego tenía un modo de juego que permitía disfrutar de una serie de escenarios o mapas protagonizados por personajes como William Wallace, Juana de Arco, Genghis Khan, Saladino o Federico Barbarroja en una serie de situaciones con base histórica. En este tipo de escenarios, se adaptan conocidos episodios de la historia euroasiática como la batalla de Falkirk (1298), los asedios de Orleans y París (1428-1429), la fenomenal expansión de los mongoles durante el kanato de Temuyín (1206-1227), el asedio de Jerusalén (1187) o algunos de los momentos más destacables de la vida de Federico de Barbarroja desde su coronación como emperador del Sacro Imperio romano germánico (1155) hasta su fallecimiento en el marco de la Tercera Cruzada (1190). Si bien el grado de exactitud histórica de estas campañas es más bien limitado, dichos límites bien pueden ser atribuidos a las restricciones técnicas de la época y de las mecánicas propias del juego.

TRADUCCIÓN ESPECIALIZADA

En palabras de Miguel Bernal-Merino (2007, p. 3), desde el punto de vista de la traducción, *“we could say that there are only two types of games, based on the degree of freedom translators are given. Effectively, some games require more research than creativity, and others require more creativity than research”*. Esto último es particularmente cierto para videojuegos basados en elementos de la cultura popular, tales como libros o novelas, películas, series, cómics y también para aquellos de contenido histórico. Inmaculada Serón Ordóñez (2011, p. 5) afirma que “los desarrolladores están condicionados por las realidades que inspiraron los productos, de las que se pueden desviar en mayor o menor medida”. Esta afirmación también es aplicable a la gente encargada de adaptar culturalmente el producto a nuevos mercados. A la hora de traducir hechos y procesos históricos, es fundamental que el profesional encargado de tal labor tenga siempre presentes los objetivos que se persiguen con la traducción con respecto a su finalidad pragmática y funcional (en el caso de la saga *Age of Empires*, entretener, pero también educar); es decir, que al realizar la traducción debe tenerse muy en cuenta que la información que se ofrece sea útil y accesible para un receptor del texto meta, ajustándose a las normas y convenciones de esa cultura, pero manteniendo también un estilo y un registro apropiados, así como una terminología y fraseología propias del campo de especialidad en cuestión (Durán Muñoz, 2012, p. 105). Todo esto requiere un nivel de documentación y de preparación importante, a lo que cabe agregar cierto conocimiento de lo que esa terminología y fraseología significan en dicho campo de especialidad (en este caso, el de la Historia).

Localizar un videojuego dista mucho de ser una simple traducción del texto a otro idioma. En un videojuego la pareja texto-imagen conforman una relación intersemiótica en la que el profesional trabaja con estructuras de sentido construidas al mismo tiempo y en el mismo espacio por el texto y la imagen. Aunque en la práctica profesional se suelen separar, tanto el texto como la imagen participan en la construcción del mensaje legible y visible, complementándose ambos en un movimiento circular reflexivo y creativo al mismo tiempo, lo cual crea una relación intersemiótica en la que dicha pareja texto/imagen no es una mezcla fusionada ni un conjunto híbrido. Tanto el texto como la imagen mantienen sus identidades semióticas sin renunciar ni un ápice a las mismas porque ha habido un mestizaje estético y semiótico de lo textual y lo icónico. “La nueva entidad iconotextual texto/imagen así formada es una entidad mixta, mestiza, donde el elemento verbal está presente al 100% y el elemento visual también al 100% en perfecta armonía” (Yuste Frías 2006, pp. 269-272). Roland Barthes (1964) apuntaba que todo sistema de signos se mezcla con el lenguaje verbal, siendo muy difícil encontrar imágenes que no estuviesen acompañadas de lenguaje

verbal oral o escrito. De este modo, en toda imagen (ya sea cine, televisión, cómics, videojuegos...) el lenguaje verbal desdobra la sustancia visual y mantiene en casi todos los casos una estrecha relación estructural con el mensaje visual. En este aspecto, los videojuegos son una de las creaciones más complejas que se pueda encontrar ante sí un profesional de la localización, puesto que en toda producción “jugable” conviven texto e imagen de forma inexorable para crear ese halo de virtualidad en el que se baña el jugador cada vez que disfruta de una aventura. No se trata de una mera convivencia estética, sino que la propia existencia del videojuego depende de todos los elementos que lo componen: código del juego, apartado visual, elementos sonoros, textos, carátula o cualquier elemento publicitario acompañante.

A la adecuación lingüística y cultural de un videojuego para los diferentes mercados se conoce como “localización”. La localización de un videojuego no supone traducir solamente el texto, sino adaptar un producto electrónico para que sea “*linguistically and culturally appropriate for a particular local market*” (Esselink 1998, p. 2). Para tal fin, en muchas ocasiones el videojuego tiene que sufrir modificaciones (en el texto o en los paratextos) que lo hagan más apropiado para un mercado concreto. Al final, las versiones localizadas acaban contando con elementos propios de cada mercado que no estaban presentes en el original, lo cual acaba convirtiendo a la traducción en una práctica funcionalista en la que lo más importante es que funcione y tenga calado en el público receptor, sin importan tanto el texto original.

La localización es todo proceso de adaptar lingüística y culturalmente un producto para el mercado local de destino (país, región e idioma) en el que se utilizará y venderá. Para ello, es preciso comprender plenamente cómo funciona el mundo de los videojuegos y, por tanto, ser capaces de realizar una buena labor a la hora de localizar un producto y de ofrecer a los usuarios de culturas diferentes ese objetivo principal de toda producción de ocio electrónico: sumergir al jugador en la pantalla y lograr que la virtualidad y el baño de imágenes le permita sentirse parte de la aventura que están viviendo.

ANÁLISIS DE DIVERSOS ASPECTOS DEL JUEGO

Hasta el advenimiento masivo de las conexiones a internet de alta velocidad por vía de la fibra óptica y de las plataformas de distribución digital de videojuegos, muchos videojuegos se comercializaban con un *packaging* que solía incluir una caja de cartón que contenía el manual de instrucciones, un cuadríptico con el árbol de tecnologías generales, un folleto publicitario de Microsoft, un manual técnico, la garantía y, por supuesto, la caja del CD-ROM que contenía la copia física del juego, con una clave de producto particular que permitía

activar el juego a fin de evitar la piratería. Este fue el caso tanto para la versión original de *Age of Empires II* como para su primera expansión, *The Conquerors*.

Tanto el manual como el empaque mismo son elementos paratextuales del juego que rodean, envuelven y presentan el videojuego en sí (Yuste Frías, 2015). Analizando estos elementos se puede comenzar a ver cuáles fueron las estrategias comerciales a la hora de difundir el producto. La primera opción consiste en la adaptación a los distintos mercados y sus idiosincrasias, lo cual permite que el producto se ajuste a las necesidades y preferencias de grupos de consumidores específicos (De Pedro Ricoy, 2007, p. 8), mientras que la segunda implica intentar atraer a la mayor cantidad de consumidores sin hacer concesiones culturales en el camino.

Age of Empires II: The Age of Kings

En esta primera versión del juego pueden verse tres figuras que cumplen la función de presentar o de hacer un avance del contenido del juego, así como también otras ilustraciones que refuerzan esta función. En la primera entrega las tres figuras representan a las civilizaciones de los vikingos, los francos y los japoneses. Cada uno es claramente distinguible por su atuendo, aunque ya desde aquí pueden encontrarse algunos errores históricos que parecerían apuntar o bien a una equivocación por parte del departamento artístico de Microsoft o a haber optado por dejar de lado la exactitud histórica para favorecer la aceptación por parte del público de algo que se ha vuelto icónico a pesar de su inexactitud. Particularmente se habla de los infames yelmos con cuernos que se la han atribuido durante décadas a los vikingos. A pesar de que existen algunas representaciones pictóricas de este tipo de cascos, al día de la fecha no se ha encontrado ni un solo ejemplar de un casco vikingo con cuernos y, tal como lo indica el sitio del Museo Nacional de Dinamarca (2019), lo más posible es que, de haber existido, estos hubieran tenido más bien un rol de culto o simbólico, pero no habrían sido utilizados en combate ya que serían imprácticos tanto en una situación de combate como en la navegación debido al poco espacio con el que los guerreros contaban en sus naves.

Muy probablemente, la figura del centro representa al rey (o por lo menos al delfín) de Francia. Esta figura puede ser identificada por la corona que lleva, la cual es prácticamente idéntica a la corona heráldica de los reyes de Francia: hecha de oro, rodeada por zafiros y rubíes y adornada en su parte superior por flores de lis.

A pesar de la fidelidad en la ilustración a las joyas de la corona francesa, el mismo nombre ya da la pauta de una inexactitud. Esto se debe a que en el juego, la civilización con la que se puede jugar tiene el nombre de “francos” (*franks*, en inglés). Si bien el reino de los

francos (en latín *Regnum Francorum* o *Francia*, pronunciado *frankia*) fue su precursor, dicha conformación estatal fue distinta a la del futuro reino de Francia. Para comenzar, su territorio era mucho mayor, ya que en su cénit abarcaba un área que iba desde la Marca Hispánica (hoy parte de Navarra y Cataluña) hasta Sajonia (actual norte de Alemania) y desde Neustria (noroeste de la Francia moderna) hasta Lombardía (norte de la Península itálica incluyendo Roma). Por otro lado, la parte que terminó siendo el reino francés fue el Reino de los francos occidentales (*Francia Occidentalis*, de nuevo pronunciado *frankia*), partición que se forjó luego de tres años de guerra civil luego de la muerte de Luis el Piadoso, último emperador carolingio, en el año 840.

La figura que aparece a la derecha representa a un samurái japonés, aristócratas guerreros muchas veces asimilados a los caballeros europeos medievales. Este samurái es fácilmente identificado por su tradicional yelmo japonés, denominado *kabuto* (Ogawa, 2009, p. 331). Entre las tres representaciones, esta se trataría de la más exacta.

Adicionalmente, otras ilustraciones acompañan la caja entre las que se encuentran un barco largo vikingo, también conocidos como *drakkar*, *drekar* o *dreki* (Jesch, 1954, p. 127); un *yabusameo* arquero montado japonés (Ogawa, 2009, p. 276); caballeros de la época de las Cruzadas, posiblemente templarios o, más probablemente, caballeros de la Orden Teutónica, tal como aparecen en el juego (DeVries y Smith, 2007, p. 102); una catedral gótica y escenas de un asedio.

Age of Empires II: The Conquerors

Nuevamente, la caja de esta primera expansión fue comercializada con la misma estrategia de internacionalización que en la versión original. Artísticamente hay una continuidad en el estilo respecto de la versión original, pero en esta ocasión las ilustraciones tanto de los personajes que se hallan en primer plano, como de las imágenes del fondo son mucho más pulidas. Las imágenes buscan llamar la atención hacia las adiciones más obvias de la expansión, a saber, las cinco nuevas civilizaciones de los aztecas, los coreanos, los españoles, los hunos y los mayas, razón por la cual todas se encuentran representadas en mayor o menor medida.

Una vez más, esta portada, pensada para el público internacional, presenta aspectos interesantes y hasta controversiales en la propia caja. Los tres personajes que aparecen son, de izquierda a derecha, un guerrero huno, un noble azteca (por la vestimenta, posiblemente Moctezuma) y un guerrero español, en lo que parece ser una mezcla de distintos períodos históricos fusionados en uno solo.

En un principio, la figura del huno presenta problemas porque los hunos en sí mismos son un problema irresuelto de la Historiografía y de la Antropología. Su aparición fue casi tan veloz como su desaparición, ya que prácticamente todas las crónicas contemporáneas a las actividades de los hunos cesan en el lapso de un siglo. El origen exacto de esta civilización es aún un misterio, lo que sí se sabe es que se trataba de un pueblo nómada que irrumpió en el espacio Europeo hacia el año 370 d. C., enfrentándose primero a los godos y luego a los romanos y que sorprendió por su extenso uso de la caballería (Goffart, 2006, p. 76). Autores como Hugh Kennedy afirman que eran un pueblo túrquico de las estepas de Asia Central que se desplazó hacia el oeste a causa de motivos aún por esclarecer, posiblemente el verse “empujados» por grupos nómades procedentes del este” (Kennedy, 2002, p. 25), por otra parte, una de las hipótesis más populares y antiguas (data del siglo XVIII y aún al día de hoy tiene sus defensores y detractores) indica que habrían surgido a partir de la migración masiva de un pueblo conocido como los xiongnu o hsiung-nu proveniente del área de la actual Mongolia que, en su avance hacia el oeste, habría empujado o arrastrado consigo (teoría de la etnogénesis) a otros pueblos. Uno de los principales aportes a esta última hipótesis proviene de las descripciones de los historiadores, cronistas y embajadores romanos (particularmente las de Sidonio Apolinario y las de Jordanes, que basaba sus escritos en las observaciones de Prisco de Panio, quien conoció en persona a Atila) que fueron testigos de la entrada de los hunos en la vida pública romana. El historiador y sinólogo austríaco Otto Maenchen-Helfen compiló algunas de las descripciones de estos cronistas en las que se apoyan fuertemente las teorías del origen lejano-oriental de los hunos:

“The heads were round and shapeless (informisoffa, Jordanes), ‘a round mass rises into a narrow head’ (consurgit in artum [or arcum]) massa rotunda caput, Sidonius); the eyes small and deepset: ‘tiny eyes, perforations rather than lights’ (minutis oculis, havens magis punctua quam lumina, Jordanes), ‘their sight is there in two hollows beneath the forehead; while the eyes are not visible, the light that enters the dome of the skull can hardly reach the receding eyeballs’ (geminis sub fonte cavernis visus adest, oculis absentibus acta cerebri in cameram vix ad refugos pervenit orbes, Sidonius). [...]”

“[...] The weakly accentuated profile, together with the small eyes, point to a Mongoloid strain in the Huns. How strong it was cannot be determined from the few words in our sources.” (Maenchen-Helfen, 1973, p. 363)

Tal como lo indica Maenchen-Helfen, por más que estos testimonios parezcan apuntar a una característica mongola de los hunos (y, por extensión, a teorías como la del origen en la migración de los xiongnu), no dejan de ser disputables. No obstante, el hecho de que dicha imagen se haya vuelto tan popular en el Occidente es probablemente la razón por la cual el guerrero huno es representado de una manera tan similar a la imagen que se tiene de los

mongoles y que persiste y se reproduce en el imaginario colectivo (por ejemplo, a través de películas como el clásico de Disney *Mulán*, del año 1998, en la cual la protagonista debe defender a China de los hunos, cuya imagen es casi indistinguible de las representaciones populares de los mongoles).

El siguiente personaje que aparece en la portada —en medio del huno y del español— simboliza a la civilización azteca. A partir del penacho que ostenta, lo más probable es que esta sea una representación de Moctezuma II, *tlatoani* (literalmente “orador”, figura asociable a la de un soberano o emperador) de los mexicas (aztecas) al momento del contacto con los españoles al mando de Hernán Cortés. Este tipo de adornos en base a plumas de quetzal eran fabricados y vendidos principalmente a las elites, dado que su uso estaba regulado por leyes sobre el uso de bienes suntuarios (Calnek, 1975, p. 2) y cuyo rol era, precisamente, distinguir a los miembros de los estratos superiores del común de la gente.

Según las crónicas, al llegar Cortés, Moctezuma los recibió creyendo que los españoles eran seres enviados por los dioses (en particular, por Quetzalcoatl) y les hizo numerosos regalos, entre los cuales se destacaba uno de sus penachos que estaba destinado al rey de España, Carlos I, quien por aquella época era también el emperador del Sacro Imperio romano germánico y que en aquel momento residía en territorio imperial, razón por la cual el penacho se encuentra actualmente en Austria (El País, 2014). En vistas de la normativa azteca sobre el uso de estos bienes y de la similitud de este penacho con el que aparece adornando el hombre representado en la ilustración, es posible afirmar que se trataría de Moctezuma, lo cual es un aspecto destacable del arte del juego.

Finalmente, la figura a la derecha estaría representando a la civilización española. Este soldado español tiene rasgos que podrían situarlo como un caballero de la época de la Reconquista, a la vez que otros parecieran sugerir que se trataría de un miembro de las huestes de los conquistadores. Si bien el casco que porta, un bacinete hemisférico sin visera ni babera, y la gola de malla son de un estilo que recuerda más al siglo XIV (Edge y Paddock, 1991, p. 67), el detalle de la cresta que corona el bacinete es algo reminiscente del que tenían los típicos morriones de origen italiano asociados popularmente a los conquistadores (Pyhrr, 2000, p. 28).

Vinculados a esto último se encuentran los detalles de las esquinas superior e inferior derechas: el castillo europeo y las pirámides mesoamericanas, respectivamente. La suma de todos estos aspectos es sugerente. Por un lado, el castillo junto a la figura del soldado español puede ser una representación de Castilla, reino que emergería de la Reconquista como uno de los más poderosos de la península y que en lo sucesivo se convertiría en el epicentro mismo del reino de España, el cual se proyectaría a los territorios de ultramar. Un aspecto que parecería apoyar esto es que al seleccionar en el juego

cualquier unidad de la civilización española, estos hablan exclusivamente en castellano (a pesar de utilizar “¡Santiago!” como grito de guerra). Por otra parte, si se observa la postura de la mano izquierda de la figura del español puede verse que sostiene su espada (cuya guarda tiene un aire a la cruz de Santiago de Compostela) de modo firme pero algo extraño, como si se tratara de un puñal. La hoja de la espada baja entonces para clavarse en las pirámides mesoamericanas. Si bien este tipo de construcciones piramidales son características de la civilización maya del período clásico (el cual se extendió entre los años 600 y 900) este estilo fue adaptado por otras civilizaciones posteriores (de hecho, las que aparecen en la ilustración se asemejan bastante tanto a las del famoso sitio de Chichén Itzá como a las reproducciones del Templo Mayor de Tenochtitlán, capital del imperio azteca). Analizado en su conjunto, esta combinación puede interpretarse como un símbolo de la invasión, conquista y dominación de los pueblos originarios de Latinoamérica por parte del reino español.

Finalmente, el último detalle puede encontrarse en el vértice inferior izquierdo, donde se ven dos barcos tortuga, también conocidos como *Kobukson* o *Geobukseon*. Estas naves representan a la civilización coreana y se encuentran en íntima ligazón con la presencia de los coreanos en el juego. Según el desarrollador Sandy Petersen, la elección de una civilización oriental estaba entre los coreanos, los tibetanos y los jemerres, sin embargo, los primeros se impusieron por lo impresionantes que les resultaron a los diseñadores los barcos tortuga. Por otra parte, aunque afirma que ese no fue el motivo principal, la misma fuente admite que la inclusión de los coreanos respondió también a una iniciativa económica, dado que el potencial de ventas en Corea era sumamente atrayente (Age of Kings Heaven, 2008).

Aunque no todas estas imágenes estén tan rigurosamente atadas y contrastadas con los conocimientos disponibles acerca de las épocas que pretenden reflejar, sí cumplen un rol importante de cara a la divulgación de la Historia ya que, tal como afirma San José Beltrán en relación con las series históricas o con trama histórica, los videojuegos tampoco deben ser vistos como un método infalible de aprender Historia, sino que deben ser considerados una herramienta para que los jugadores se interesen por el tema y, a partir de ahí, busquen formas para aprender más (López Franco, 2016, p. 20).

Unidades

Ya desde la organización según la cual se presentan las unidades, pueden señalarse detalles llamativos, comenzando por aquellos que tiene que ver con el orden en que aparecen en el manual. En la sección de unidades, las unidades básicas compartidas por la mayoría de las

civilizaciones aparecen por orden de complejidad, de menor a mayor. De este modo, la sección de infantería comienza por una unidad denominada “milicia”, la cual puede entrenarse ya desde la Alta Edad Media, continuando por su evolución de la siguiente edad, el “hombre de armas”, y así hasta llegar a la edad más avanzada. A continuación sucede lo mismo con el “lancero”, unidad que se obtiene a partir de la segunda edad y luego con el “piquero”, su evolución en la tercera edad del juego. Sin embargo, al llegar a las unidades únicas, aquellas de las que solo pueden disponer civilizaciones específicas, estas aparecen por orden alfabético en el manual original en inglés. En el manual en castellano, por otra parte, se repite el mismo orden que en el inglés, lo cual, si bien no es un fallo de la traducción, sí puede considerarse un fallo de localización.

Inglés	Castellano
<i>Militia</i>	Milicia
<i>Man-at-Arms</i>	Hombre de armas
<i>Long Swordsman</i>	Espadachín de espada larga
<i>Two-Handed Swordsman</i>	Espadachín de mandoble
<i>Champion</i>	Campeón
<i>Spearman</i>	Lancero
<i>Pikeman</i>	Piquero
<i>Berserk & Elite Berserk</i>	Guerrero en trance y guerrero en trance de élite
<i>Huskarl & Elite Huskarl</i>	Huscarle y huscarle de élite
<i>Samurai & Elite Samurai</i>	Samurai y samurai de élite
<i>Teutonic Knight & Elite Teutonic Knight</i>	Caballero de la Orden Teutónica y caballero de la Orden Teutónica de élite
<i>Throwing Axeman & Elite Throwing Axeman</i>	Lanzador de hachas y lanzador de hachas de élite
<i>Woad Raider & Elite Woad Raider</i>	Invasor de pastos e invasor de pastos de élite

Tabla 1. Lista de unidades inglés-español

Otro detalle notorio es la aparente incongruencia en los criterios de traducción de los nombres de ciertas unidades. Mientras que nombres de unidades como *samurai* en inglés se mantienen en la versión castellana (al ser una palabra aguda terminada en vocal debería llevar tilde: samurái), por lo que se trata o bien de un calco o bien de un error de tipográfico), se han hispanizado unidades como el huscarle y el guerrero en trance. En la versión original, el primero mantenía el nombre original germánico, dado que en inglés sería *Housecarl* (diccionario Merriam-Webster, 2019) y podría decirse algo similar del segundo, a pesar de

que *Berserk* es una palabra que existe en la lengua inglesa y se escribe casi de la misma forma que el original escandinavo *Berserkr* (diccionario Oxford, 2019). El nombre de esta última unidad, no obstante, fue modificado en 2013 con la introducción de la expansión *The Forgotten* (Age of Empires Wiki en español, 2019), a partir de la cual pasaría a llamarse “Berserker” en la versión en castellano, haciendo aún menos discernible un criterio lógico de traducción. El colmo de este caos llega con el *Woad Raider* o “Invasor de pastos”, dado que *woad* es una hierba (*Isatis tinctoria*) característica de las Islas Británicas conocida por extraerse de ella un característico tinte azul (diccionario Oxford, 2019) y cuyo nombre en castellano es hierba pastel, nada de lo cual aporta sentido al nombre elegido para esta unidad en la versión castellana. Una opción podría haber sido algo del estilo de “atacante pigmentado” o incluso “incursor pigmentado”, dado que una posible traducción de la palabra base *raid* sería “incursión” evitando al mismo tiempo confusiones si se tomara, por ejemplo, la traducción “asalto”. La palabra “pigmentado” podría haber sido utilizada por hacer perfecta referencia al uso que se le daba a la hierba pastel, el cual era pintarse el cuerpo con el tinte que se le extraía a la planta, de modo de dar una apariencia mucho más feroz y atemorizar a los enemigos (Clarkson, 2012, p. 35).

Más ejemplos de traducciones conflictivas pueden encontrarse en la sección siguiente del manual, correspondiente a las unidades principales de la rama de la arquería:

Inglés	Castellano
<i>Archer</i>	Arquero
<i>Crossbowman</i>	Ballestero
<i>Arbalest</i>	Ballesta
<i>Skirmisher</i>	Guerrillero
<i>Elite Skirmisher</i>	Guerrillero de élite

Tabla 2. Lista de unidades inglés-español

En este caso, las primeras dos traducciones son correctas y bastante directas. La traducción “ballesta” de la unidad *arbalest* no tiene demasiado sentido, sobre todo teniendo en cuenta que existe un equivalente castellano: arbalesta, la cual era una versión mejorada de la ballesta que se servía de un sistema de poleas o de unos estribos a partir de los cuales usar la fuerza de las piernas para tensar arcos mucho más poderosos (Payne-Gallway, 1995, p. 60).

No obstante, la traducción de las últimas dos unidades podría considerarse como la más problemática de este conjunto. Si, retomando a Méndez González (2015), un ajuste imperfecto de las partes que dan vida a un videojuego supone una desconexión (total o casi total) por parte del usuario de manera que este perdería el halo de virtualidad en el que se

sumerge el jugador, la traducción de *skirmisher* por “guerrillero” bien podría entenderse como un acto de “antilocalización”. En muchas partes de América Latina diversos grupos guerrilleros fueron una temible y muy actual amenaza. Un ejemplo de esto son las FARC colombianas, uno de los grupos más conocidos, que no abandonaron la lucha sino hasta el año 2017 (El Tiempo, 2017). Por sí misma la elección de “guerrillero” no implica necesariamente un error: según la definición de la RAE, “guerrilla” puede entenderse como una “escaramuza” (*skirmish*, en inglés) o “refriega de poca importancia”, o como una “partida de tropa ligera, que hace las descubiertas y rompe las primeras escaramuzas” (diccionario de la RAE, 2019), no obstante lo cual, el no tener en cuenta la coyuntura social del país o países a los que estaba destinado también este producto (Méndez González, 2015, p. 382) podría llegar a romper la inmersión del jugador, quebrando así el antes mencionado “halo de inmersión” que debería lograr toda buena localización. Finalmente, al constatar que en castellano existe una palabra como “escaramuzador”, la cual sería una traducción casi directa de la palabra *skirmisher*, se puede hablar lisa y llanamente de un fallo en la localización. El hecho de que no sea un fallo de traducción no hace sino resaltar que, si bien íntimamente relacionados, traducir y localizar no son sinónimos.

Edificios

A pesar de ser menos numéricamente, los edificios que pueden construirse en el juego también presentan algunos casos interesantes. Mientras que la mayoría de las traducciones al castellano son bastante directas, ciertas elecciones, particularmente de edificios con funciones militares dejan entrever un buen trabajo del equipo de traducción.

Inglés	Castellano	Inglés	Castellano	Inglés	Castellano
<i>Barracks</i>	Cuarteles	<i>Gate</i>	Puerta	<i>Watch Tower</i>	Torre de guardia
<i>Stable</i>	Establo	<i>Palisade Wall</i>	Empalizada	<i>Guard Tower</i>	Torre de vigilancia
<i>Archery Range</i>	Galería de tiro con arco	<i>Stone Wall</i>	Muro de piedra	<i>Keep</i>	Torre del homenaje
<i>Castle</i>	Castillo	<i>Fortified Wall</i>	Muralla fortificada	<i>Bombard Tower</i>	Torre de bombardeo
<i>Siege Workshop</i>	Taller de maquinaria de asedio	<i>Outpost</i>	Puesto avanzado		

Tabla 3. Lista de edificios inglés-español

Ya desde la primer edificación puede verse un ejemplo de una traducción correcta, al no haberse dejado llevar por la posibilidad de transliterar *barracks* como “barracones”, dado que la palabra en inglés literalmente significa “*a building or group of buildings where soldiers live*” (diccionario Cambridge, 2019), mientras que un barracón es definido por la RAE como un “edificio rectangular de una planta, construido por lo general con materiales ligeros, para albergar tropas, prisioneros u otros grupos de personas” (diccionario de la RAE, 2019), definición que denota una construcción de baja calidad o de naturaleza transitoria. Por otro lado, al haber utilizado la palabra “cuartel”, que implica concretamente a un “edificio destinado para alojamiento de la tropa” (diccionario de la RAE, 2019), se optó por utilizar una palabra con una carga menos negativa o de precariedad.

Otro ejemplo es de la traducción de *keep* por “torre del homenaje”. A primera vista, una traducción como “torreón” hubiera sido más directa y hasta lógica, teniendo en cuenta que esta es la más poderosa evolución de la rama de torres (de las que surgen de la torre de guardia, al menos) y el sufijo aumentativo “on” hace pensar en una torre extremadamente fuerte y resistente. Sin embargo, al rastrear el origen de la palabra *keep* puede descubrirse que esa no era una palabra utilizada en la época medieval, sino que comenzó a usarse hacia la Edad moderna para describir la parte de un castillo que los franceses llamaban *donjon* (Gravett, 2003, p. 62). El *donjon*, a su vez, era la gran torre que servía como residencia del noble (*dominarium*) de un castillo (Liddiard, 2003, p. 2). Era en esta zona en la que se llevaba adelante el acto con el cual se consumaba ritualmente el pacto feudo-vasallático: el homenaje. Esta ceremonia incluía una serie de ritos en los que el señor del castillo recibía a otro hombre como suyo, convirtiéndolo en un vasallo que le debía asistencia militar y consejo (*auxilium et consilium*) otorgándole a cambio un feudo o señorío a partir del cual mantenerse y desde el cual ejercería su poder (Bloch, 1993, p. 146). A causa de la identificación entre este espacio y el acto que en él se llevaba a cabo es que en castellano se denominaba a estas edificaciones como “torres del homenaje”. En este caso, el simple hecho de que la explicación del nombre que lleva este edificio en el juego sea así de rebuscada es sin duda un indicador de un buen trabajo de documentación respecto de lo que se estaba traduciendo.

Tecnologías

Entre el juego base y su primer expansión hay casi cien tecnologías pasibles de ser desarrolladas. La mayoría de ellas han sido correctamente traducidas, dado que a menudo se trata de palabras simples como *loom* (“telar”) o *spies* (“espías”). De todos modos, hay algunas que presentan problemas y cuyo análisis resulta interesante. A continuación se expondrán ciertos ejemplos:

Inglés	Castellano
<i>Scale Barding/Chain Barding/Mail Barding</i>	Armadura de láminas para caballería pesada/Armadura de cota de malla para caballería/Armadura de placas para la caballería pesada
<i>Hoardings</i>	Ladroneras
<i>Murder Holes</i>	Matacanes
<i>Thumb Ring</i>	Dactilera
<i>Yeomen</i>	Voluntarios de caballería

Tabla 4. Lista de tecnologías inglés-español

El primer ejemplo es el conjunto de tecnologías que sirve para aumentar las capacidades defensivas de las unidades montadas. Yendo de lo más particular a lo más general, podría señalarse en primer lugar que la palabra “caballería” presenta el problema de referirse, según la RAE, a un “arma constitutiva de un ejército, formada por cuerpos montados a caballo y posteriormente vehículos acorazados” (diccionario de la RAE, 2019), lo cual deja de lado a todas las demás unidades del juego que montan animales que no sean caballos (como los camellos, camellos pesados, elefantes de guerra y mamelucos). En segundo lugar, el hecho de que tanto el primer como el tercer (pero curiosamente no el segundo) nivel de estas tecnologías utilice el término “caballería pesada” entra en contradicción directa con las propia mecánica del juego, ya que este incremento defensivo afecta también a la caballería liviana (caballería de exploración, caballería ligera y húsares). En tercer lugar, el mismo nombre “armadura [...] para caballería” puede resultar en un malentendido, especialmente a la luz de que existe una palabra mucho más concisa, corta y hasta cognada que hubiera evitado posibles confusiones. La palabra en cuestión es “barda” y, tal como indica la RAE, es un “arnés o armadura de vaqueta o hierro con que se guarnecía el cuerpo de los caballos para su protección en la guerra y en los torneos” (diccionario de la RAE, 2019), lo cual concuerda con el significado de *bard* (o en este caso *barding*), es decir, todos los elementos destinados a la protección del animal, entre los que podían estar la testera (protección para la cabeza), la capizana (cuello), la barda o grupera (parte posterior), la flanquera (costados) y el petral o pechera (Edge y Paddock, 1991, p. 183). Como puede notarse, la palabra original hacía referencia las partes de la armadura del caballo y no de su jinete, matiz que se pierde al aplicarlo de manera general como armadura de caballería.

Las dos siguientes palabras están relacionados entre sí, al ser parte de los mecanismos defensivos de los castillos. Los *hoardings* eran espacios que sobresalían de las murallas desde los cuales los defensores de un castillo podían verse mejor protegidos ante

un ataque. Se trataba de estructuras prefabricadas y hechas de madera, las cuales eran instaladas especialmente ante la ocasión de verse bajo asedio (DeVries y Smith, 2007, p. 199). Una ladronera, en cambio, es un matacán (diccionario de la RAE, 2019) el cual es una estructura ofensiva (dentro del rol de defender una fortificación, claro está) que no era otra cosa que un agujero desde el cuales arrojar piedras o agua hirviendo y que, aunque también sobresale, es parte del propio muro, es decir, que no es desmontable y que está hecho del mismo material que la muralla, lo cual lo hace menos vulnerable a las llamas, a diferencia de un cadalso (Cairns, 1999, p. 21), que es la palabra que se corresponde más precisamente con el *hoardings* de la versión original. Por otra parte, los antes mencionados matacanes no son lo mismo que los *murder holes*, por más que sus funciones sean similares, ya que, mientras los primeros tienen la función de defenderse de enemigos que se encuentran fuera del castillo o la fortaleza, los segundos sirven para dañar a los atacantes una vez que ya se encuentran dentro del edificio (Berryman, 2010, p. 264). El equivalente en castellano de estos agujeros recibe el nombre de buhera (Cairns, 1999, p. 24).

Por último, podemos tomar los ejemplos de “dactilera” como traducción de *thumb ring* y de “voluntarios de caballería” por *yeomen*. Ambos fallos de traducción son bastante llamativos. Un *thumb ring* es un anillo que sirve para proteger de lesiones el dedo pulgar cuando se tensa la cuerda de un arco con ese dedo (Grayson, French y O'Brien, 2007, p. 8), mientras que una dactilera es una suerte de guante que cumple un rol similar al de proteger los dedos del arquero de abrasiones, pero cuya principal función es más bien proteger los dedos índice, medio y anular (Salazar, 1997, p. 74). Por su parte, los *yeomen*, eran una clase social particular de Inglaterra, una suerte de clase media propietaria que no eran nobles ni siervos (diccionario Cambridge, 2019), pero que podían llegar a cumplir un papel de apoyo en campañas militares. Especialmente durante la Guerra de los Cien años, muchos *yeomen* fueron llamados a servicio y, si bien solían desplazarse a caballo, principalmente luchaban como arqueros de a pie, a tal punto que se los describe como esencialmente incapaces de hacer lo contrario:

“The celebrated English archer of the Hundred Years War dismounted before drawing his bowstring. Apart from the practical difficulties of using a long-staved bow from the saddle, few English yeomen would have possessed the horse handling skills required to shoot at the gallop.” (Ayton, 1999, p.195)

De esta manera, vemos como simples errores en la traducción de un nombre pueden llevar a interpretaciones erróneas o simplemente sin sentido, socavando así las pretensiones de historicismo del videojuego.

CONCLUSIONES

En vistas de todo lo estudiado y analizado en este trabajo, se puede llegar a la conclusión de que efectivamente la correcta traducción y la localización de videojuegos de base histórica es algo fundamental y que puede alterar radicalmente la calidad del contenido del mismo. Los desarrolladores y creativos de *Age of Empires II* volcaron muchos de sus esfuerzos en crear un videojuego que fuera al mismo tiempo entretenido y fascinante, cargado de acción pero también educativo, y cualquier fallo al lidiar con las partes más puramente referidas a Historia minan esa labor, ya sea que los jugadores los perciban o no. Entre los ejemplos que se han analizado (ya de por sí pocos frente a la inmensidad de este juego), se han encontrado errores históricos e incluso incoherencias en la traducción. Si bien es cierto que no se trata de un número excesivamente alto, estos fallos —a diferencia de lo que puede llegar a pasar con algunos fallos históricos— son bastante evidentes y pueden llamar la atención del jugador con facilidad.

En otro orden de cosas, hay que señalar que luego de analizar tan solo un puñado de ejemplos entre los centenares con los que se podría haber trabajado, se pone de relevancia la importancia fundamental que los videojuegos pueden tener y tienen para la divulgación histórica. Si se considera todo lo que ofrece *Age of Empires II* en cuanto a contenido, se hace imposible desestimar las posibilidades que los avances informáticos pueden ofrecer para llevar adelante más y mejores formas de trasladar la Historia más allá del frío recinto de la academia, a cada hogar a través de una pantalla. Si a todo eso se le suma el crecimiento que ha experimentado la industria de los videojuegos en los últimos años, estamos ante la posibilidad de una verdadera revolución en la forma de transmitir conocimientos. Por último, volviendo una vez más a Laia San José Beltrán, pese a los fallos históricos que puedan llegar a existir en videojuegos, es bueno que existan juegos de esta índole, ya que para muchos jugadores suponen el primer acercamiento a un tema histórico que, de otro modo, jamás llegarían a conocer (López Franco, 2016, p. 21). En todo caso, estamos ante un nuevo medio para contar la historia que, si se cuida y se presenta adecuadamente, puede ser la puerta de entrada a toda una nueva generación de historiadores.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Age Of Empires Wiki en español. (2019). *Berserker*. Recuperado de <https://ageofempires.fandom.com/es/wiki/Berserker>.
- Age Of Kings Heaven. *Conquerors Expansion*. Recuperado de <http://aok.heavengames.com/gameinfo/conquerors-expansion>.

- Ayton, A. (1999). Arms, Armour, and Horses. En Keen (ed.), *Medieval Warfare. A History* (pp. 186-208). Nueva York: Oxford University Press.
- Barthes, R. (1964). Rhétorique de l'image. *Communications*, 4, 40-51.
- Bernal-Merino, M. Á. (2007). Challenges in the translation of videogames. *Revista Tradumàtica*, 5. Recuperado de: www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf
- Berryman, D. (2010). The defensibility of Irish Tower Houses – A study. *The Castle Studies Group Journal*, 24. Recuperado de: <https://experimentalarchaeology.files.wordpress.com/2012/02/the-defensibility-of-irish-tower-houses-csgi24.pdf>
- Bloch, M. (1993). *Feudal Society 1. The Growth of Ties of Dependence*. Nueva York/Londres: Routledge.
- Cairns, C. (1999). *Los castillos medievales*. Madrid: Akal.
- Calnek, E. (1975). *Urban food supply systems: the case of Tenochtitlan*. Recuperado de: [https://www.academia.edu/10075803/Urban Food Supply Systems The case of Tenochtitlan](https://www.academia.edu/10075803/Urban_Food_Supply_Systems_The_case_of_Tenochtitlan)
- Clarkson, T. (2012). *The Makers of Scotland. Picts, Romans, Gaels and Vikings*. Edimburgo: Birlinn Limited.
- De Pedro Ricoy, R. (2007). Las estrategias de internacionalización en la traducción publicitaria. *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*, 2. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2302819.pdf>
- Devries, K y Smith, R. (2007). *Medieval Weapons. An illustrated history of their Impact*. Santa Barbara: ABC-CLIO
- Cambridge University Press (2019). Cambridge Dictionary. Recuperado de: <https://dictionary.cambridge.org/>
- Real Academia Española (2019). Diccionario de la Real Academia Española. Recuperado de: <https://dle.rae.es/>
- Merriam-Webster. Merriam-Webster Dictionary. Recuperado de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/housecarl>
- Oxford. Lexico. Recuperado de: <https://www.lexico.com/en/definicion/berserk>
- Durán Muñoz, I. (2012). Caracterización de la traducción turística: problemas, dificultades. *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*, 7. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/272870989 Caracterizacion de la traducccion turistica problemas dificultades](https://www.researchgate.net/publication/272870989_Caracterizacion_de_la_traducccion_turistica_problemas_dificultades)
- Edge, D. y Paddock, J. M. (1991). *Arms & Armor of the Medieval Knight. An illustrated History of Weaponry in the Middle Ages*. Nueva York: Crescent Books.

- El País (2014). El frágil penacho de Moctezuma. Recuperado de: https://elpais.com/cultura/2014/07/02/actualidad/1404309415_424762.html
- El Tiempo (2017). Farc dejan las armas y desaparecen oficialmente como grupo armado. Recuperado de: <https://www.eltiempo.com/politica/proceso-de-paz/farc-oficialmente-termina-la-dejacion-total-de-armas-103088>
- Esselink, B. (1998). *A Practical Guide to Software Localization*. Ámsterdam: John Benjamins.
- Fernández Costales, A. (2012). Exploring Translation Strategies in Video Game Localisation. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, 4, 385-408.
- Goffart, W. (2006). *Barbarian Tides. The Migration Age and the Later Roman Empire*. Filadelfia: University of Pennsylvania Press.
- Gravett, C. (2003). *Norman Stone Castles (1). The British Isles 1066-1216*. Botley: Osprey Publishing.
- Grayson, E., French, M. y O'Brien, M. (2007). *Traditional Archery From Six Continents*. Columbia/Londres: University of Missouri Press.
- Hernández Corchete, S. (2004). Hacia una definición del documental de divulgación histórica. *Comunicación y sociedad*, vol. XVII, n. ° 2, 89-123.
- Historia Vulgar (2008). *En boca de todos. Apuntes para divulgar historia*. Buenos Aires: Producción Colectiva.
- Jesch, J. (2001). *Ships and Men in the Late Viking Age. The Vocabulary of Runic Inscriptions and Skaldic Verse*. Woodbridge: The Boydell Press.
- Kennedy, H. (2002). *Mongols, Huns & Vikings*. Londres: Cassell & Co.
- Liddiard, R. (2003). *Anglo-Norman Castles*. Woodbridge: The Boydell Press.
- Lopez Franco, Á (2016). La divulgación no es una historia de segunda categoría. *Descubrir la historia*, 4. Recuperado de: https://descubrirelahistoria.es/wp-content/uploads/2016/01/DIH4_Entrevista.pdf?3dd4e8
- Maenchen-Helfen, O. (1973). *The World of the Huns. Studies in Their History and Culture*. Los Angeles: University of California Press.
- Méndez González, R. (2015). *Localización de videojuegos: Fundamentos traductológicos para nuevas prácticas profesionales*. Vigo: Servizo de publicacións Universidade de Vigo.
- Museo Nacional de Dinamarca (2019). Viking Helmets. Recuperado de: <https://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/weapons/helmets/>.
- Newman, J. (2004). *Video games*. Nueva York/Londres: Routledge.
- Ogawa, M. (2009). *Art of the Samurai*. Nueva York: The Metropolitan Museum of Art, New York.

- Pyhrr, S. (2000). *European Helmets. 1450-1650*. Nueva York: The Metropolitan Museum of Art, New York.
- Salazar, M. (1997). *Iniciación al tiro con arco*. Madrid: Librerías Deportivas Esteban Sanz.
- Sánchez Fundora, Y. y Roque García, Y. (2018). La divulgación científica: una herramienta eficaz en centros de investigación. *Bibliotecas. Anales de Investigación*, 7. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5704469.pdf>
- Yuste Frías, J. (2006). La pareja texto/imagen en la traducción de libros infantiles. En A. Luna Alonso y S. Montero Kupper (Eds.), *Traducion e Política editorial de Literatura infantil e xuvenil* (pp. 267-276). Vigo: Servizo de Publicacións da Universidade de Vigo.
- Yuste Frías, J. (2015) Paratraducción: la traducción de los márgenes, al margen de la traducción. *D.E.L.T.A.*, 31, Especial. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.1590/0102-445031725373379053>

VER Y SENTIR EL AYER: LA RECONSTRUCCIÓN FOTORREALISTA DEL PASADO EN EL VIDEOJUEGO HISTÓRICO

SEE AND FEEL THE PAST: THE PHOTOREALISTIC RECONSTRUCTION OF THE PAST IN THE VIDEO GAME

Alberto Venegas Ramos

Universidad de Murcia

correodealbertovenegas@gmail.com

Fecha de recepción: 15/12/2019

Fecha de aprobación: 21/01/2020

Resumen

Dentro de la cultura de masas contemporánea de carácter digital, asociada a la representación del pasado, podemos encontrar una fuerte tendencia al fotorrealismo y al intento de representar de la manera más “real” posible un pasado ya perdido. Para tratar de ofrecer una explicación a esta cuestión hemos escogido una serie de obras pertenecientes al medio videolúdico y cinematográfico más popular y consumido de manera masiva. A través del estudio detallado y comparativo trataremos de ofrecer cuatro claves que expliquen dicha tendencia. Las cuatro razones entrelazadas del porqué de este

fenómeno estarán relacionadas con las prácticas de consumo y producción cultural en la contemporaneidad trazando los problemas que esto puede suponer para el acceso a la práctica histórica de los consumidores de dichas obras siguiendo las corrientes ya iniciadas por historiadores como Jerome de Groot o Adam Chapman y sociólogos como Gilles Lipovetsky y Richard Sennett.

Palabras clave

Imagen, cultura visual, cultura de masas, fotorrealismo, videojuegos de historia

Abstract

Within the contemporary mass culture of a digital nature associated with the representation of the past we can find a

e-tramas 5 – Marzo 2020 – pp. 54-70

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)

Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad de Murcia

strong tendency towards photorealism and the attempt to represent in the most "real" way a past that has already been lost. To try to offer an explanation to this question, we have chosen a series of works belonging to the most popular and mass-consumed video and film media. Through the detailed and comparative study we will try to offer four keys that explain this trend. The four reasons intertwined as to why this phenomenon will be related to the practices of cultural consumption and

production in the contemporary, tracing the problems that this can entail for the access to the historical practice of the consumers of said works following the currents already initiated by historians as Jerome de Groot or Adam Chapman and sociologists like Gilles Lipovetsky and Richard Sennett.

Keywords

Image, visual culture, mass culture, photorealism, historical videogames.

INTRODUCCIÓN

La película del director de cine Christopher Nolan, *Dunkirk* (2017), está ambientada en la batalla de Dunkerque ocurrida en 1940 entre las tropas alemanas y las británicas, francesas, belgas, canadienses, polacas y holandesas. La cinta fue aclamada por la lograda reconstrucción de la época que llevó a cabo, en especial en lo que al aspecto material y técnico del conflicto se refiere. Nolan llegó a emplear barcos que desempeñaron un papel real en el conflicto y utilizó aviones que, o databan de la época o eran fieles reconstrucciones de sus modelos. Para evaluar la "autenticidad" de lo representado consultó con diferentes veteranos que participaron en la batalla (Mosbergen, 2017) quienes concluyeron: "*It was just like I was there again!*". Sin embargo, y frente a esta reconstrucción fotorrealista del momento, se levantaron otras voces que criticaron aspectos de la película cómo, por ejemplo, la nula presencia de los soldados franceses, más numerosos que los británicos durante el conflicto real (Hooton, 2017), o la inexistencia, en la película, de las tropas coloniales en el ejército británico (Fisk, 2017). Nolan centró todo su esfuerzo en reconstruir de la manera más fotorrealista posible la cultura bélica de la época pero eliminó de su visión del conflicto otros elementos que no guardaban una relación estrecha con su intención, mostrar su visión del conflicto.

Esta situación se repite en todas las grandes superproducciones que intentan reconstruir el pasado en nuestras pantallas, el esfuerzo por dotar de fotorrealismo a la cultura material, en especial la relacionada con la guerra, y la relegación al olvido de otros muchos elementos de ese mismo acontecimiento.

La entrega de la saga *Assassin's Creed*, *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017), está ambientado en el Egipto Ptolemaico de la reina Cleopatra VII y, aunque la representación audiovisual de su reconstrucción histórica merece un reconocimiento, la figura de Cleopatra introducida en el juego dista mucho de ser la contenida en la obra de los historiadores del período y se acerca más a la conocida por el público de la mano de grandes superproducciones como la clásica cinta *Cleopatra* (1963) (Campbell, 2017). Por supuesto, este es tan solo un ejemplo de inexactitud histórica, otros muchos, en especial los relacionados con las formas de vida más populares, se encuentran presentes a lo largo de la partida.

Títulos como *Call of Duty WWII* (Sledgehammer Games, 2017) caen en esta misma contradicción. David Swenson, encargado del sonido de este juego, ha trabajado durante más de dos años y medio (Takahashi, 2017) en la creación del audio del título, especialmente en los efectos sonoros de los vehículos y armas del conflicto llegando a un nivel de detallismo extremo al grabar y reproducir el sonido de un casco militar de la época cayendo al suelo. Sin embargo, el jugador, cuando disfrute del apartado multijugador del título no podrá ver ninguna esvástica y muchos de los cuerpos militares del conflicto, en especial del bando alemán como las *Waffen-SS* habrán sido eliminadas del título para evitar cualquier tipo de polémica (Yin-Poole, 2017).

Esta contradicción se repite en la mayoría de las superproducciones que recrean el pasado. En este trabajo intentaremos examinar las razones sobre las que se apoyan dichas reconstrucciones fotorrealistas de la cultura material. Para conseguirlo hemos desarrollado cuatro posibles razones: la aproximación del videojuego a la estética del cine de acción, la realización de reconstrucciones digitales del pasado que resulten verosímiles al espectador o el jugador a través de la representación de la cultura material, la creación de “experiencias” digitales del pasado y los condicionamientos y limitaciones del propio medio del videojuego.

Por último intentaremos delimitar nuestra esfera de atención. La mayoría de las producciones que vamos a mencionar guardan relación con eventos bélicos del pasado, en especial con la Segunda Guerra Mundial, momento híperrepresentado en la cultura popular. Dentro de estas producciones, en el caso de los videojuegos, vamos a enfocar nuestra visión en el género de los títulos en primera persona o *FPS* y tercera persona o *TPS* y en el caso del cine, el género de acción. A partir de esta restricción estudiaremos si existen, o no, excepciones que puedan servirnos como hito comparativo.

APROXIMACIÓN A LA ESTÉTICA DEL CINE DE ACCIÓN

El videojuego de acción, y en especial el ambientado en el pasado, se levanta sobre la herencia del cine. La cultura videolúdica, en muchas ocasiones, ha intentado reproducir a la

cinematográfica adaptando las convenciones de la segunda en la primera. No son pocos los videojuegos que buscan generar experiencias cinematográficas, desde la saga *Uncharted* (Plante, 2016) hasta la licencia *Call of Duty* (Sanchez, 2017) pasando por una gran lista de títulos de acción y aventuras. Todos estos títulos pretenden ofrecer al consumidor fortísimas dosis de espectacularidad que ascienden hasta la superficie y se convierten en lo más representativo del producto. La representación fotorrealista de las explosiones, las caídas, los tiroteos, las persecuciones, etc., logran convertirse en el hecho diferencial y principal de las películas y videojuegos de acción. La crítica de cine Manohla Dargis en su reseña para *The New York Times* de la película de *La guerra de las galaxias, El último Jedi* (2017) apuntaba que:

“La historia es un enredo pero sus complicaciones se ven mitigadas por el ritmo rápido que le imprime Johnson y las buenas actuaciones. Al igual que la mayoría de las películas contemporáneas de acción, esta se presenta más o menos como una sucesión de peleas, persecuciones y tiempos muertos (para hablar, intrigar o meditar) en dos o más líneas argumentativas.” (Dargis, 2017).

Esta misma estructura es la que presentan los videojuegos de acción, resaltar los aspectos espectaculares en detrimento del contexto. Una idea que desarrolla Lipovetsky en su libro *De la ligereza* (2016):

“...el gigantismo, el choque visual, la sobrestimulación de la vista; ésta espectaculariza al máximo las imágenes y los espacios, lo inesperado, las modificaciones de la percepción de la realidad; busca producir un efecto visual emocional que sacuda la imaginación y la vista con excesos de colores, de volúmenes, de luz.” (Lipovetsky, 2016, pp. 224-225).

Es el caso de la mayoría de los videojuegos de acción ambientados en la Segunda Guerra Mundial así como el de otros cuyas tramas desarrollan temas de la contemporaneidad. En ellos prima la espectacularidad y la reconstrucción fotorrealista de los aspectos materiales y técnicos sobre la trama o el contexto, siguiendo los pasos del cine de acción contemporáneo (Venegas Ramos, 2018).

Un buen ejemplo son los títulos videolúdicos cuya trama se centra en el terrorismo y el contraterrorismo contemporáneo. Las producciones digitales afincadas en el área del Gran Próximo Oriente pueden dividirse en dos, las situadas en países inventados que tratan de simular un país de dicha región: *War in the Gulf* (Empire, 1993), *Delta Force* (NovaLogic, 1998), *Conflict: Desert Storm* (SCi Games, 2002), *Full Spectrum Warrior* (THQ, 2004), *Kuma/War* (Kuma Reality Games, 2004), *Conflict: Global Terror* (SCi Games, 2005), *Alpha Protocol* (Obsidian, 2010), *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007) o *Counter-Strike: Global Offensive* (Valve Corporation, 2012). Y las situadas en países reales donde destacan tres naciones: Afganistán, Pakistán e Iraq [*Medal of Honor: Warfighter* (Danger Close Games, 2012), *Medal of Honor* (Danger Close Games, 2010), *Call of Duty: Advanced Warfare*

(Sledgehammer Games, 2014), *Call of Duty: Black Ops II* (Treyarch, 2012), *Call of Duty: Modern Warfare 3* (Infinity Ward, 2011), *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009), *Battlefield 2: Modern Combat* (EA DICE, 2005), *Battlefield 3* (EA DICE, 2011), *Army of Two* (EA Montreal, 2008) o *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Kojima Productions, 2015] por nombrar únicamente los más conocidos. En todos ellos existe una profunda preocupación por reconstruir y representar de la manera más adecuada las armas de los personajes protagonistas. Muchos de los videojuegos listados han contado entre sus responsables a personas encargadas de colaborar con la industria armamentística (Venegas Ramos, 2017). Sin embargo este realismo choca frontalmente por la relegación a un segundo lugar de la representación de los habitantes, la cultura y la sociedad de los países visitados. El contexto de este tipo de productos se organizan en cuatro categorías: el discurso dominante presenta a todos los musulmanes como una potencial amenaza. (Hafez, 2000; Karim, 2006; Poole, 2006; Richardson, 2006); las palabras islam y terrorismo aparecen habitualmente unidos (Karim, 2006; Manning, 2006; Miller, 2006); la representación de musulmanes ordinarios es marginalizada (Richardson, 2006); el conflicto violento domina siempre como marco de referencia (Karim, 2006; Manning, 2006). Estos cuatro principios estarán soterrados por grandes escenas de acción y perfectas reconstrucciones de la cultura material bélica del momento que han servido para que uno de los guionistas de *Call of Duty: Black Ops 2* (Treyarch, 2012) pasara a trabajar como consejero de defensa del Pentágono (Parkin, 2014).

Estos cuatro principios los encontramos también en el cine, tanto en el de acción de temática contraterrorista como en el ambientado en la Segunda Guerra Mundial o la Guerra Fría. Tan solo es necesario cambiar la palabra musulmán por alemán o ruso para percatarnos de ello. Convertir la guerra en espectáculo es una muesa más de la concepción cultural contemporánea. De acuerdo con el sociólogo francés Lipovetsky:

“...arte, animación, ocio, ambiente, mercadotecnia, todo se mezcla e interpenetra sin cesar, dando a la idea misma de cultura y arte una extensión y una definición nuevas: no ya el territorio patrimonial de la cultura clásica, sino una hipercultura con fines comerciales que explota los recursos del espectáculo y del entretenimiento generalizados.” (Lipovetsky, 2015, p. 220).

Reproducir estas concepciones cinematográficas que convierten la guerra en un espectáculo parte de dos principios. El primero y más evidente es el uso estético del pasado por su potencial de mercado ya probado en otros productos culturales. Si una película cuenta con el beneplácito del público la lógica comercial obliga a intentar reproducir este mismo éxito en otros formatos. El éxito de *Salvar al Soldado Ryan* (1998) fue seguido de la producción, y el éxito, de *Medal of Honor* (Dreamworks, 1999) y posteriormente de *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003). Estas dos licencias digitales catapultaron el número de lanzamientos pertenecientes al género FPS ambientados en la Segunda Guerra Mundial logrando que se

convirtiera en hegemónico hasta el año 2007 cuando antes de 1999 tan solo existía una saga de disparos en primera persona ambientada en la guerra, aunque con un punto de vista satírico y fantástico, *Wolfenstein 3D* (id Software, 1993). Esta práctica comercial es característica de la cultura del nuevo capitalismo, tal y como defiende el sociólogo estadounidense Richard Sennett:

“El consumidor busca estimular la diferencia entre bienes cada vez más homogeneizados. El consumidor, hombre o mujer, se asemeja a un turista que va de una ciudad clónica a otra y que en ambas visita las mismas tiendas y compra los mismos productos. Pero ha viajado.” (2013, pp. 127-128).

Los jugadores, o los espectadores, cada vez que visiten Oriente Medio o la Segunda Guerra Mundial en un videojuego o una película asistirán a las mismas reuniones, verán los mismos paisajes, hablarán con los mismos personajes y lucharán contra los mismos contrincantes. Todos estos elementos se fundirán en la imaginación resultando en un espacio mítico que nosotros hemos denominado *retrolugar* (Venegas Ramos, 2018) formado a través de la retroalimentación transmediática de productos de éxito. Los actores de la serie *Hermanos de Sangre* (2001) participan en el doblaje del videojuego *Call of Duty*, el director de *Salvar al Soldado Ryan* produce y guía el desarrollo de *Medal of Honor*, los distribuidores de *Medal of Honor* comercializan *Battlefield 1943* (Digital Illusions CE, 2002) y en todos ellos podremos visitar los mismos lugares, las playas de Normandía, Francia, Países Bajos, etc. De acuerdo con Keeton y Scheckner:

“*The unholy alliance among the military, the video industry, movies, and handguns and the increasing martial saturation of American culture probably was not going to further the social progress of a democratic nation. It might even anesthetize the average citizen to the next war.*” (Keeton y Scheckner, 2013, p. 105).

La segunda razón dentro de este apartado guarda relación con la cita anterior: el uso del pasado como metáfora política del presente, ocultado tras la espectacularidad del acontecimiento representado. De acuerdo con Keeton y Scheckner en su libro *American war cinema and media since Vietnam: Politics, ideology, and class*:

“*From Saving Private Ryan to Zero Dark Thirty the more realistic, gritty, and high tech the combat scenes are re-created, the less the viewer even thinks that the issues of politics, ideology, or social class are elements in all wars.*” (Keeton y Scheckner, 2013, p. 105).

Bajo esta premisa podemos explicar la sobrerrepresentación de producciones ambientadas en la Segunda Guerra Mundial entre los años 1998 y 2007. De acuerdo con Tom Pollard el resurgimiento de la idea de “Guerra Buena” a finales de la década de los años noventa guardaba relación con la situación internacional del país. Tras el colapso de la Unión Soviética era necesario recuperar la noción de “Guerra Buena” que legitimara la expansión estadounidense dentro del conocido como Nuevo Orden Mundial (Pollard, 2002: 133). De la

misma opinión es Debra Ramsay, quien, en su obra *American Media and the Memory of World War II* trata la obra de Spielberg de la siguiente manera: “*Saving Private Ryan* remediates the citizen soldier, recalibrates the visual construction of the war, and repurposes the notion of the ‘good war’ (Ramsay, 2015, p. 99) con una clara intención ya descrita por Laura Hein en su artículo “Introduction: The Bomb as Public History and Transnational Memory”: “*idealized narrative of US culture, emphasizing decisiveness, bravery, simplicity, and national unity*” (1997, p. 3). Una narrativa que, como apuntaba Pollard soportaba una ideología justificadora de expansión y actuación militar tras las fronteras estadounidenses. Esta misma opinión es compartida por Vincent Casaregola en su libro *Theatres of War: America’s Perceptions of World War II* donde afirmaba que:

“In 1991 our country also fought successfully to oust the invading Iraqis from Kuwait. America seemed proud once more of its military strength, and the public memory of our failures in Vietnam had begun to recede, especially for a new, post-Vietnam generation. Thus, a simple victory narrative of the Cold War and the prospect of a ‘New American Century’ were built on the recovered foundation of the ‘Good-War’ Narrative of World War II, Largely ignoring the complexities and moral ambiguities of both.” (2009, p. 230).

Esta narrativa basada en la “Guerra Buena” fue promovida y ampliada por la administración de George W. Bush tras los atentados del 11 de septiembre quien, de acuerdo con Douglas Kellner, mantuvo conversaciones con los directores de Hollywood para promover la realización de películas patrióticas (Kellner, 2010, p. 1). Estas concepciones e ideas asociadas a la Segunda Guerra Mundial en un momento histórico como el final de la década de los años noventa y los primeros años dos mil, guarda relación con las ideas de nostalgia y recuperación de momentos considerados heroicos e importantes. Según Bauman, esta recuperación del pasado heroico en tiempos de crisis o ansiedad social se debe a la búsqueda de referentes y afirmación, expresiones e ideas en consonancia con las ventajas del uso del pasado que mencionaba Lowenthal en su libro *El pasado es un país extraño* (1985). El propio Bauman, en su ensayo póstumo *Retrotopías* (2017), trataba este asunto de la siguiente manera:

“Parecemos condenados a no pasar de ser, en el curso de la formación de dicho futuro, meros peones en el tablero y en el juego de ajedrez de otros (todavía desconocidos e incognoscibles para nosotros). Qué alivio, entonces, regresar de ese mundo misterioso, recóndito, antipático, alienado y alienante, densamente sembrado de trampas y emboscadas, al familiar, acogedor y hogareño mundo de la memoria, no siempre muy firme, pero sí consoladoramente despejado y transitable: ‘nuestra’ memoria (y, por lo tanto, ‘mi’ memoria, pues yo soy uno de esos ‘nosotros’); ‘nuestra’ memoria (recuerdo de ‘nuestro’ pasado, no del de ellos); una memoria que ‘nosotros’, y solo ‘nosotros’, podemos poseer (y, por lo tanto, usar y abusar de ella).” (Bauman, 2017, p. 65).

Dentro de este apartado existen dos razones para buscar el fotorrealismo de la cultura material en los videojuegos: adaptar y reproducir los esquemas ya vistos y probados con

éxitos en obras cinematográficas anteriores y presentar la guerra, o el conflicto bélico y armado como espectáculo para ocultar cuestiones culturales e ideológicas de fondo, también presentes en todas y cada una de estas obras.

PARECER ANTES QUE SER. REALIZACIONES DIGITALES VEROSÍMILES QUE RECONSTRUYEN EL PASADO

Mejorar el aspecto audiovisual hasta alcanzar niveles fotorrealistas permite recrear con mayor verosimilitud el pasado. Esta idea falaz se erige como la norma dentro de las reconstrucciones digitales del pasado en los videojuegos de mayor presupuesto. En los últimos dos años encontramos tres grandes ejemplos, *Battlefield 1* (EA DICE, 2016), *Assassin's Creed: Origins* y *Call of Duty: WWII*. En todos ellos hallamos un fortísimo detallismo en los aspectos materiales y superficiales del periodo tal y como ya hemos desarrollado con anterioridad y la relegación de aspectos de la cotidianeidad de la época que representan al cajón del olvido.

Esta hipótesis parte de la idea del fotorrealismo histórico entendido en los videojuegos como la búsqueda de la autenticidad pasada mediante la consecución de un alto grado de verosimilitud en el nivel de detalle de la cultura material. Mientras más fotorrealista parezca más “real” será. De acuerdo con el historiador Jerome de Groot esta búsqueda a través del fotorrealismo material se debe al intento de los desarrolladores de videojuegos de crear un título que pueda equipararse con una película en cuanto a estilo y aspecto:

“The game’s visuals rely heavily on the verité documentary style of Saving Private Ryan and Band of Brothers. Similarly, the game deploys tropes from a number of war films, interacting virtually in the perpetuation of certain historical simulacra along the way.” (De Groot, 2009, p. 134).

Ya hemos descrito el paralelismo entre el cine y los videojuegos de acción en el apartado anterior y hemos podido comprobar cómo los títulos digitales ambientados en la Segunda Guerra Mundial han adaptado a otro formato las mismas estructuras y formas que ya presentaron con éxito las producciones cinematográficas con mayor éxito.

Más allá del intento deliberado de muchos estudios de desarrollo de videojuegos, con grandes presupuestos, de crear un título que pueda llegar a confundirse con una película gracias a su nivel detalle, existen otras razones para explicar el porqué de esa atención en la cultura material del pasado a reconstruir. La principal razón es crear un espacio que el usuario identifique como pretérito. Se seleccionan diferentes momentos, objetos y elementos que, a través de ellos mismos, definen una época formando *retrolugares*, lugares comunes del pasado que han llegado a convertirse en tópicos fácilmente reconocibles por el consumidor (espectador, lector o jugador) dada la repetición de los mismos en numerosas obras culturales con intención estética no didáctica o crítica.

Juan Francisco Jiménez Alcázar, en el libro *De la edad de los imperios a la guerra total: medievo y videojuegos* (2016) trata sobre el empleo del imaginario medieval dentro de este medio del siguiente modo:

“El Medievo representa en todo momento lo intangible y el universo de las más irracionales creencias y comportamientos humanos. La brujería, la magia, la brutalidad, el amor cortés (el caballero y la dama), lo fantástico de una arquitectura imaginada (castillos en ruinas completados en las mentes de las gentes del XIX y, en consecuencia, de nosotros, hombres y mujeres del XXI) o no (fortalezas espléndidas que enseñorean el paisaje europeo), armas señal de dignidad (grandes espadas), heráldica y genealogía como atractivo *per se*...; la percepción de una categoría y comportamiento social (un *señor feudal* tiene hoy una imagen colectiva muy definida, al margen de su realidad, al igual que un *vasallo*).” (Jiménez Alcázar, 2016, p. 80).

Todos estos elementos que enumera el profesor Jiménez Alcázar definen el *retrolugar* medieval en la cultura popular. Dentro del medio no existen ejemplos donde no aparezcan alguno de estos elementos, esté el videojuego ambientado en el siglo V, *Total War: Attila* (The Creative Assembly, 2015) o en el siglo XV, *Kingdom Come: Deliverance*, (Warhorse Studios, 2017), en un mundo fantástico inspirado en el medievo, *The Witcher III: Wild Hunt*, (CD Projekt RED, 2015) o en un escenario inventado, pero realista y basado en el período medieval, *Mount & Blade*, (TaleWorlds Entertainment, 2008). En todos ellos aparecerán castillos y caballeros, tan solo variará el nivel de detalle, mientras “más elevado”, “más real” y mientras “más real”, “más histórico”. Esta selección histórica entre todas las opciones posibles no es casual sino que sigue un camino marcado por el comienzo de las representaciones o evocaciones del pasado.

La palabra *retro* empleada viene ligada a su acepción anglosajona definida en el diccionario Oxford en su forma de adjetivo como: *imitative of a style or fashion from the recent past* y en el diccionario integrado dentro del buscador Google como: “*que imita o evoca el gusto o la moda de un tiempo pasado o anticuado*”. En ambos casos el significado de “retro” viene ligado a la idea de imitación o evocación. En todos los títulos ambientados en la Antigua Roma aparecerán legionarios, el hecho diferencial es el grado de detalle con el que lo harán. Tanto el soldado romano del videojuego *Legionnaire* (Microcomputer Games, 1982) como el de *Ryse: Son of Rome* (Crytek, 2013) comparten las mismas características en su reconstrucción, sin embargo, difieren en su apariencia como consecuencia de la evolución técnica y tecnológica de las plataformas que ejecutan y desarrollan el videojuego.

Un buen ejemplo de *retrolugar* asociado al nivel de detalle es *Assassin's Creed: Origins*. Durante su presentación se mostraron algunas imágenes del videojuego y en ellas pudimos ver uno de los mejores ejemplos que ilustran el fotorrealismo material aplicado a una serie de elementos característicos que definen la época a representar para el gran público:



Figura 1: Imagen promocional del videojuego *Assassin's Creed: Origins*

En la imagen encontramos pirámides, la esfinge, templos, ruinas, estatuas, hipogeos, obeliscos, pinturas murales, embarcaciones, un tono de colores cálidos donde predomina el marrón, etc. En una sola imagen aparecen todos los tópicos del Antiguo Egipto sin importar que estos convivieran en un mismo periodo de tiempo y espacio. Su función es mostrar un lugar imaginado ya pasado, evocar el Antiguo Egipto del consumidor para activar su cámara de resonancia y ligar este nuevo producto con otros anteriores emplazados en el mismo *retrolugar*. Todo ello de la manera más fotorrealista y detallada posible para remarcar la diferencia de calidad y “verosimilitud” con todos los otros títulos anteriores emplazados en el mismo sitio.

Por lo tanto, el fotorrealismo de la cultura material en los videojuegos históricos de alto presupuesto son el resultado, en este apartado, de dos decisiones: la de intentar parecerse a una producción cinematográfica con aspecto documental y la de presentar al jugador una serie de elementos tan detallados que potencien la verosimilitud de la obra al acercar, pero con más detalle, espacios popularizados por otros títulos anteriores.

TERCERA RAZÓN: EXPERIMENTAR EL PASADO

De Groot añade otra característica que trata de explicar la pretendida “autenticidad” histórica y militar de los FPS ambientados en la Segunda guerra Mundial y su intención es *hacer sentir* al jugador la guerra.

“In FPS games, the projected self is virtual, an unseen avatar allowing the player to engage with and in some ways understand history. Indeed, the experience is

as ‘realistic’ as possible. The player is invited to be part of history, a wittingly small part of a teleological move towards the present.” (De Groot, 2009, p. 139).

Para que el jugador se sienta parte de la Historia esta debe parecer real. Y se consigue mediante dos métodos, el primero seleccionar elementos (objetos, personajes, escenarios, ideas, etc.) que sean fácilmente reconocibles por el usuario (*retrolugares*) y crear un escenario parecido a la realidad. Esta idea ha sido desarrollada por Salvati y Bullinger bajo el nombre de “autenticidad selectiva” (Salvati y Bullinger, 2013, p. 154). De acuerdo con estos dos autores, debe entenderse como licencias del autor. Su hipótesis propone que videojuegos como *Medal of Honor* o *Call of Duty* presentan tres tipos de licencias selectivas que aportan autenticidad: fetichismo tecnológico, la representación fiel de las armas representadas, convenciones cinematográficas, el uso de un estilo ligado al documental y la introducción de escenas cinemáticas y autoridad documental; la representación de documentos, fotografías, mapas e información directa de la época dentro del juego.

La persecución del fotorrealismo en este apartado es una causa directa de la búsqueda de “inmersión” del jugador. La sugerente idea de “experimentar” el pasado es la luz al final de este camino. Por supuesto, la persecución y adquisición de experiencias no es un campo limitado al videojuego histórico, sino que es un signo general de nuestra época ya adelantado por el escritor Alvin Toffler en 1970 en su libro *El shock del futuro*:

“Finalmente los fabricantes de experiencia constituirán un sector clave, quizás el principal, de la economía (...) seremos la primera cultura en la historia que emplee alta tecnología para manufacturar el más pasajero y, sin embargo, perdurable, de los productos: la experiencia humana.” (Toffler, 1970, pp. 234, 236-237).

Y pasados más de cuarenta años los responsables de videojuegos como *Call of Duty WWII* parecen darle la razón:

“It’s the tiniest details we’ve been able to achieve in Call of Duty: WWII,(...) To name a few examples in-game: the luster of skin on our characters, the way that eyes actually absorb and reflect light, and even the water and mud that coats the uniforms and faces of our characters. To me, it’s all about those emotional nuances, and details like these set the scene and help increase the depth of our characters.” (Kain, 2017).

El detallismo y el fotorrealismo mejoran la inmersión del jugador y le hacen sentir que está “experimentado” el pasado.

De acuerdo con Adam Chapman, la “autenticidad” en base al detallismo o fetichismo tecnológico y el fotorrealismo del espacio y el escenario se debe a la búsqueda de “resonancia histórica”.

“Historical resonance is the recognition of the game as in some way sufficiently real (referential) in its relation to the past as it is understood by the player, and therefore relating to their local context and constituting a shared history (with the global, as represented by the game).” (Chapman, 2016, p. 36).

Resonancia histórica que hará mejorar la inmersión del jugador debido a que los elementos que están pasando sobre su mirada ya habrán sido visitados en ocasiones anteriores. Chapman es consciente de este proceso: *“historical resonance, is the establishment of a link between a game’s historical representation and the larger historical discourse, as the player understands it”* (Chapman, 2016, p. 36). Sin embargo, premiar determinados momentos para facilitar la inmersión del jugador por encima de otros tiene como consecuencia la estetización del pasado y el olvido de otros muchos momentos que suelen ser los más problemáticos a la hora de representar en la cultura popular. En el caso de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, el Holocausto y el genocidio perpetrado por los alemanes contra determinadas etnias, religiones y usos políticos o sexuales.

“The concern seems to be that the theme might become trivialised if the player treats the representation as only a game element, attending only to the abilities it grants or the challenges it presents and therefore treating the theme less respectfully than it is perceived to demand. Second, concerns also seem to surround the issue of playable positions, i.e. if a game “casts at least some of the players in the role of the generally perceived historical antagonist and thus allows the players to re-enact historical episodes of exploitation, cruelty and abuse through their in-game actions (Chapman and Linderoth 2015, 140). Games that do so run the risk of generating controversy (Chapman, 2016, pp. 47-48).

Dentro de este apartado podemos concluir que el fotorrealismo en la cultura material de los videojuegos históricos se debe al intento de los desarrolladores de videojuegos de ofrecer experiencias históricas verosímiles y lograr la inmersión del jugador en las escenas recreadas.

RAZONES INTRÍNSECAS AL MEDIO DEL VIDEOJUEGO

La última razón, de las cuatro ofrecidas en este trabajo para intentar explicar las aproximaciones fotorrealistas de los videojuegos históricos desarrollados por estudios con grandes presupuestos, se basa en las características de la propia industria del videojuego. En muchos estudios sobre el desarrollo de títulos digitales históricos se obvia el proceso y los medios de producción de la obra. Es innegable que el desarrollo de videojuegos contiene un apartado técnico y tecnológico de capital importancia y eliminarlo o no tenerlo en cuenta dentro de los estudios dedicados a ellos sería un problema. Como lo sería descartar las decisiones de diseño tomadas por los creadores de los diferentes títulos.

Para comenzar este apartado hemos empleado la palabra industria deliberadamente y más concretamente la quinta acepción ofrecida por la Real Academia de la Lengua Española: *“negocio o actividad económica”*. Como todas las industrias, el objetivo último de cada una de ellas es obtener beneficios. Eliminando todos los negocios secundarios, la industria del videojuego ofrece al consumidor dos productos básicos, videoconsolas y videojuegos. En muchas ocasiones estos dos productos guardan una estrecha relación desde los primeros

compases de desarrollo. Es el caso de la saga *Uncharted*, nacida bajo el mecenazgo de la empresa Sony, responsable de la plataforma PlayStation. La cuarta entrega de la saga protagonizada por el cazatesoros arqueológicos Nathan Drake, *Uncharted 4: A Thief's End* (Naughty Dog, 2016), debía mostrar al público la capacidad tecnológica de la consola PlayStation 4 (Linneman, 2016). El fotorrealismo de los escenarios históricos que presentaba el título son decorados que sirven para mostrar el nivel de detallismo que puede ejecutar la videoconsola para mostrar sus bondades tecnológicas a los potenciales consumidores.

El progreso en la industria del videojuego se mide en torno al desarrollo tecnológico y capacidad fotorrealista del apartado audiovisual. Toda la historia del videojuego puede establecerse de acuerdo con esta máxima: mientras más real parezca mejor es. Por supuesto esta falacia está cambiando en la actualidad gracias a la emergencia de otros agentes y sujetos más preocupados por la faceta narrativa e interactiva que por la tecnológica y fotorrealista. Sin embargo, las grandes superproducciones mantienen esta idea de progreso. Una búsqueda en la red puede confirmar esta hipótesis. Al introducir en cualquier buscador la frase: “comparativa entre *Battlefield 1* y *Call of Duty WWII*”, vamos a encontrar toda una serie de resultados que comparan los dos últimos grandes lanzamientos de videojuegos históricos de disparos en primera persona en términos de capacidad gráfica y sonora dentro de un análisis puramente tecnológico (Clark, 2017; Alcolea, 2017, Chao, 2017, Farrefly, 2016).

Por lo tanto, demostrar una mayor capacidad de reconstrucción y representación de espacios y elementos fotorrealistas dentro de un videojuego permite señalar dos evidencias: la primera, el potencial tecnológico de la plataforma donde se ejecuta el videojuego en comparación con el resto, y el grado de desarrollo y progreso de una obra.

Dentro de las decisiones de diseño encontramos otra serie de razones que apoyan la reconstrucción y representación de escenas históricas fotorrealistas en los videojuegos ambientados en el pasado. La mayoría de los títulos que hemos mencionado en este trabajo se encuentran dentro del género *FPS*. Los videojuegos *FPS* por su propia definición presentan al jugador un punto de vista en primera persona. Los ojos del personaje son nuestros ojos dentro de la partida. Esta decisión de diseño condiciona y limita la propuesta del videojuego debido a los elementos que deben reproducir para dotar de verosimilitud al título como, por ejemplo, la profundidad del espacio, el volumen de las figuras, las luces y las sombras de los escenarios y habitaciones, etc. Al intentar recrear una escena desarrollada en primera persona el propio escenario debe adecuarse a esta vista y, mientras más detallado sea este espacio más realista podrá parecernos y, por lo tanto, nos resultará más fácil sumergirnos en la propuesta del estudio.

CONCLUSIÓN

Las reconstrucciones fotorrealistas del pasado en la cultura popular de acuerdo a nuestro trabajo no responden a una razón investigadora, crítica, didáctica o curiosa con respecto a nuestro tiempo pretérito. En contraposición responden a otra serie de cuestiones que hemos ido desgranando: adaptar y reproducir los esquemas ya vistos y probados con éxitos en obras cinematográficas anteriores y presentar la guerra, o el conflicto bélico y armado omnipresente, como espectáculo para ocultar cuestiones culturales e ideológicas de fondo también presentes en todas y cada uno de estos títulos; intentar parecerse a una producción cinematográfica con aspecto documental y exhibir al jugador una serie de elementos tan detallados que potencien la verosimilitud de la obra al acercar espacios popularizados por otros títulos anteriores; intentar ofrecer por parte de los desarrolladores de videojuegos experiencias históricas verosímiles y lograr la inmersión del jugador en las escenas recreadas y demostrar una mayor capacidad de reconstrucción y representación de espacios y elementos fotorrealistas dentro de un videojuego señalando dos evidencias: el potencial tecnológico de la plataforma donde se ejecuta el videojuego en comparación con el resto y el grado de desarrollo y progreso de una obra. Todo ello condicionado por las decisiones de diseño tomadas por el estudio.

Sin embargo, existen títulos que logran escapar de estas reglas y ofrecer videojuegos históricos populares diferentes al resto, como por ejemplo *Valiants Hearts: The Great War* (Ubisoft Montpellier, 2014). Este videojuego está ambientado en la Gran Guerra y destierra los tópicos y lugares más comunes del videojuego bélico histórico como el disparo y hace hincapié en el contexto y las historias personales de los protagonistas. *Valiants Hearts* demuestra que existen otras formas de acercarse al pasado de una manera accesible y diferente y lograr el éxito de público y crítica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcolea, A. (2017). Call of Duty WWII vs Battlefield 1, la batalla definitiva. *SomosXbox (HobbyConsolas)*. Recuperado de <http://www.somosxbox.com/call-of-duty-wwii-vs-battlefield-1-la-batalla-definitiva/761658>
- Bauman, Z. (2017). *Retrotopías*. Barcelona: Paidós.
- Campbell, C. (2017). Assassin's Creed Origins promiscuous Cleopatra is just plain wrong. *Polygon*. Recuperado de <https://www.polygon.com/features/2017/11/2/16593124/assassins-creed-origins-cleopatra>.
- Casaregola, V. (2009). *Theatres of War: America's Perceptions of World War II*. Nueva York: Palgrave MacMillan.

- Chao, M. (2017). Call of Duty WW2 vs Battlefield 1: qui a les plus beaux graphismes? réponse dans ce comparatif vidéo. *PureBreakJeux*. Recuperado de <http://www.jeuxactu.com/call-of-duty-ww2-vs-battlefield-1-qui-a-les-plus-beaux-graphismes-110760.html>
- Chapman, A. (2016). *Digital games as history: how video games represent the past and offer acces to historical practice*. Londres: Routledge.
- Chapman, A., y Linderorth, J. (2015). Exploring the limits of play. A case study of representations of nazism in games. En Mortensen, T. E., Linderorth, J., y Brown, A. M. (eds.), *The dark side of game play: Controversial issues in playful environments*. Londres: Routledge. Capítulo 9, tomado de la versión Kindle.
- Clark, S. (2017). Call of Duty WW2 vs Battlefield 1: which is the best shooter? VG24/7. Recuperado de <https://www.vg247.com/2017/11/20/call-of-duty-ww2-vs-battlefield-1-which-is-the-best-shooter/>
- Dargis, M. (2017). “La guerra de las galaxias: Los últimos jedi”. *The New York Times*. Recuperado de <https://www.nytimes.com/es/2017/12/12/resena-star-wars-galaxias-ultimos-jedi/>
- De Groot, J. (2009). *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. Londres: Routledge.
- Farrefly, S (2016). Battlefield 1 vs Call of Duty: Infinite Warfare. *RedBull Games*. Recuperado de <https://www.redbull.com/au-en/battlefield-1-vs-call-of-duty-which-game-is-better>
- Fisk, R. (2017). When you watch Dunkirk, remember that it's a whitewashed version which ignores the bravery of black and Muslim soldiers. *Independent*. Recuperado de <http://www.independent.co.uk/voices/dunkirk-france-1940-french-soldiers-algeria-commonwealth-white-wash-a7874501.html>
- Gillen, K. (2007). Ken Levine on the making of Bioshock. *Rock Paper Shotgun*. Recuperado de <https://www.rockpapershotgun.com/2007/08/20/exclusive-ken-levine-on-the-making-of-bioshock/>
- Hafez, K (ed.) (2000). *The Islamic World and the West. An introduction to Political Cultures and International Relations*. Londres: Brill.
- Hein, L., y Selden, M (Eds.) (1997). *Living with the bomb: American and Japanese cultural conflicts in the nuclear age*. Nueva York, Routledge.
- Hooton, C. (2017). Dunkirk: French critic accuses film of being 'witheringly impolite' by underplaying French involvement in the evacuation. *Independent*. Recuperado de <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/dunkirk-french-critics-review-france-le-monde-evacuation-allied-troops-a7849396.html>

- Jiménez Alcázar, J. F. (2016). *De la edad de los imperios a la guerra total: medievos y videojuegos*. Murcia: Editum, Universidad de Murcia.
- Kain, E. (2017). Call Of Duty: World War 2 Wasn't A Response To Fan Backlash. *Forbes*. Recuperado de <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2017/05/25/call-of-duty-world-war-2-wasnt-a-response-to-fan-backlash/#6c8b43b61d83>
- Karim, H. K. (2006). American media's coverage of Muslims: The historical roots of contemporary portrayals. En E. Poole y J. E. Richardson (eds.), *Muslims and the news media* (pp. 116-127). Londres: I. B. Tauris.
- Keeton, P., y Scheckner, P. (2013). *American war cinema and media since Vietnam: Politics, ideology, and class*. Nueva York: Springer.
- Kellner, D. (2010). *Cinema wars: Hollywood film and politics in the Bush-Cheney era*. Nueva York: Wiley John + Sons.
- Linneman, J. (2016). Tech Analysis: Uncharted 4: A Thief's End. The technological powerhouse we've been waiting for. *Eurogamer*. Recuperado de <http://www.eurogamer.net/articles/digitalfoundry-2016-uncharted-4-thiefs-end-tech-analysis>
- Lipovetsky, G. (2015). *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G. (2016). *De la ligereza*. Barcelona: Anagrama.
- Manning, P. (2006). Australians imagining Islam. En E. Poole y J. E. Richardson (eds.), *Muslims and the news media* (pp. 128-143). Londres, I. B. Tauris.
- Miller, P. (2006). Propaganda and the "terror threat" in the UK. En E. Poole y J. E. Richardson (eds.), *Muslims and the news media* (pp. 45-52). Londres, I. B. Tauris.
- Mosbergen, D. (2017). Dunkirk Veteran Weeps At Film Premiere: 'It Was Just Like I Was There Again'. *The Huffington Post*. Recuperado de https://www.huffingtonpost.com/entry/dunkirk-veteran-cries-ken-sturdy-calgary_us_5975909de4b00e4363e085d8
- Parkin, S. (2015). Call of Duty: gaming's role in the military-entertainment complex. *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/22/call-of-duty-gaming-role-military-entertainment-complex>
- Plante, C. (2016). Uncharted 4 is the best (and possibly last) game of its kind. *The Verge*. Recuperado de <https://www.theverge.com/2016/5/10/11639246/uncharted-4-cinematic-game-review-ps4-playstation>.
- Pollard, T. (2006). *The Hollywood War Machine. Militarism and Popular Culture*. Londres: Routledge.

- Poole, E., y Richardson J. E. (eds.) (2006). *Muslims and the news media*. Londres: I. B. Tauris.
- Ramsay, D. (2015). *American media and the memory of World War II*. Londres: Routledge.
- Sanchez, M. (2017). Call of Duty 2: Review. IGN. Recuperado de <http://www.ign.com/articles/2017/11/08/call-of-duty-ww2-review>
- Sennett, R. (2006). *La cultura del nuevo capitalismo*. Barcelona: Anagrama.
- Takahashi, D. (2017). How Sledgehammer Games re-created the sounds of war for Call of Duty: WWII. Venture Beat. Recuperado de <https://venturebeat.com/2017/04/27/how-sledgehammer-games-had-to-re-create-the-sounds-of-war-for-call-of-duty-wwii/>
- Venegas Ramos, A. (2017). Los videojuegos y las armas. Una estrecha relación. *Presura*. Recuperado de <http://www.presura.es/2017/01/02/videojuegos-armas-estrecha-relacion/>
- Venegas Ramos, A. (2018). Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego. *Revista de Historiografía (RevHisto)*, 28, XV, 323-346. <https://doi.org/10.20318/revhisto.2018.4225>
- Wilhelm, K. M., y Elliott, A. B. R. (eds.) (2013). *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*. Nueva York: Bloomsbury Publishing.
- Yin-Poole, W. (2017). How Call of Duty: WW2 handles swastikas and female soldiers. *Eurogamer*. Recuperado de <http://www.eurogamer.net/articles/2017-06-19-lets-talk-call-of-duty-ww2-swastikas-and-female-soldiers>

EL VIDEOJUEGO COMO DISPOSITIVO CULTURAL. DIÁLOGO CON LA DRA. EURÍDICE CABAÑES MARTÍNEZ

Emiliano Aldegani

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad Nacional de La Plata

emilianoaldegani@gmail.com

*CEO de ARSGAMES. Doctora en Filosofía por la Universidad Autónoma de Madrid, Cum Laude Mención Internacional por la tesis titulada “La Tecnología en las fronteras”. Es actualmente profesora en el máster de Diseño Tecnopedagógico en la Universidad Isabel I de Castilla y en la maestría en Comunicación y Humanidades Digitales de la Universidad del Claustro de Sor Juana. Cuenta con más de cincuenta publicaciones entre las que cabe destacar el libro *El aprendizaje en juego*. Curadora de la exposición “Videojuegos: los dos lados de la Pantalla” de Fundación Telefónica. Ha sido directora de la Fábrica Digital El Rule de la Secretaría de Cultura de la CDMX, parte del equipo curatorial en *TransitioMX_06* y asesora y colaboradora con el Centro Multimedia del CENART.*

EA.—: El estudio del videojuego desde las ciencias sociales comprendido como una forma compleja de discurso simbólico y como un fenómeno social de relevancia, comienza a instalarse a lo largo de las últimas décadas en la agenda de investigación universitaria. Esto ha dado lugar a la formación de diferentes grupos de investigación y revistas de gran visibilidad.

En el ámbito de habla hispana pueden observarse diferentes grupos de investigación en España, algunos grupos en Argentina y en México, y en forma algo más fragmentaria publicaciones de otros países latinoamericanos que aportan perspectivas y conceptos de análisis. Sin embargo, frente a otro tipo de temáticas cuya investigación se encuentra más consolidada, el recorrido intelectual que establecen los investigadores que deciden abordar al videojuego muestra en la actualidad trayectorias notablemente heterogéneas. Quisiera preguntarle en este sentido, cómo se produjo su primer acercamiento al estudio del videojuego.

e-tramas 5 – Marzo 2020 – pp. 71-83

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)

Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad de Murcia

EC—: Mi primer acercamiento al estudio del videojuego se da al poco de terminar la carrera, allá por 2008. Desde hacía ya unos años antes había estado trabajando en cómo la tecnología generaba nuevos campos de exploración en cuanto a la identidad, pero hasta ese año no trabajo específicamente los videojuegos.

Cuando inicio mis estudios en el área de los *Game Studies* el debate entre narratología y ludología, encarnado en Janet Murray y Espen Aarseth sigue aún muy presente, aunque Henry Jenkins y Jesper Juul (por mencionar algunos de los más relevantes) ya adoptan posturas intermedias en el debate.

Pero para mí es algo completamente ajeno y distante. Principalmente porque allá por 2008 mi nivel de inglés no era muy bueno y no me permitía acceder al core de este tipo de investigaciones. Sin muchas referencias, mis primeras investigaciones tienen un corte experiencial. Algo que se puede ver tanto en mi primer artículo sobre videojuegos que escribo para el congreso “Cibersofía: Filosofía y Videojuegos” hablando sobre identidades virtuales (Cabañes: 2008), como en la investigación que realicé para presentarla en un Open Arsgames-Mondopixel (Cabañes: 2009), en la que entrevisté a más de cincuenta mujeres de entre 12 y 35 años sobre videojuegos y violencia.

Ese año empiezo a conocer a más personas involucradas en el mundo del videojuego desde perspectivas muy diversas y juntas fundamos ArsGames como asociación cultural en 2009. Todo el trabajo colectivo de la asociación, las personas que se acercan a los diversos eventos que organizamos en los Open ArsGames-Mondopíxel (2009-2012) (<https://arsgames.net/tag/openarsgames/>) fueron el caldo de cultivo de una gran investigación académica de la que mis publicaciones sólo son una parte (véase: <https://arsgames.net/grupo-de-investigacion/>).

Algo que detectamos desde ArsGames, fue que los *Game Studies* existían mayoritariamente en inglés, y que para los hispanohablantes no había referencias y solo podían encontrarse algunas publicaciones sueltas. Es por ello que decidimos iniciar Sello ArsGames (sello.arsgames.net) la primera plataforma editorial del mundo del videojuego en idioma español con una revista propia “Bit y aparte” (véase: <https://sello.arsgames.net/categoria-producto/alea/revista-de-estudios-videoludicos/>) y publicaciones tanto de libros como de videojuegos radicales en código abierto. Tras ella vinieron otras editoriales. El mundo de los estudios serios y académicos sobre videojuegos en español ahora es más fuerte, aunque aún no supere al del mundo anglosajón, podemos decir que se han establecido interesantes proyectos, redes, congresos... todavía queda mucho por hacer, pero estaremos felices de seguir contribuyendo.

EA—: ¿Cómo observa la evolución de los *Game Studies* en los doce años que han pasado desde que se incorporó al área de investigación?

E.C.—: En general los *Game Studies* se han diversificado mucho, prácticamente cualquier área puede ser abordada desde allí: urbanismo, género, inteligencia artificial, educación, *big data*, Filosofía, Psicología, Arquitectura... también han adquirido mucha más relevancia en nuestra sociedad actual. Hay carreras específicas de videojuegos, grupos de investigación en universidades, colectivos, congresos, exposiciones. Todo ello legitimando y reconociendo al videojuego como el medio predominante de la actualidad.

Como te comentaba, a los largo de todos estos años la emergencia de estudios serios del videojuego en otros ámbitos más allá del anglosajón es clara. No solo en publicaciones o artículos esporádicos, sino también en el surgimiento de redes, congresos, colectivos y editoriales. La asunción del videojuego como objeto serio de estudio cada vez es menos cuestionable.

Aunque encontramos excepciones y su crecimiento y aceptación no es homogéneo. España es uno de los países con mayor crecimiento a este respecto, en México han surgido algunos grupos de estudios universitarios y en Argentina hay varios investigadores, pero en áreas muy diversas y sin una coordinación o red formal, por poner solo algunos ejemplos que conozco. Como te comentaba, aún queda mucho por hacer, pero cualquier paso dado en esta dirección no es pequeño.

EA—: Tanto el videojuego como las prácticas lúdicas en general, presentan una enorme capacidad para producir perspectivas y representaciones alternativas del mundo en el que nos desenvolvemos. Aquello que se ha denominado de diferentes manera como entorno de juego, mundos ludoficcionales, *playworld*, o ya desde Huizinga identificado como el “círculo mágico” en el que los jugadores ingresan al comenzar a jugar y en el que resignifican elementos habituales de su entorno. Este potencial para representar el mundo por parte del videojuego, o para establecer espacios de simulación de lo real, comporta sin duda la posibilidad de establecer una apropiación crítica y reflexiva de diferentes aspectos del mundo actual. ¿Qué fibras del imaginario social observa que son interpeladas por los videojuegos actuales?

EC—: En general todas, pero creo que aquí si hay que establecer una diferencia entre tipos de videojuegos, una taxonomía como la que lleva a cabo Luca Carrubba en su reciente tesis doctoral “Los juegos posibles” (Carrubba: 2019) puede servirnos para ver qué tipos de videojuegos representan, subvierten o rediseñan universos simbólicos presentes en la sociedad. Aunque no pretendo aquí llevar a cabo una investigación que tan brillantemente

lleva a cabo Carrubba, sí podemos decir, simplificando mucho, que por un lado podemos encontrar los videojuegos denominados triple A, que serían los que disponen de grandes cantidades de dinero para su producción, equipos de muchas personas y distribución y ventas masivas. En la mayoría de estos encontramos un perpetuar y legitimar los universos simbólicos existentes, con estereotipos sobre:

- **La mujer:** el 75% de las mujeres son rubias y caucásicas y responden a diferentes roles de género tradicionales como los de la cuidadora, la lolita o la *femme fatale*, siendo el estereotipo más constante el de la hipersexualización. Aunque en los últimos años la industria ha tratado de reducir la hipersexualización e incluir personajes más diversos y variados, esta disminución no es generalizada y en muchos casos la hipersexualización se desplaza del juego a la publicidad, en la que las mujeres continúan apareciendo como objetos de fondo o trofeos (Lynch, et al.: 2016).
- **El mundo árabe:** en videojuegos más recientes como *Medal of Honor: Warfighter* (Electronic Arts, 2012), *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2008), *Battlefield 3: Aftermath* (2011), etc. Llegamos a otro país, una especie de país genérico de Oriente Próximo, el enemigo son todos sus habitantes, no hay civiles, solo terroristas. En la gran mayoría de los casos con el rostro oculto para que nos sea más fácil deshumanizarlos. Aquí podemos ver claramente cómo se da el uso de la cultura popular para justificar sus doctrinas ideológicas y acciones como la guerra de Irak.

La infrarrepresentación deja fuera a muchos colectivos más allá de los mencionados, como las personas de color, latinos, el colectivo LGTBTTA, etc. Y las representaciones estereotipadas fomentan discursos de ridiculización y odio hacia dichos colectivos.

Por otro lado, encontramos los videojuegos independientes, a los que se atribuye una mayor conciencia en cuanto a representaciones de universos simbólicos y en algunos casos como los de *Deconstructeam*, por poner un ejemplo, es así, pero la categoría *indie* no define por sí misma una mayor conciencia, sino que son videojuegos con menores presupuestos y pequeños equipos que bien pueden seguir generando videojuegos que perpetúen universos simbólicos preexistentes nocivos.

Será en el campo de los *altgames*, *radical games* y *not games* en los que se exploren modos alternativos de generación, crítica y experimentación de los universos simbólicos. Podemos encontrar desde el famoso y vanagloriado *Dis4rya* de Ana Antrophy (<https://jayisgames.com/games/dys4ia/>) una autobiografía interactiva compuesta de una serie de pequeños *puzzles* muy sencillos de resolver a través de los que se narra un capítulo en la vida de una persona transexual que está atravesando la terapia de reemplazo hormonal, como cualquier otro de sus videojuegos, *Homozapping* de ArsGames y una gran

cantidad de videojuegos que cuestiona nuestros imaginarios sexuales (para profundizar sobre este tema, en la guía de lectura de Arsgames sobre género se mencionan bastantes más: <https://arsgames.net/guias-de-lectura/>).

Sobre la guerra podemos encontrar *Unmanned* de Molleindustria (<http://unmanned.molleindustria.org/>) que nos pone en la piel de un piloto de drones que se afeita, tiene hijos, mujer, dudas, pesadillas, acabando así con la idea del súper soldado que solo mata, o *This War of Mine*, de 11 Bit Studios, que nos pone en la piel de los civiles que sufren las guerras, por mencionar solo dos. Encontramos también bastantes sobre refugiados de guerra y sus dificultades.

Y más allá de los dos temas centrales de los videojuegos, podemos encontrar de todo, metajuegos que son conscientes de su lenguaje y lo subvierten como *Caléndula* o *There is no game* (<https://www.coolmathgames.com/0-there-is-no-game>), videojuegos que solo pueden ser jugados en un tiempo o condiciones específicas, como algunos de Edu Verz (<https://verzinsky.newgrounds.com/games>); videojuegos sobre la timidez como *Shy* (<https://puccini.itch.io/shy>) de Puccini; sobre videovigilancia, como *Do not feed the monkeys*, *Sport! The Algorithmic Circuit* o *Réplica* (<https://somigames.com/Replica/>); *data games* como *Privilege* o los que se hicieron en el marco de juegos del común.

Actualmente hay una fuerte producción que subvierte y genera nuevos universos simbólicos, aunque su consumo sigue siendo marginal.

EA—: Es interesante el cambio que señala entre el enfoque que tienen los juegos comerciales de gran impacto y los juegos independientes respecto de la guerra. Autores como Ernesto Molina Ahumada, quien estuvo en diálogo con nuestra publicación en el número precedente, señalan cómo los videojuegos de consumo masivo, en particular la saga de *Call of Duty*, han generado una forma de modelizar nuestras representaciones sobre la guerra que tiende a desdibujar el conflicto armado para convertir el escenario de operaciones en una suerte de “coto de caza” o “galería de tiro” en el que solo hay enemigos (Molina Ahumada, 2017, pp. 83-98). Esta premisa ha sido confrontada desde los juegos *indie* en más de una oportunidad, siendo tal vez el *This War of Mine* uno de los ejemplos más representativos, con su epígrafe “en la guerra no todos son soldados” y su abordaje de la supervivencia de civiles en medio de los conflictos armados. Sin embargo, un análisis detenido de los juegos *indie*, permite explicitar en muchos casos la presencia de otros contenidos ideológicos que repiten ciertas formas de estereotipos, imperativos sociales a partir de disonancias ludonarrativas o de otros aspectos del entorno de juego que proponen. Algo que por otra parte parece inevitable en la medida que sus diseñadores están inmersos en el imaginario contemporáneo.

A su vez, como señalaba en comunicación con nuestra publicación Óliver Pérez Latorre, subsisten en el marco de la producción independiente de videojuegos, determinadas prácticas del sistema económico predominante que se extreman incluso frente a la comercialización y producción de juegos *top-selling*. Esto por supuesto en relación con prácticas como el *playbour* o las formas de precarización laboral que se establecen bajo la figura del emprendedurismo en la producción independiente de videojuegos. ¿Cree que esto es diferente en el caso de los *radical games*, *not games* o los *altgames*?

EC—: Definitivamente la industria del videojuego, como producto estrella de las lógicas capitalistas postfordistas, es una en las que más explotación y precariedad laboral existen, por no hablar de la heteronorma y la falta de inclusión en el sector. Es un sector que tiene que avanzar muchísimo en este tema.

Los *radical games*, *not games* y *altgames* si bien suelen quedar al margen de las prácticas de explotación (ya no son desarrollados por grandes compañías que exploten a sus empleados), en muchos casos no por ello se libran de la autoexplotación y la precariedad. Solo quienes tienen trabajos estables, bien remunerados y con tiempo libre pueden hacer videojuegos en buenas circunstancias, es el caso de algunos profesores universitarios. El resto producen desde condiciones precarias difíciles de superar.

Mucho se habla de que los videojuegos producen más que la música y el cine juntos, pero poco de cómo se reparten esos beneficios. Paradójicamente, la industria del videojuego es una de las que genera empleos más precarios y condiciones laborales que rozan la ilegalidad en muchos casos (jornadas laborales que superan las horas estipuladas y no remuneradas en ocasiones, condiciones irregulares de contratación, discriminación por cuestiones de género, etc.) y que además, no cuenta con sindicatos propios ni con marcos específicos que protejan a los trabajadores y trabajadoras, salvo por los fomentados por el movimiento *Game Workers United* (<https://www.gameworkersunite.org/>). Es también uno de los sectores en los que encontramos menos mujeres y menos diversidad en general. Todo ello no solo genera una cultura laboral poco saludable, sino que, dado que el videojuego es una de las herramientas de comunicación más potentes en la actualidad, también genera discursos e imaginarios centrados en el hombre blanco heterosexual, negando, invisibilizando e incluso, en ocasiones, ridiculizando otras realidades.

Esto nos sitúa ante la necesidad de repensar nuevas formas de producción del videojuego más justas, equitativas e inclusivas, que rompan con la desigualdad entre ganancias de las empresas y de sus empleados, así como permitan generar un tejido asociativo y cooperativo de empresas del sector digital inclusivo y saludable. Una nueva actitud hacia la producción de videojuegos, mas conectada con lo local, que todavía requiere

de la elaboración de un corpus que de lugar a nuevos modelos y fórmulas económicas y legales, en cuanto a constitución, producción, contratación, distribución y conexión, que permitan desprenderse de prácticas injustas y nocivas.

Y esto es precisamente lo que estamos haciendo en Arsgames. En 2020 estamos llevando a cabo una investigación para proponer una sistematización de prácticas que ayuden a generar instrumentos, recursos y herramientas vinculadas a la gestión, fortalecimiento y escalabilidad, de entidades y empresas de ESS (Economía Social y Solidaria) en el sector de la industria del videojuego.

EA—: En sus trabajos se observa una notable presencia de producción en torno al potencial del videojuego en la esfera educativa. En Argentina comienza a haber gradualmente una conciencia en el ámbito académico de la importancia que el videojuego puede tener para el sistema educativo y el horizonte de posibilidades que podría abrirse si se implementaran programas que lo utilicen como herramienta didáctica. Sin embargo, no existe todavía una asimilación relevante de esta posibilidad en las instituciones de educación media o primaria. ¿Cómo observa la apropiación del videojuego con fines educativos en España?

EC—: En España la inclusión del videojuego y derivados (videjuegos educativos, aprendizaje basado en juegos, gamificación, etc.) es cada vez más abundante, al igual que la educación tecnológica, la programación o la robótica. Pero si bien parecería que se ganó una batalla, en realidad en muchos casos esa inclusión se está dando de modos contraproducentes o que no suponen ni generan un pensamiento crítico ni una apropiación de la tecnología. En lugar de tomar el control de las tecnologías, las aulas se pueblan de tecnologías que toman el control sobre el alumnado.

Por un lado tenemos que muchas de las tecnologías y videojuegos que se implementan son de *software* privativo, por lo que son productos cerrados, que no podemos modificar ni manipular y que tenemos que emplear como el diseñador pensó que debíamos hacerlo. Además de ser cajas negras, estas tecnologías recaban una inmensa cantidad de datos de sus usuarios, que en muchos casos son menores. Hace poco, madres y padres de escuelas e institutos de Barcelona junto a Xnet nos alertaban de la opacidad en el uso de datos de las alumnas por parte de Google en el documento “No firméis la autorización para el uso de Google Suite en las escuelas”. En él explican los potenciales problemas que se derivan del uso de esta plataforma en las aulas y la falta de información sobre el uso potencial de los datos recogidos para las familias. Y a nivel de potencia de recopilación de datos, los videojuegos no se quedan atrás, no por nada se están generando tantos estudios de *neuromarketing* empleando videojuegos.

En segundo lugar, cuando se introduce la *gamificación* en la escuela, se está aplicando un sistema conductista que proviene de los estudios de *marketing*, a la educación. Se asumen los elementos más adictivos y competitivos, como *rankings*, puntos, logros... reemplazando la motivación intrínseca del propio placer por aprender, por una motivación extrínseca impuesta.

Eso no quiere decir que introducir videojuegos en el aula no sea buena idea, de hecho es fundamental, sino que es necesario replantear todo el modelo educativo hacia prácticas que fomenten el pensamiento crítico y la autogestión tecnológica. Esto es lo que defendemos en nuestros dos libros al respecto: *El aprendizaje en juego: Tecnoludismo para el pensamiento crítico* y *GAMESTAR(T): Pedagogías libres en la intersección entre el arte, la tecnología y los videojuegos*, donde planteamos principios pedagógicos, metodologías y casos concretos de aplicación de videojuegos en la educación.

Como decía, incluir los videojuegos en las aulas es fundamental, en primer lugar porque están ahí, están conformando y definiendo nuestra cultura y es importante enseñar a niños y niñas a decodificar sus mensajes y a ser capaces de analizar críticamente qué discursos operan tras los videojuegos que juegan. Por ello, una práctica que debería darse en aulas y escuelas son las de juego crítico. Nosotros en ArsGames las hemos llevado a cabo en múltiples ocasiones sobre temas muy diversos, como el género, la guerra, la política, la censura... donde a través de preguntas fomentamos la reflexión. Por ejemplo, durante un taller en la Casa del Lector de Madrid convertimos a niños y niñas en reporteros de guerra de sus *shooters* favoritos. Mientras jugaban tenían que lograr información sobre el país en el que estaban, de qué país eran, cuál era el origen del conflicto bélico, etc. Las reflexiones que surgieron fueron muy interesantes, salieron de niños y niñas, jugando juegos que jugaban a diario pero de los que nunca se habían planteado esas preguntas.

Algo que es muy importante para romper con la nueva brecha digital (que divide las tecnologías que usan niños y niñas en sus tiempos de ocio de las que emplean en la escuela) es emplear videojuegos que ellos ya usan y videojuegos comerciales, no solo educativos. Por ejemplo, en Craftea (www.craftea.arsgames.net) empleamos el videojuego Minecraft para fomentar la participación ciudadana en temas de espacio público y urbanismo de modo que niños y niñas tienen la oportunidad de experimentar la participación ciudadana tomando decisiones consensuadas sobre su entorno más cercano e interviniéndolo a través del videojuego.

Pero todo ello sin olvidar una parte muy importante, como decíamos, es imprescindible que niños y niñas aprendan a generar sus propias tecnologías. Es algo que llevamos incentivando desde 2010 en Gamestar(t) (www.gamestart.arsgames.net) donde niños y niñas decidían las normas del espacio, los proyectos a realizar y llevaban a cabo una

autogestión del aprendizaje y una autogestión tecnológica lúdicas. Los principios pedagógicos y la metodología se ha llevado a las bibliotecas como laboratorios experimentales en Zona Gaming (<https://arsgames.net/zona-gaming/>), un proyecto pionero en el territorio del videojuego en clave social que se realiza en las bibliotecas Zona Nord e Ignasi Iglésias Can Fabra, en Barcelona, dirigido a jóvenes de 12 a 18 años.

Y se han llevado también a la educación formal con ProyectTIC (véase: <https://proyecttic.arsgames.net>), un proyecto que arranca validado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) implementándose en más de cuarenta escuelas en diferentes estados de México y que, luego de transformarla en una plataforma lúdica, actualmente está haciendo su piloto en España y se lanzará en el curso 2020/2021. En esta plataforma los videojuegos se abordan como una tecnología más dentro de un sistema de trabajo por proyectos, en el que niños y niñas analizan las tecnologías, se preparan para ser ciudadanos digitales de plenos derechos y emplean y desarrollan tecnologías situadas para mejorar su contexto inmediato en colectivo.

Poder producir sus propios videojuegos, sus propias tecnologías, de modos horizontales, assemblearios y con herramientas libres, les dota de agencia y les permite dejar de ser meros consumidores y convertirse en creadores/as, que quizá, un día, lleven a la industria sus formas de producción.

EA—: No quisiera terminar la entrevista sin preguntarle por su participación en el Frente lúdico de Judea. Accediendo a varias de sus publicaciones he tenido oportunidad de observar un registro algo refrescante frente al tratamiento que usualmente la prensa y la literatura de divulgación hace del videojuego como fenómeno social.

Sus artículos parecen evitar tanto el *lobby* negativo continuo que se observa en la prensa digital, en el que se adjudican al videojuego todo tipo de catástrofes y siniestros, como el optimismo ingenuo, para señalar y problematizar aspectos concretos de los videojuegos actuales. Este aporte resulta sin duda fundamental, pues mientras que en el ámbito académico el videojuego comienza a consolidarse como objeto de estudio relevante, en el terreno periodístico nunca se lo ha ignorado, pero su abordaje ha sido ambivalente entre una promoción comercial y su rechazo como un objeto culturalmente nocivo. ¿Qué objetivos persiguen en el Frente lúdico de Judea en este sentido?

EC—: El Frente lúdico de Judea nace del interés en observar el medio videolúdico y su industria desde un prisma activista y social. Esta iniciativa promulga la constante experimentación crítica de y desde el videojuego con el objetivo de *hackear* el medio y reapropiarnos de sus canales de producción y difusión para generar nuevos discursos,

actitudes e imaginarios. Porque, parafraseando a Emma Goldman, si no puedo jugar, ésta no es mi revolución.

Aunque venimos haciendo eso en Arsgames desde la práctica y nuestros proyectos, así como desde la academia y nuestras publicaciones, sentimos que era necesario generar una comunicación más divulgativa y que pudiese llegar a más gente. Es así como ArsGames inicia una colaboración con *El Salto*, que es un medio impulsado por el periódico *Diagonal* junto con más de veinte proyectos para generar un periodismo de calidad que contribuya a la transformación social y a la generación de otros relatos sobre la realidad.

Así, en el tiempo que lleva el Frente Lúdico de Judea ha publicado sobre el videojuego en la creación de imaginarios transformadores, sobre temas de género, visibilización, formas de jugar y videojuegos *queer*. Sobre la cultura videolúdica, la industria del videojuego y el videojuego como procomún o la importancia de jugar a la ciudad para crear ciudadanía. Incluso, ha publicado sobre algo que otros medios tienden a mencionar mucho, el tema de la adicción, pero desde un enfoque crítico bastante diferente.

En este sentido, José Andrés Fernández Jiménez, a cargo de la selección y edición de los artículos hace un excelente trabajo, que se enmarca en el contexto en el que podemos encontrar una avanzadilla de medios que hacen un periodismo de videojuegos serio, diferente y que muestra una madurez que ya se está haciendo notar, aunque desgraciadamente todavía algunos medios generalistas continúen dándole un tratamiento superficial y lleno de clichés.

EA—: Tendemos sin duda muchas veces, a apostar por el videojuego como una herramienta reflexiva, susceptible de subvertir determinadas lógicas imperantes o construirse como un objeto contracultural, y existen muchas propuestas de diseño que cumplen claramente con estas expectativas. Sin embargo, no toda ruptura con la hegemonía cultural admite esta clase de entusiasmos. Pienso por ejemplo, en la controversia en torno al juego *Rape Day* (Valve), o en las acciones más problemáticas desarrolladas en la saga de *Grand Theft Auto* (Rockstar Games), o *Postal 2* (Running with Scissors, 2003). ¿Qué tipo de gestos sociales cree que subyacen a estas propuestas de diseño lúdico? ¿Puede justificarse en estos casos el rechazo social que llegan a generar?

EC—: Este es un tema muy complicado y controvertido, que de algún modo conecta con el debate sobre la libertad de expresión o sobre los límites del humor. No se puede responder de un modo sencillo, como muchos pretenden, sino atendiendo a toda la complejidad subyacente en el discurso.

En primer lugar es importante resaltar que el videojuego es ficción y en principio en la ficción todo debería ser posible. En los libros o en las películas hay violaciones, decapitaciones, violencia extrema y tiende a escandalizar mucho menos que cuando se presencia en un videojuego.

Esto tiene una razón de ser, y es que la violencia se siente más directa cuando no se está leyendo sobre un crimen, sino que se está cometiendo uno, aunque sea un crimen ficcional cometido por un avatar sobre otro y estos no sean más que meras nubes de píxeles en la pantalla. Hay que dejar muy claro entonces, que jugar a matar no me hace asesino, ni jugar a violar, violador, como jugar a operar no me convierte en cirujano.

Todo esto ha de ser muy tenido en cuenta como para no caer en las falacias tan recurrentes antaño de que si alguien mataba a otra persona y tenía videojuegos en su casa, era el videojuego el responsable del crimen. (Y que aún persisten como hemos podido ver recientemente tras el tiroteo en el Colegio Cervantes ubicado en la ciudad de Torreón en México en el que gobernador del estado de Coahuila, Miguel Ángel Riquelme, culpó a los videojuegos).

Pero también es muy cierto que, como veíamos antes, los videojuegos reproducen y perpetúan universos simbólicos presentes en nuestra sociedad, legitimando prácticas y discursos (o los subvierten tratando de generar nuevas realidades políticas o sociales). En este sentido es en el que saltan las alertas con videojuegos como los que mencionas. Porque el problema no es en sí mismo que en un videojuego se pueda violar a un personaje no jugador (como no lo es que puedas matar gente o volar por los aires un edificio, u otras muchas cosas que jamás harías en la realidad). El problema es cuando ese videojuego se inserta en un contexto, apoyado por la mayoría de videojuegos, en el que se fomenta una cultura de la violación, entonces está quedando patente una problemática social y la lucha no solo está justificada, sino que es necesaria.

Si lo llevamos a ejemplos menos extremos quizá pueda comprenderse mejor. No pasa nada porque en un videojuego haya una mujer de pechos enormes vestida de forma provocativa, el problema es cuando la gran mayoría de las mujeres son representadas de un modo hipersexualizado, porque ahí es cuando se está promoviendo una cultura de la mujer como objeto, mientras el hombre es el ser activo, el estereotipo del *ready for sex* frente al del *ready for violence* fomenta indirectamente la cultura de la violación.

No es que haya que prohibir esos contenidos, pero si es importante que haya una respuesta crítica desde la sociedad y desde el consumo, a ese tipo de productos para que la industria empiece a cambiar sus patrones nocivos y genere videojuegos con otros mensajes y valores.

EA—: El recorrido establecido por los videojuegos desde su origen hasta la actualidad, así como la aproximación reflexiva que realizan las Ciencias Sociales en torno a su evolución ha estado marcada por grandes cambios de enfoque, por tendencias difíciles de anticipar tanto en el diseño, como en las posibilidades tecnológicas con las que el videojuego ha logrado incorporar, como por el aumento de su complejidad entre otros factores. ¿Qué horizonte de problemas observa que el videojuego puede ofrecer en un futuro próximo?

EC—: Bueno, ya estamos viendo los mayores problemas que se presentan desde ahora y que parece que van a acrecentarse en un futuro. Por un lado, encontramos el diseño de videojuegos que cada vez tienen más presentes los estudios del conductismo para generar adicción. Actualmente los videojuegos que más ingresos generan son videojuegos gratuitos que ofrecen compras *in-game*. Lo cual quiere decir que como modelo de negocio, se abandona vender el videojuego como una experiencia y se empieza a insertar mecánicas únicamente pensando en manipular a quien juega para lograr estas ventas.

Hay una web muy interesante llamada Dark Pattern Games (<https://www.darkpattern.games/>) en la que se analiza cuáles son las estrategias y técnicas para lograr esto. Desde los anuncios al *pay to win*, encontramos diferentes técnicas divididas en cuatro secciones, temporales, psicológicas, monetarias o sociales. En un país como España, en el que las casas de apuestas y las apuestas *online* proliferan generando un problema social grave, que haya videojuegos que quieren emularlos es un gran problema.

Otra de las problemáticas es que estamos viviendo una videoludificación de todos los factores de nuestras vidas. La tan de moda “Gamificación”, procedente de estudios conductistas aplicados al *marketing*, se aplica a la educación, al trabajo, a la salud, a las relaciones sociales...

Plataformas como *Tinder* o *Uber* regulan nuestras relaciones o trabajo condicionándonos mediante trucos conductistas, estrellas, logros, premios... Cuestiones como el crédito social chino, que es la aplicación de esto a nivel estatal, muestran cómo no es algo puntual, sino una tendencia a aplicar cada vez más estos elementos conductistas a cada faceta de nuestras vidas.

Y por último, pero muy relacionado con lo anterior, encontramos la problemática sobre el control de los datos. Si con el escándalo de *Cambridge Analytica* se ha llamado la atención sobre la importancia de nuestros datos y de la protección de los mismos, por el poder que pueden tener quienes dispongan de ellos, en el mundo del videojuego apenas se está abordando esto, cuando en los videojuegos estamos generando muchos más datos que en las redes sociales.

No por nada últimamente proliferan los estudios, carreras y empresas de *neuromárketing* que emplean videojuegos, porque midiendo la respuesta galvánica, el pulso y otros biométricos mientras jugamos videojuegos, pueden saber qué colores nos emocionan más, a qué parte de la pantalla tendemos a mirar o cómo reaccionamos cuando determinadas cosas aparecen acompañadas de cierta música, por mencionar solo algunas cuestiones.

Los datos que los videojuegos pueden proporcionar de sus jugadores/as son infinitamente mayores que los que se extraen a través de las redes sociales, y si no se trabaja al respecto, es posible que esto se convierta en una grave problemática a futuro.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Carrubba Luca (2019) Los juegos posibles. La creación de videojuegos alternativos entre arte, mercado y cultura de masas, [Tesis doctoral] Universitat de Barcelona. Disponible en: <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/140502>
- Eurídice Cabañes, (2008) “Identidades virtuales: ¿praxis de la postmodernidad?” Recuperado el 28 de marzo de 2020 de: https://www.academia.edu/4302824/Identidades_virtuales
- Eurídice Cabañes, (2009) Las chicas también matan. Recuperado el 28 de marzo de 2020 de: <https://euridicecaban.es.tl/Videojuegos%2C-las-chicas-tambi-e2-n-matan.htm>
- Lynch, T., Tompkins, J., Van Driel, I., y Fritz, N. (2016). Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years. *Journal of Communication*, 66(4), 564-584.
- Molina Ahumada Ernesto, (2017) “Jugar a la guerra: retórica y política en videojuegos bélicos”. *Revista Questión*, 54, 83-98.

Luján Oultón, Bárbara Echevarría y Sol Echevarría (Coordinadoras). *Cuaderno N° 98. Game studies; el campo actual de los videojuegos en Latinoamérica*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Año 23, N° 98, septiembre 2021. ISSN 1668-0227

Fecha de recepción: 09/02/2020

Fecha de aprobación: 08/03/2020

Los videojuegos ocupan en la actualidad un lugar protagónico en el mundo de la cultura y un espacio cada vez más destacado en el terreno de la educación. Por *Game Studies* (estudio de juegos o ludología) se suele abarcar todo tipo de juegos, sin embargo, en la última década la mayoría de estudios realizados se refieren casi exclusivamente a los videojuegos. Según Gonzalo Frasca (2003), el término “ludología” no ha sido acuñado ni por él mismo ni por Espen Aarseth, a quienes habitualmente se les atribuye, sino que había sido usado ya en 1982, aunque con un significado diferente. Según el mismo Frasca (1999) la expresión parece haber empezado a ganar aceptación luego de su publicación “Ludology meets narratology” (La ludología se encuentra con la narratología).

El trabajo objeto de la presente reseña fue presentado el 29 de julio de 2019 en el marco del “Game on! El arte en juego” en coproducción con la Universidad de Palermo, sede del evento, constituyéndose en la primera publicación en la temática en Latinoamérica.

La publicación cuenta con doce artículos y, en el prólogo, una de las coordinadoras y al mismo tiempo autora, Luján Oultón, nos da la pista para interpretar correctamente los trabajos incluidos en este Cuaderno N° 98, al indicar la división interna en nodos temáticos.

Así, el primer nodo, según la mencionada autora, funciona a modo de introducción al estado del arte de los *games studies* e incluye el artículo “*Game studies: apuntes para un estado de la cuestión*” de Diego Maté, donde su autor realiza un recorrido por más de veinte años de historia, centrándose en momentos cruciales sin pretender abarcar todos los trabajos e investigaciones publicadas durante ese período. Culmina su tarea con un muy breve panorama de los estudios llevados a cabo en la Argentina.

El segundo nodo se corresponde con nuevos abordajes para los videojuegos como herramienta creativa e incluye cuatro *papers*: “En el laberinto del tiempo. El videojuego y la evolución de la narrativa” de Federico Álvarez Igarzábal;

“Relaciones y grados de dependencia entre la música y la imagen en los videojuegos: aproximación a su análisis formal desde la jugabilidad” de Luciana Cacik; “Videojuegos, arte, naturaleza y maravilla. Un análisis transdisciplinar sobre las posibilidades poéticas de los Nuevos Medios” de Laura Palavecino y “Videojuegos en el museo. Nuevos desafíos curatoriales” de Luján Oulton.

Igarzábal especula con la posibilidad que tienen los jugadores de retroceder en el tiempo y de esta manera conocer el futuro, así como que la posibilidad de tomar decisiones por parte de los jugadores colisiona con el control que los autores suelen poseer sobre sus relatos. Esto abre un fascinante escenario que contempla el desarrollo de un nuevo medio, conjuntamente con el arte milenario de la narrativa.

Por su parte, Cacik intenta vincular la imagen y la música y sus maneras de comunicarse entre sí y con el jugador. Para ello recurre a comparaciones con otros medios como el cine, desarrollando los análisis desde la estructura formal en relación con los tres factores de interés: música, imagen y jugabilidad.

Palavecino, en tanto, examina las posibles relaciones entre el videojuego, el arte, la naturaleza y lo maravilloso, proponiendo una metodología teórica-práctica que le permite reflexionar sobre la experiencia creativa del desarrollo de un videojuego. La autora, analiza obras de su producción más reciente: *Buscador*

estelar de sueños; Beyond the garden y Flora Mirabilis, que constituyen experiencias de videojuego no tradicional.

En su ensayo, Outón muestra el nuevo camino que, como experiencia estética, abren los videojuegos, el que a su vez requiere de un abordaje propio e independiente. Expone un relevamiento de los modos actuales de curaduría lúdica, sus problemáticas y desafíos y culmina proponiendo un modelo propio de abordaje curatorial. Expresa que, el curador (la autora lo es) trabaja con la tríada arte-videojuego-sociedad, considerados como tres ejes en constante rotación y diálogo. Manifiesta que el curador de videojuegos se enfrenta al desafío de encontrar las vías de acceso al videojuego en tanto obra.

El tercer nodo incluye tres trabajos que introducen al lector en el proceso del diseño de videojuegos: “*Deep Game Design: una nueva metodología para crear juegos innovadores*” de Sebastián Blanco y Gonzalo Zabala; “*Ritmo y Velocidad en Videojuegos. La Evolución Narrativa y Bloques de Interacción componentes claves de los videojuegos de plataforma*” de Patricio A. León C. y “*Diseño de videojuego como terapia de juego para niños con Asperger*” de Ana Karina Domínguez.

Blanco y Zabala exponen una nueva metodología llamada Diseño Profundo de Juegos que propone un marco de desarrollo para crear videojuegos innovadores y presentan los

videojuegos que utilizaron para su realización. Destacan la necesidad de experimentar para innovar, a través de prototipos jugables que permitan documentar los efectos del mismo en los jugadores. Los autores concluyen que la elección de una estrategia basada en la innovación puede crear nuevos nichos de mercado.

Por su parte, León desarrolla un enfoque acerca de la narrativa y sus características y da a conocer la definición de jugabilidad, resaltando su importancia en el diseño de niveles de los videojuegos, además de poner a consideración los conceptos de ritmo y velocidad, analizando su afinidad en relación con la destreza de los jugadores, la clasificación de videojuegos y el reto implementado en estos.

Cerrando este bloque, Domínguez profundiza en el concepto de diseño de videojuegos, estudiando específicamente dos de ellos: LEGO Worlds y LEGO Marvel y las características que determinan la jugabilidad para niños con síndrome de Asperger. Culmina destacando la necesidad de realizar trabajos de investigación en Latinoamérica, desde el diseño y que no estén necesariamente referidos al campo de la psicología.

El cuarto nodo, integrado por dos artículos, se relaciona con el potencial transformador social de los videojuegos: “*Game Jams* como experiencia de aprendizaje para artes y diseño” de Jacinto Quesnel Álvarez y “Videojuegos

para la participación ciudadana” de Euridice Cabañes y Nestor Jaimen.

En su trabajo, Álvarez fundamenta teóricamente la necesidad del aprovechamiento de habilidades y competencias tecnológicas, sociales, comunicativas y artísticas y se exploran las posibilidades de los *Game Jams* y otras actividades relacionadas con la creación de videojuegos con ese objetivo. Concluye diciéndonos que deberíamos entender que cada juego es en sí mismo una experiencia de aprendizaje del entendimiento reflexivo de los juegos en sí.

Cabañes y Jaimen, dirigen la mirada hacia un uso potencial de los videojuegos muy poco explorado: de qué manera los videojuegos pueden contribuir a la participación ciudadana en las políticas públicas. Plantean su experiencia a través de dos casos prácticos: *Craftea* (mapea el entorno cercano con el objetivo de desarrollar propuestas de mejora del espacio público) y *Juegos del Común* (laboratorios ciudadanos de creación de videojuegos basados en *open data*).

El quinto y último nodo, está dedicado al proceso de ludificación y abarca dos trabajos: “Ludificando las ciencias: un espacio para la creación colectiva” de Julieta Lombardelli y “Transgamificación y cultura: del videojuego como producto cultural al videojuego como totalidad cultural” de Guillermo Sepúlveda Castro.

Lombardelli plantea, desde la tríada ludificación, juego y videojuego, la creación colectiva, en vinculación con las Ciencias, en particular con la ciencia ciudadana, es decir aquélla donde participan ciudadanos no especializados. El método presentado puede, según la autora, considerarse de valía para observar la ludificación en proyectos de investigación científica.

Por último, Sepúlveda Castro, aborda el fenómeno denominado *transgamificación*, y sus proyecciones a nivel filosófico y político. Se plantea que en un futuro cercano se estará hablando de una nueva realidad *gaming* y de cómo los videojuegos dejarán de derivar de la cultura para convertirse en una cultura alternativa, traspasando los códigos formadores de la gamificación y provocando la aparición de nuevos códigos morales.

A modo de cierre vale sugerir, como hace la autora y prologuista Luján Outon, que los estudios que integran el

presente Cuaderno deben tomarse como una invitación para la realización de futuras investigaciones. Es decir que nos están proponiendo un camino a seguir.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Frasca, G. (1999). *Ludology Meets Narratology: similitudes and differences between (video) games and narrative*. Originalmente publicado en finés como *Ludologia kohtaa narratologian en*, Parnasso, 3: 1999. Versión en inglés disponible en <http://www.ludology.org>
- Frasca, G. (2003). *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. *Digital Games Research Conference Proceedings (DiGRA)*. Disponible en <http://www.digra.org>

Gustavo Bacino
Universidad Nacional de Mar del Plata

LFA/Université d'Ottawa, ATILF/CNRS & Université de Lorraine (última versión, diciembre de 2014). *DÉCT: Dictionnaire Électronique de Chrétien de Troyes*. Recuperado de <http://www.atilf.fr/dect/>

Fecha de recepción: 26/12/2019

Fecha de aprobación: 04/02/2020

Un recurso web sumamente valioso para los medievalistas que abordan directa o indirectamente los *romans* del clérigo champañés Chrétien de Troyes (ca. 1135-1190) es el *Dictionnaire Électronique de Chrétien de Troyes* (DÉCT, por sus siglas). Esta web, fruto de un proyecto que honra a quien es probablemente el más importante contribuidor a la conversión literaria de la leyenda artúrica, fue posible gracias al trabajo conjunto de un conglomerado de instituciones canadienses y francesas: el *Laboratoire de Français Ancien* (LFA), de la Université d'Ottawa, al que correspondió su producción; el *Analyse et Traitement Informatique de la Langue Française* (ATILF), al que correspondió su distribución; el *Centre National de la Recherche Scientifique* (CNRS), y, por último, la Université de Lorraine. En dicha página, disponible tanto en francés como en inglés, nos encontramos con una transcripción muy cuidada de los cinco *romans* de Chrétien de Troyes que se encuentran dentro del manuscrito conocido como *Français 794* —llamado también “copia Guiot”, por el nombre del copista a quien se

le atribuye—, el cual está resguardado en el Département des manuscrits de la *Bibliothèque Nationale de France* (BNE). Estos *romans* son, en orden de aparición en el manuscrito, *Érec et Énide* (ca. 1169-1170)¹, *Le Chevalier de la Charrete* (ca. 1176-1181) —*Lanzarote del Lago* o *El Caballero de la Carreta*—, *Cligès* (ca. 1176-1177), *Le Chevalier au Lion* (ca. 1176-1181) —*Yvain* o *El Caballero del León*— y *Le Conte du Graal* (ca. 1181-1190) —*Perceval* o *El Cuento del Grial*—.

Si bien contamos con ediciones impresas modernas de cada una de estas obras —entre las que destacamos las de Mario Roques (1875-1961), famoso filólogo francés de origen peruano, para la colección *Les classiques français du Moyen Age*, que él mismo dirigió—, lo que hace original la propuesta del DÉCT —y que la diferencia de otros sitios web similares, como el *Repertorio Informatizzato dell'Antica Letteratura Catalana* (RIALC), de la Università di Napoli Federico II— es el hecho de que ofrece aquello que ya se explicita en su nombre: un diccionario muy completo del autor. Para tener una

¹ Las fechas de datación de cada texto fueron extraídas de la cronología que se encuentra en la edición de Daniel Poirion de las obras

completas del autor, la cual fue publicada por la editorial Gallimard en el año 1994.

magnitud de su volumen solo basta con ver que, al ser descargado gratuitamente en formato .pdf, el diccionario totaliza la friolera suma de 1169 carillas a doble columna. Desde artículos hasta sustantivos, pasando por conjugaciones verbales y adjetivos, cada palabra de los *romans* de Chrétien de Troyes del *Fr. 794* ha sido desarrollada profusamente en el diccionario. Pero el mejor modo de emplearlo no reside en consultar su versión en .pdf. En efecto, resulta mucho más enriquecedor utilizarlo en el marco de la interfaz gráfica de la web, a la cual cabe dedicar unas palabras.

El cuidadoso trabajo de programación del sitio —responsable, asimismo, de una estética sobria, pero pulida— ha posibilitado que el despliegue de las transcripciones respete la disposición textual de los folios del *Fr. 794*, a la vez que ofrece un conjunto de opciones sumamente útiles. Entre estas encontramos un botón que nos permite redirigirnos a la página de *Gallica*, el portal web de la *Bibliothèque Nationale de France* (BnF), en donde se encuentra una copia escaneada del folio exacto al que pertenece el segmento del *roman* que estamos consultando. Pero la más interesante de todas estas opciones reside en que, al hacer *click* con el botón izquierdo en cualquiera de las palabras de la obra transcrita a la que hayamos accedido, se abre de inmediato una pequeña interfaz en la que se nos ofrece la posibilidad de ir a la entrada del diccionario que desarrolla la

voz sobre la cual *clickeamos*. Allí encontraremos cada uno de los significados que la palabra ha adquirido a lo largo y ancho no solo de la transcripción de nuestro interés, sino también del resto de los *romans* transcritos, consignándose, además, todos los fragmentos textuales en los que hace su aparición. Demás está decir que poder ahondar en el sentido de los vocablos originales de un texto perteneciente a una sociedad muy distante, tanto en el espacio como —sobre todo— en el tiempo, no solo es inmensamente útil para el filólogo, sino también para el historiador que aborda este tipo de materiales como puertas de ingreso a determinadas dimensiones de los hombres del pasado, como la imaginaria, a las que sería difícil arribar de otras maneras.

En suma, el DÉCT constituye un material a tener especialmente en cuenta tanto por la meticulosidad de sus transcripciones como por su más que completo lexicón. Cabe reiterar que, si bien los textos y el diccionario pueden ser descargados separadamente en formato .pdf, resulta mucho más enriquecedor trabajar con todo el material en simultáneo desde la interfaz gráfica del sitio, la cual, pese a que requiere un poco de práctica, no resulta para nada difícil de dominar al cabo de un corto periodo de tiempo.

Walter J. Carrizo
Universidad Nacional de San Juan