

**LOS VIDEOJUEGOS DE TEMÁTICA CLÁSICA**  
**COMO OBJETO DE ESTUDIO: ALGUNAS CONSIDERACIONES**  
SOME REFLECTIONS ABOUT CLASSICAL-THEMED VIDEO GAMES  
AS A SUBJECT OF STUDY

*Cristóbal Macías Villalobos*

*Universidad de Málaga*

*cmacias@uma.es*

Fecha de recepción: 04/06/2021

Fecha de aprobación: 31/03/2022

**Resumen**

En este artículo analizamos el papel de los videojuegos de temática relacionada con el mundo clásico grecorromano en el ámbito de los estudios de Recepción Clásica, la imagen que tales productos de ocio masivo ofrecen de la Antigüedad, así como su posible aprovechamiento didáctico dentro del ámbito de los denominados Serious Games.

**Palabras clave**

Videojuegos, Recepción clásica, cultura de masas, Serious Games.

**Abstract**

In this paper we analyze the role playing video games with a Classical World-related theme in the field of Classical Reception studies. Additionally, we are interesting in the image that such mass leisure items offer about Antiquity, as well as their teaching and learning possibilities within the field of the so-called Serious Games.

**Keywords**

Video Games, Classical Reception, Mass Culture, Serious Games.

**CONSIDERACIONES PREVIAS**

En las últimas décadas hemos asistido al desarrollo imparable de la industria del videojuego hasta el punto de convertirse en la forma de ocio preferida por un amplio sector del público —joven y no tan joven—, por encima de otras formas de ocio tan populares

*e-tramas 11 – Marzo 2022 – pp. 1-18*

*ISSN 2618-4338*

*GTI – TEG 2.0 – HDHV (E041-06)*

*Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades*

*Universidad Nacional de Mar del Plata*

*Universidad de Murcia*

como el cine o la televisión, llegando a generar unas cifras de negocio que nada tienen que envidiar a otros formatos audiovisuales como el cine o la música.

A este respecto, según datos del Libro Blanco del Videojuego Español referidos al año 2020, a nivel mundial la industria del videojuego movió casi 175.000 millones de dólares durante el año 2020, según datos de la consultora Newzoo, estando previsto, además, que para el año 2023, el número de jugadores alcance los 3.000 millones en todo el planeta —en 2020 han sido 2.800 millones—, gracias al aumento en regiones como Oriente Medio, África y Asia-Pacífico. Todos estos datos nos dan una idea precisa de la importancia del mundo del videojuego dentro del ámbito audiovisual.

Entre los temas que se recrean en los múltiples géneros en que se divide la producción videolúdica, uno de los que más ha atraído la atención de creadores y desarrolladores es el del mundo antiguo en general y clásico en particular, con más de doscientos títulos, algunos de gran éxito como *Ages of Empires*, *The Rise of Rome Expansion*, *Europa Universalis: Rome*, *God of War*, *Rome: Total War*, *Imperium Romanum*, etc., con ventas que alcanzan muchos millones de copias. Por su parte, según cálculos recientes, el total de videojuegos de temática histórica alcanza la nada desdeñable cifra de unos 2.300 títulos (Rollinger, 2020).

Esto ha convertido al videojuego, junto con el cine peplum o “cine de romanos”, en una de las vías principales para acercar al gran público la cultura clásica, el mundo griego y romano, en un momento en que dichos contenidos están cada vez menos presentes en los currículos escolares de la práctica totalidad de los países occidentales.

El modo como se recrea el mundo clásico en la mayoría de esos títulos ha sido a menudo objeto de polémica, al enfrentar a los que, como especialistas, ponen de relieve los frecuentes errores, anacronismos y excesivas libertades que habitualmente se permiten los desarrolladores de videojuegos (crítica esta que se hace extensiva también a las recreaciones cinematográficas o televisivas del mundo antiguo), y la industria del videojuego, que subraya el carácter lúdico de este tipo de productos que toman la Historia como mero pretexto para construir su particular universo narrativo y que, en el mejor de los casos, lo que pretenden conseguir es el mayor grado de verosimilitud posible, de forma que la aventura videolúdica sea creíble para el jugador que se sumerge en ella como protagonista.

Independientemente de cualquier polémica, lo cierto es que el videojuego, al igual que otros medios de la cultura popular como el cine, la televisión, los cómics o las novelas gráficas, transmiten y contribuyen a fijar una determinada imagen de la Antigüedad que poco o nada tiene que ver con las fuentes ni con la literatura científica más especializada, y que se alimenta de una serie de tópicos, de arquetipos, equivocados o no, existentes en nuestra sociedad actual, de los cuales se nutren los creadores de todos esos productos de la cultura

popular y, en nuestro caso, los desarrolladores de los videojuegos (Abad Merino & Jiménez Alcázar, 2018). Esos arquetipos, cuando no prejuicios e ideas preconcebidas sobre el mundo antiguo, afloran de manera explícita o subliminal en cualquiera de los títulos que tienen que ver con el mundo antiguo y contribuyen a crearle al jugador la impresión de que se está trasladando a una antigüedad que le resulta familiar, al coincidir la imagen que del mundo antiguo se reproduce en la aventura videolúdica con la suya propia.

### **EL VIDEOJUEGO COMO OBJETO DE ESTUDIO: RECEPCIÓN CLÁSICA Y VIDEOJUEGOS**

Además de producto de ocio, el videojuego se ha convertido desde hace algunas décadas en objeto de atención por parte de investigadores de muy diversos campos, en particular de los interesados en el mundo antiguo.

De este modo, los videojuegos como fenómeno social y cultural empezaron a ser estudiados en las décadas de los 80 y sobre todo de los 90 del siglo XX dentro de los llamados Games Studies, integrados a su vez en ese otro ámbito mucho más amplio de lo que en el mundo anglosajón se denominan los Media Studies. En ese ámbito surgió la disputa entre los “narrativistas” y los “ludologistas” respecto a cuáles debían ser los aspectos formales en que había que centrarse a la hora de estudiar los videojuegos. Así, para los primeros, como nueva forma de contar una historia, había que estudiarlos desde las teorías de la narrativa; mientras que, para los segundos, había que poner el foco en el sistema abstracto y formal en que se basan, es decir, en las reglas que rigen el propio juego (Macías Villalobos, 2013).

A su vez, los videojuegos de temática clasicista o vinculada con el mundo antiguo en general solo muy recientemente han empezado a ser tomados como objeto de estudio dentro de eso que se ha dado en llamar “Recepción Clásica” (o Classical Reception en inglés). Frente a los estudios de Tradición Clásica, que se han centrado en obras y autores literarios pertenecientes a la “alta cultura”, buscando las huellas dejadas en ellos por las obras y autores antiguos que les pudieron servir de modelo, la Recepción Clásica se fija sobre todo en la manera en que esos modelos clásicos han sido reinterpretados en las diversas épocas o periodos históricos, cómo se los han apropiado y con qué fin. No se habla ya tanto de fidelidad a las fuentes como del modo en que las civilizaciones griega y romana se convierten en vehículos de expresión de diferentes contenidos relacionados con los intereses y las inquietudes de la sociedad que los genera.

La expresión “Recepción Clásica” nace a finales de los años 60 del siglo XX, aunque no adquiere carta de naturaleza hasta el siglo XXI con la publicación del libro de Lorna

Hardwick Reception Studies (2003) y la creación de la revista Classical Receptions Journal en el año 2009 (García Jurado, 2015).

Esta nueva forma de abordar el influjo del pasado clásico, con un desarrollo aún muy limitado en España, ha supuesto la legitimación como objeto de estudio de algunas manifestaciones culturales no canónicas e integradas en eso que se ha llamado la “cultura de masas” como soporte de ciertos contenidos vinculados con la Antigüedad clásica. Esto ha permitido que la música, el cine, el cómic o los videojuegos, como soportes y expresión artística de contenidos vinculados a la reinterpretación que del legado clásico hace nuestro tiempo, empiecen a ser considerados materia digna de atención científica por parte de los investigadores, aunque muy lentamente.

Un buen ejemplo de un proyecto de investigación español centrado en el estudio de la Recepción Clásica en los medios de la cultura de masas contemporánea es Marginalia, marginaliaclassica.es, del que formamos parte, que ha obtenido tres proyectos de investigación desde el año 2011 hasta la actualidad, y cuyo objetivo fundamental es identificar las funciones y significados que la actual sociedad de consumo atribuye al mundo clásico grecolatino, así como la idea que sobre este crean los productos de la cultura de masas contemporánea.

Del mundo antiguo en general, los videojuegos se han interesado por dos temas fundamentales, la Mitología y la Historia. Aunque la primera está detrás de un buen número de títulos tan populares como Kid Icarus o la saga God of War, es sin duda la Historia Antigua la que más ha atraído la atención de los estudiosos, hasta el punto de constituirse todo un ámbito científico nuevo que toma como objeto de estudio la relación entre videojuegos e Historia, y no solo la Historia Antigua, el denominado Historical Game Studies, cuyas características fundamentales podemos encontrar en Chapman & Westin, 2017 y Peñate Domínguez, 2017.

Dentro de este ámbito, un grupo de investigación español muy activo en lo que al estudio de los videojuegos de temática histórica se refiere es el denominado “Humanidades Digitales: Historia y Videojuegos”, <https://www.historiayvideojuegos.com>, entre cuyos objetivos se encuentra estudiar la influencia de los videojuegos en la ciencia histórica en cualquiera de sus manifestaciones, así como la percepción que desde el videojuego se tiene de los diferentes periodos del pasado histórico.

## **EL VIDEOJUEGO HISTÓRICO: RASGOS FUNDAMENTALES**

Por videojuego histórico podemos entender aquel que construye la narrativa que sirve de base al juego sobre un trasfondo histórico y que, aunque el relato así construido

## LOS VIDEOJUEGOS DE TEMÁTICA CLÁSICA COMO OBJETO DE ESTUDIO: ALGUNAS CONSIDERACIONES

pueda desarrollarse en escenarios y ambientes ucrónicos, el resultado final es verosímil para el jugador (Mugueta Moreno, 2018). Es decir, no se trata tanto de crear productos que respeten y sean fieles a los datos históricos tal como pueden ser reconstruidos por un historiador o un arqueólogo, sino que, partiendo de ciertos datos o hechos históricos, se trata de crear una ambientación y un relato verosímiles que le den al jugador la sensación de que efectivamente se traslada al periodo histórico recreado al sumergirse en el juego.

A pesar del notable desarrollo experimentado por este campo de estudio en la última década, sin embargo aún se encuentra en sus primeros estadios, de modo que el volumen de producción científica que aborda la relación entre videojuegos y mundo antiguo es relativamente reducido. A este respecto, Rollinger (2020), aplicando criterios excesivamente restrictivos, habla de apenas veinte artículos y capítulos de libros y una monografía como producción científica adscribible a este ámbito.

Los autores que se dedican al estudio de la relación entre videojuegos e Historia suelen ser habitualmente investigadores jóvenes, a menudo doctorandos o con sus tesis doctorales leídas muy recientemente, pues se trata de un campo de trabajo ignorado, cuando no directamente menospreciado, por la historiografía de cuño más tradicional. Como atinadamente ha destacado algún crítico, la razón última está en que los videojuegos no han sido capaces de desprenderse del estigma de “poco serios” o incluso de pueriles, a pesar de los más de ochenta años transcurridos desde la publicación en 1938 de la magistral obra *Homo Ludens* de Johan Huizinga, que marcó un punto de inflexión al considerar el juego como un elemento fundamental de la cultura humana (Rollinger 2020).

Esto además explica que sea difícil encontrar artículos sobre el tema en las revistas especializadas en mundo antiguo y que la producción bibliográfica de los especialistas en este tema haya que buscarla en revistas de nueva creación, generalmente online, o en formatos más informales como páginas web, blogs o incluso vídeos publicados en algún canal de Youtube.

Sin embargo, el trabajo sobre videojuegos de temática antigua merece toda la atención por varias razones:

1) la creciente popularidad de este tipo de videojuegos, pues títulos como *Ages of Empires*, *God of War* o la saga *Assassin's Creed* han vendido varios millones de copias;

2) son juegos interactivos, lo cual permite no solo recrear la historia, sino también vivirla, pues como dicen French & Gardner: “Players do not just want to represent the past, but to relive it”. (French & Gardner, 2020, 68);

3) su propia narrativa se basa en tópicos que forman parte del imaginario colectivo popular, sin olvidar las posibilidades que tales videojuegos ofrecen para la enseñanza y el

aprendizaje de la Historia antigua a unos alumnos que aún dependen demasiado del libro de texto y del aprendizaje memorístico.

Uno de los puntos en los que más insisten los estudiosos de los videojuegos de temática histórica es que no se trata tanto de poner de relieve el verismo histórico de estos juegos, como la manera en que los desarrolladores consiguen transmitir autenticidad, puesto que esto es lo que más interesa a los jugadores. A este respecto, como afirma Serrano Lozano (2020), la autenticidad en los videojuegos ha de entenderse como la creación de un contenido histórico que, independientemente de su exactitud con los hechos históricos, sea creíble y aceptable por el jugador. Por su parte, French & Gardner, al hablar en los videojuegos históricos de “autenticidad”, distinguen entre la autenticidad de la representación y la autenticidad de la experiencia, “which depends on reasonably accurate material world-building but also has a lot to do with gameplay mechanics”. (French & Gardner, 2020, 68).

No obstante esto, de cara a su uso como herramientas didácticas, muchos profesores siguen poniendo de relieve los anacronismos y mixtificaciones presentes en el juego, los cuales son vistos como obstáculos para una adecuada integración de este soporte en los currícula escolares.

Otro elemento que también se pone de relieve, en lo relativo a los juegos de estrategia y los denominados 4X (eXplorar, eXpandir, eXplotar y eXterminar), es lo que podríamos llamar la “metahistoria”, es decir cuáles son los hechos históricos y decisiones que los diseñadores del juego tienen en cuenta, que determinan sobremanera las opciones del juego que se ofrece a los jugadores (Rollinger 2020).

## **LA IMAGEN DEL MUNDO ANTIGUO EN LOS VIDEOJUEGOS**

### ***Videojuegos y mitología clásica***

De entrada, en los juegos de temática mitológica solemos encontrar tramas muy complejas en las que los desarrolladores, aunque se permiten muchas libertades con el mito clásico, suelen mantener los rasgos fundamentales que identifican al dios, al héroe o al monstruo del mito original, de forma que resulta fácil de reconocer por cualquier jugador que tenga unas mínimas nociones de mitología clásica (Macías Villalobos, 2021), si bien es habitual que héroes y monstruos se usen fuera del contexto que les era propio. Por poner algún ejemplo, en God of War, muchos de los enemigos a los que se enfrenta el héroe Kratos, trasunto del héroe clásico Heracles, son monstruos híbridos (minotauros, sátiros, el perro Cerbero, los cíclopes, las gorgonas), cuya morfología y atributos suelen coincidir de manera general con los que se les identificaba en la iconografía clásica.

## LOS VIDEOJUEGOS DE TEMÁTICA CLÁSICA COMO OBJETO DE ESTUDIO: ALGUNAS CONSIDERACIONES

Además —y esto es un rasgo de todos los videojuegos en general— las tramas son profundamente maniqueístas, donde el enfrentamiento entre el bien y el mal, entre el héroe y el monstruo en el papel de villano, simboliza la lucha entre las fuerzas de la luz y las fuerzas de la oscuridad, las fuerzas del orden y las fuerzas del caos. Así, en *Kid Icarus*, las fuerzas del bien están representadas por Palutena, trasunto de la diosa griega Palas Atenea, y las del mal por Medusa, diosa de la oscuridad, algo que guarda relación con el hecho de que el mito clásico situaba el hogar de las gorgonas en el lejano Occidente, por tanto no lejos del reino de los muertos, el reino de la oscuridad por antonomasia (Macías Villalobos, 2013). Asimismo, en los juegos mitológicos, es habitual que el héroe humano encarnado por el jugador tenga que auxiliar a los dioses, como ya hiciera Heracles en la Gigantomaquia, durante la cual gracias a las flechas disparadas por el héroe, que iban además emponzoñadas con la sangre de la Hidra de Lerna, pudieron ser finalmente sometidos los terribles gigantes.

Este poder del héroe es tal que en algunos juegos pueden llegar incluso a acabar con la vida de los mismísimos dioses (Paprocki, 2020), como hace Kratos en la saga *God of War*, entre otras divinidades, con Ares, con el que luchará en singular combate y al que matará con la ayuda de la Caja de Pandora, un arma muy poderosa, tras lo cual el héroe espartano pasará a ser el nuevo dios de la guerra por ofrecimiento de la diosa Atenea —recuerdo sin duda de la conversión de Heracles en dios tras su muerte en el mito clásico—.

Finalmente, otro rasgo del tratamiento que del mito clásico se hace en los videojuegos es la incorporación al relato protagonizado por personajes mitológicos de seres o criaturas pertenecientes a otras mitologías, en particular la nórdica, familiar también para muchos jugadores. Así, la última entrega de *God of War*, la de 2018, tiene como escenario las tierras nórdicas, donde el héroe tendrá que enfrentarse a criaturas como los draugrs, una especie de no muertos, antiguos guerreros derrotados por las valquirias y devueltos a la vida como una especie de zombis, y dragones, como Hraezlyr.

### ***El mundo antiguo en los videojuegos de temática histórica***

En lo que se refiere a los videojuegos de temática histórica, uno de los rasgos principales que presentan los mejores títulos es el gran esfuerzo realizado en el diseño de la arquitectura urbana donde se desarrolla la aventura videolúdica, para lo cual los creadores deben realizar un importante esfuerzo de documentación, lo cual contribuye notablemente a crear la sensación de “realidad” en el jugador. Esta cuidada reconstrucción arqueológica, que a menudo nada tiene que envidiar a las reconstrucciones en 3D que empiezan a ser habituales en el ámbito de la Arqueología, ha sido puesta de relieve y alabada por la crítica,

por ejemplo, en el caso de *Ryse: Son of Rome*, para el caso de Roma, y de las ciudades donde transcurre la saga de *Assassin's Creed*, ciudades del Medio Oriente, para el periodo de la III Cruzada, y de la Europa del Renacimiento (Téllez Alarcia & Iturriaga Barco, 2014).

Contribuye también a crear la idea de autenticidad el que se incluya en el juego la participación de personajes históricos del periodo recreado, como Nerón, auténtica encarnación del mal en *Ryse: Son of Rome*, o Boudica, líder del ataque bárbaro a Roma en ese mismo juego y que fue un personaje real, reina que encabezó la rebelión de varias tribus britanas contra los romanos precisamente durante el gobierno del Nerón histórico (Macías Villalobos, 2019).

A aumentar la sensación de verosimilitud y autenticidad contribuye también la recreación de la cultura material de la civilización o el momento histórico en el que se ambienta la aventura videolúdica, es decir, el modo de vestir, la alimentación, el armamento, los medios de transporte, etc., algo que ha sido muy alabado también en la saga de *Assassin's Creed* (Téllez Alarcia & Iturriaga Barco, 2014). No obstante, tampoco es preciso que la cultura material y la tecnología sean exactamente las correspondientes al periodo recreado: lo realmente importante para el jugador es que lo parezca.

Siendo la guerra una de las señas de identidad de los videojuegos de temática histórica, se entiende que, en su afán por conseguir la mayor autenticidad y verosimilitud posibles, los creadores intenten reflejar en sus producciones el “rostro de la batalla” —expresión que procede del título del libro *The Face of Battle*, de John Keegan, publicado en 1976, que supuso un antes y un después en el modo de estudiar las batallas, por la apuesta del autor de analizar la batalla atendiendo a la experiencia personal del soldado en combate (Etxebarria & Aguado-Cantabrana, 2016)—, aprovechando los últimos avances tecnológicos e imitando en ellos las técnicas de efectos especiales del cine. En este sentido, los avances han sido muy notables desde que en 1997 y 1999, tras la aparición de los dos primeros títulos de la saga *Age of Empires*, se marcara un antes y un después en el tratamiento de la estrategia militar en los videojuegos de temática histórica. Con *Rome: Total War* (2004) y *Medieval II Total War* (2006) se incluyeron algunas novedades técnicas como poder acercarse a la cámara para tener una visión a ras del suelo, o poder conocer el estado físico de las tropas y su estado de ánimo o moral, con las cuales se pretendía recrear de manera más realista la batalla (Etxebarria & Aguado-Cantabrana, 2016).

Asimismo, en *Rome II: Total War* (2013) y *Total War: Attila* (2015), y su expansión *Época de Carlomagno*, se han añadido algunas mejoras derivadas del desarrollo gráfico, como supeditar el campo de visión al que tendría la primera línea de batalla, teniendo en cuenta factores climatológicos y orográficos; la opción del modo cinemático, que permite visualizar el combate desde una unidad concreta; o la posibilidad que se ofrece al jugador

## LOS VIDEOJUEGOS DE TEMÁTICA CLÁSICA COMO OBJETO DE ESTUDIO: ALGUNAS CONSIDERACIONES

de descargarse ciertos contenidos que aportan a la batalla un aspecto mucho más visceral y sangriento, para de este modo aumentar la experiencia de simulación del combate, siguiendo en ello las tendencias actuales del cine histórico (Etxebarria & Aguado-Cantabrana, 2016).

Un paso más se dio en el juego *Mount & Blade* (2008), un juego de rol o RPG en tercera persona, por el hecho de que el jugador podía verse inmerso en la batalla en primera o tercera persona. El hecho de ver huir a algunos compañeros si se veían en clara inferioridad o si el número de bajas era muy elevado, acercaban al jugador a los miedos del soldado en combate. Asimismo, el sonido ensordecedor de la batalla sumergía al jugador aún más en la atmósfera del combate (Etxebarria & Aguado-Cantabrana, 2016). En la expansión de *Mount & Blade: Warband* denominada *Viking Conquest* (2014), se añadieron algunas otras características opcionales que aumentaron en un grado nunca visto la experiencia del “rostro de la batalla”, como el hecho de que el soldado pudiera desangrarse por una herida, que se le rompiera el arma en pleno combate o que por el peso de la armadura se fatigara antes. Todo esto contribuía a comprender mejor los problemas a los que cualquier soldado del mundo antiguo o medieval podía enfrentarse, aunque reducían tanto la jugabilidad que muchos jugadores preferían prescindir de estos añadidos (Etxebarria & Aguado-Cantabrana, 2016).

Todos estos avances en el hiperrealismo logran una mayor implicación del usuario en la experiencia de combate, pero no suponen necesariamente una mayor veracidad histórica, pues los anacronismos y errores históricos no tienen por qué afectar a la calidad del juego (Etxebarria & Aguado-Cantabrana, 2016).

Aunque esta búsqueda del hiperrealismo suele explicarse como una manera de aumentar la sensación de realidad del jugador que se sumerge en la acción videolúdica, no son descartables otras explicaciones de carácter más bien sociológico, como, por ejemplo, que a través del empleo de este tipo de técnicas se proporciona al jugador, que quiere vivir experiencias fuertes, una experiencia, controlada, de la guerra, que en nuestra realidad cotidiana no tiene o no es probable que tenga.

Una crítica que habitualmente se ha hecho a los juegos de temática histórica, en particular a los del género de estrategia o de construcción de imperios, es la excesiva importancia que se concede a la guerra como medio para aumentar el poder propio, algo que sin dejar de ser cierto empieza a ser corregido en algunas de las entregas más recientes, donde se tienen en cuenta otros factores como los económicos o la propia diplomacia. Es el caso de *Rome: Total War*, donde, por ejemplo, los factores económicos desempeñan un papel importante en el desarrollo del juego. Las ciudades tienen sus ingresos y sus gastos.

Se gana dinero construyendo puertos, carreteras y mercados; también esclavizando a la población de una ciudad asediada. En cambio, construir otros edificios públicos genera gastos. Se pueden subir o bajar los impuestos, pero una subida excesiva puede llevar a la población a rebelarse (Macías Villalobos, 2019).

Esta importancia concedida a la guerra lleva a que en los juegos basados en uno o varios héroes individuales se proclamen como las “virtudes” predominantes la fuerza, la agilidad y la agresividad. De esta forma el videojuego se convierte en escaparate de estereotipos masculinos y por extensión machistas (Gardner, 2007). Además, lo habitual es que los habitantes y los soldados sean siempre hombres, de forma que los protagonistas suelen ser siempre grandes hombres o guerreros musculosos. Esto quizás pueda servir para explicar la importancia concedida en los juegos de ambientación romana a la figura del gladiador —no hay juego de romanos que se precie que no incluya una escena de combate de gladiadores o que el propio protagonista tenga que ejercer de gladiador, muy en la línea de *Gladiator*—, cuando es sabido que estos personajes apenas tenían relevancia en la literatura clásica ni tampoco eran considerados dignos de emulación (Lowe, 2009).

Respecto a la representación de la mujer en los videojuegos de temática clásica, a partir del análisis que ofrece Beavers (2020) de su presencia en *Ryse: Son of Rome*, el autor se detiene en tres aspectos relativos al género femenino aquí representados —pero que sin duda están presentes en otros muchos títulos de videojuegos—: las “damiselas en apuros”, la cosificación de la mujer como objeto sexual y la vinculación entre sexualidad, trauma femenino y violencia.

Como apunta Beevers (2020), en un estudio ya antiguo, de 1998, se demostró que el retrato habitual de la mujer en los videojuegos era como “damisela en apuros”, categoría esta solo superada por el gran número de títulos donde la mujer no aparece en modo alguno como personaje. Además, son muchas las formas en que este estereotipo femenino aparece en las tramas argumentales, entre ellas, cuando el estereotipo aparece unido a la violencia explícita contra las mujeres, motivo este usado a menudo como pretexto para que el héroe masculino busque una sangrienta venganza. Este es el caso de *Ryse*, donde el motivo último del héroe protagonista, Marius, no es rescatar a una mujer en apuros, sino vengar la muerte de su madre y de su hermana a manos de supuestos invasores bárbaros, como en *Gladiator*. De hecho, las intervenciones de su madre y de su hermana son muy breves, puesto que sus muertes se producen al principio del juego y sirven de justificación para la actuación posterior del héroe.

De otro lado, Séptima, la madre de Marius en el juego, en la escena inicial de este comenta lo hermoso que se ve su hijo con su armadura, lo cual implica que las mujeres

## LOS VIDEOJUEGOS DE TEMÁTICA CLÁSICA COMO OBJETO DE ESTUDIO: ALGUNAS CONSIDERACIONES

encuentran atractivo a un guerrero, aspecto este que asocia al jugador con atributos de una masculinidad convencional. No obstante, las palabras de Séptima tienen un contrapunto irónico, pues tanto ella como su silente hija morirán a manos de un hombre con estas características. Asimismo, estas mujeres se ajustan al estereotipo de la mujer débil, vulnerable y que necesita protección (Beavers, 2020).

Frente a Marius, el juego presenta a un personaje femenino muy relevante, la reina Boudica, personaje histórico que, como ya hemos comentado, encabezó una rebelión contra el dominio romano en Britania durante el reinado de Nerón. Sería de esperar que ese protagonismo femenino pudiera ser aprovechado por los desarrolladores para romper estereotipos. Pero no sucede así. De entrada, el ansia de venganza de Boudica contra los romanos se produce tras la muerte de Oswald, su padre. Esto parece relegarla a un papel secundario, según Beavers (2020), pues sitúa el foco en el asesinato de un personaje masculino, Oswald, que es presentado en el juego como la justificación de la venganza de Boudica. La reina acaba presentándose así como un personaje inclinado a la violencia, como sucede con el héroe Marius, y que necesita haber sufrido un trauma para reaccionar. Es decir, en Ryse se diría que las mujeres deben sufrir un trauma para volverse fuertes, o, dicho de otra manera, que a las mujeres el poder les viene del hecho de ser víctimas (Beavers, 2020).

Asimismo, aunque el hecho de presentar a una mujer guerrera como la heroína correspondiente al héroe masculino Marius podría considerarse a priori como un elemento positivo en el juego, en lo que supone de empoderamiento de la mujer, sin embargo, cuando esta heroína aparece en escenas de combate, “takes on male characteristics, use male language, male weapons [and is] a warlike and destructive figure created in man’s image”. (Beavers, 2020, 87). Es decir, se procede a dotar a la mujer de “virtudes” normalmente atribuidas al héroe masculino, quizás, como una manera de parangonarla con este.

En fin, respecto a la cosificación de las mujeres como objetos sexuales en Ryse, se trata de un aspecto muy destacado en el juego. Por poner un ejemplo, en la escena en que Marius se encuentra a la mujer con poderes oraculares, esta, de entrada, pide su ayuda para ser liberada. Vemos a la mujer entre sombras, a cuatro patas y con una cadena al cuello, suplicante, postrada ante él —lo que ya de por sí constituye un retrato humillante de la mujer como ser desvalido—. Pero, además, aunque su cuerpo está pintado, ella está desnuda de cintura para arriba y con solo unos trozos de tela que cubren la mitad inferior de su cuerpo. Como dice Beavers: “The nude woman chained by the neck is a common trope of fantasy and science-fiction media”. (Beavers, 2020, 83).

En este caso, aunque Beavers centra su análisis en las implicaciones sexuales del retrato de esta especie de sacerdotisa, también cabe otra lectura no menos sugerente: se trata de una mujer con un gran poder, pues posee unos conocimientos sin los que el héroe no podría progresar en su itinerario heroico, por lo que, en cierto modo, es sentida como una amenaza para el poder masculino. Por ello, en vez de ser presentada en condiciones de igualdad con el protagonista masculino, aparece en el juego como un ser desvalido y dominado, que implora la ayuda del héroe, de cuya generosidad depende su libertad, a cambio de la cual tendrá que revelar al protagonista la información que necesita.

Evidentemente, con este y otros ejemplos de conversión de las mujeres en objetos sexuales los creadores pretenden atraer a un público eminentemente masculino, los jugadores que encarnarán en el juego la figura del héroe Marius: “The female becomes the erotic object of the male gaze, occurring because of the spectator’s identification with the male protagonist”, (Beavers, 2020, 84). Este es un rasgo recurrente de muchos de los videojuegos de temática histórica, sobre todo de aquellos que tienen la guerra y el enaltecimiento de las virtudes guerreras, entendidas normalmente como masculinas, como fundamento del relato que les sirve de trasfondo.

Asimismo, aplicando el sistema jerárquico de los ejércitos actuales, que mediante una escala de rangos militares móviles y abiertos permite a un militar ascender por méritos propios —o tras pasar por la Academia Militar— desde lo más bajo del escalafón hasta los puestos más altos de la jefatura militar, en algunos juegos ambientados en el mundo antiguo, como en *Centurion: Defender of Rome*, se da la posibilidad al jugador de convertirse en emperador partiendo de los puestos más básicos del escalafón militar, algo completamente ajeno a los ejércitos antiguos (Macías Villalobos, 2013). Esto se explica sin duda por la propia mecánica habitual en los videojuegos, donde el hecho de que el héroe protagonista supere retos y venza al enemigo de turno le lleva a subir de nivel hasta completar el juego.

Además, en juegos de estrategia y de construcción de imperios, incluso en algunos tan cuidadosos con su trasfondo histórico como *Civilization IV*, es normal que todas las civilizaciones en juego sean más o menos idénticas, por aquello de que puedan competir en condiciones de igualdad. Además, tampoco se suelen tener en cuenta las especificidades de cada una, sino que se practica un absoluto igualitarismo (Macías Villalobos, 2013).

De otro lado, en muchos juegos de estrategia se concede una gran importancia al progreso tecnológico como motor del juego, algo que responde a concepciones modernas más que de las civilizaciones antiguas recreadas. Asimismo, en los juegos por turnos, los turnos referidos al pasado abarcan más tiempo que cuando se refieren a la época actual: es

como si la historia se hiciera más detallada conforme nos acercamos al presente (Gardner, 2007).

La costumbre que tienen los desarrolladores de identificar tal o cual civilización con determinados edificios o construcciones usados a modo de emblemas, como el Coliseo para identificar a la civilización romana, hace que su presencia sea casi obligada en cualquier videojuego que representa a la capital del Lacio, con independencia de la época en que se sitúe la acción, algo que también sucede en el cine de romanos (Lowe, 2009).

### ***Los estudios postcoloniales aplicados al estudio del videojuego de temática clásica***

En fin, como una demostración más de las posibilidades de análisis que ofrecen los videojuegos de temática antigua, se ha publicado recientemente un trabajo donde se analizan algunos videojuegos desde la perspectiva de los estudios poscoloniales. Es el caso del trabajo de Ross Clare (2020), en el que se analiza desde esta perspectiva el juego Titan Quest, un juego de rol y acción para Windows desarrollado por Iron Lore y publicado en 2006, donde el héroe protagonista debe recorrer Grecia, Egipto y Asia hasta China a través de la Ruta de la Seda, para derrotar a tres Telquines que han convocado a legiones de monstruos para aterrorizar al mundo y lograr la liberación de los Titanes y, de paso, la destrucción de los dioses olímpicos. En opinión de Clare, el hecho de que un héroe venido de Grecia sea el único capaz de aniquilar legiones de monstruos, situados en un Oriente de límites difusos, sería equivalente a reconocer que se trata de territorios incapaces de gobernarse a sí mismos, por lo que necesitan de una especie de libertador proveniente de la racional e ilustrada Grecia que, al eliminar las hordas de monstruos que tienen sometidos a dichos territorios, estaría algo así como liberándolos de la superstición y de las fuerzas del caos y de lo irracional representadas por los monstruos en cuestión, todo ello por tanto asimilable a una ideología postcolonial, basada en el eurocentrismo y en la supuesta superioridad de la civilización occidental encarnada por la Grecia antigua frente a pueblos no civilizados.

Este trabajo es interesante para demostrar cómo de manera subliminal los desarrolladores de videojuegos suelen teñir sus producciones de un barniz ideológico tras lo que no es a primera vista sino un inocente entretenimiento.

## **EL APROVECHAMIENTO DIDÁCTICO DE LOS VIDEOJUEGOS DE TEMÁTICA HISTÓRICA**

Un último aspecto, pero no por ello menos importante, que hay que destacar en relación con los videojuegos de temática histórica es su potencial didáctico, a pesar de las ya comentadas críticas que muchos profesores y especialistas en Historia Antigua y

Arqueología lanzan contra ellos por sus anacronismos, omisiones o mixtificaciones históricas.

De entrada, como ha reconocido la crítica, es indudable el poder motivador de los videojuegos, de manera que, si pudiéramos trasladarlo al proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula, conseguiríamos mejorar notablemente los resultados académicos.

A este respecto, siguiendo a Téllez Alarcia & Iturriaga Barco (2014) —quienes a su vez resumen los postulados de Gee (2004) —, podríamos basar el potencial del videojuego en lo que al aprendizaje se refiere en tres aspectos:

1) Supone la iniciación en un nuevo “alfabetismo”, que potencia modos de aprender diferentes, y complementarios, al que se logra con el texto impreso.

2) La interactividad, que es sin duda su rasgo más destacado, pues al sumergir al jugador en el desarrollo del juego aumenta su motivación y su implicación más que los medios de aprendizaje tradicionales (libro, fotografía o cine) que por sus propias características resultan más pasivos. El modo de aprendizaje que se aplica en el videojuego está basado en el principio del ensayo-error, sin que este último sea castigado, pues dispone de todas las oportunidades que necesite para aprender y corregir sus errores, y así seguir avanzando en el juego.

3) Desarrollo de todo un nuevo catálogo de habilidades, muchas de ellas ausentes de los sistemas de aprendizaje más tradicionales, como habilidades personales y emocionales (superación de retos, autoconfianza), sociales (interiorización de normas y comportamientos, cooperación, trabajo en equipo), psicomotoras y cognitivas (curiosidad, percepción visual y auditiva, capacidad organizativa, toma de decisiones, solución de problemas, liderazgo, etc.).

Por su parte, Etxeberria Balerdi (2001), siguiendo a Gifford (1991), señala una serie de características que hacen de los videojuegos un medio de aprendizaje atractivo y efectivo, entre ellos:

1. Permiten el ejercicio de la fantasía sin ningún tipo de limitaciones.
2. Favorecen el acceso a “otros mundos” y el paso de unos a otros a través de los gráficos.
3. Permiten la repetición instantánea.
4. Facilitan la adquisición de habilidades, pues a partir de la repetición de las acciones el jugador puede llegar a dominarlas y adquirir así la sensación de control.
5. Permiten la interacción con otros jugadores de manera no jerárquica, al contrario de lo que ocurre en el aula.
6. Claridad de los objetivos que hay que perseguir, al contrario de lo que ocurre a menudo en las materias estudiadas en el sistema escolar.

## LOS VIDEOJUEGOS DE TEMÁTICA CLÁSICA COMO OBJETO DE ESTUDIO: ALGUNAS CONSIDERACIONES

La importancia concedida por los diseñadores de videojuegos a las estrategias de motivación ha convertido a los videojuegos en una de las mejores herramientas para llevar a las aulas las técnicas de ludificación de la enseñanza, una de las tendencias pedagógicas más innovadores y con más empuje en la actualidad.

De otro lado, la falta de fidelidad a las fuentes o a la realidad histórica, en vez de constituir un hándicap o un obstáculo para su implementación didáctica, es considerado por algunos autores como una oportunidad para suscitar la polémica y el debate, sin olvidar que gracias a muchos de estos videojuegos se logra despertar el interés por la Historia en muchos estudiantes, de forma que se animan a buscar nueva información y a profundizar en lo que el relato videolúdico les ofrece (Téllez Alarcia & Iturriaga Barco, 2014). A este respecto, es indudable que un juego como *Shadow of Rome*, publicado en 2005 para la Playstation, un auténtico thriller en torno al asesinato de Julio César, a pesar de las libertades que se toma con los hechos históricos, es una buena oportunidad para que nuestros alumnos se acerquen a un suceso de tanta trascendencia en el devenir de la antigua Roma (Macías Villalobos, 2019).

A pesar de estos argumentos, no son pocos los usuarios que se han animado a modificar ciertas características de videojuegos de temática histórica muy populares para hacerlos más fieles al relato histórico, dando lugar así a los conocidos como mods, que consisten en la modificación por parte de los usuarios o de un desarrollador de las características iniciales de un videojuego hasta conseguir en algunos casos un juego prácticamente nuevo, diferente del original. Se trata de una de las manifestaciones del llamado "fenómeno fan", expresión esta que se refiere a los seguidores de un determinado producto, que tienen tales conocimientos, en nuestro caso sobre el juego, y destrezas individuales que se convierten a veces de meros espectadores en desarrolladores amateurs, que, aprovechando las posibilidades de las nuevas tecnologías, son capaces de crear nuevos productos, los fan games, basados en producciones preexistentes, creadas fuera de los circuitos comerciales habituales (Abad Ruiz, 2016).

En los mods lo que suele hacerse es conservar el game engine o "motor de juego", e introducir modificaciones que no afectan a las características inalterables del original y por ello mismo protegidas con copyright. De este modo el producto final es gratuito y libre de cualquier carga. Este tipo de productos modificados es frecuente en los juegos de estrategia en tiempo real.

Dos buenos ejemplos de mods de videojuegos ambientados en el mundo antiguo son *Rome: Total Realism* y *Europa Barbarorum*, que son mods de *Rome: Total War*, de los cuales nos ocupamos extensamente en Macías Villalobos, 2013 y 2019.

Este potencial educativo de los juegos ha llevado a crear el concepto de “juego serio” (serious game), creado por Clark Abt en 1970, en su libro *Serious Games*, para referirse a aquellos juegos, en principio de mesa o de cartas, diseñados con un propósito educativo y no por mera diversión, aunque podríamos incluir también en esta categoría todos aquellos juegos que, creados en principio con una finalidad lúdica, pueden tener aplicaciones en el ámbito educativo, como muchos de los analizados aquí por nosotros.

## **A MODO DE CONCLUSIÓN**

Es evidente por todo lo que hemos dicho que los videojuegos de ambientación griega y romana, tanto los de tema mitológico como los más propiamente históricos, son una magnífica oportunidad para acercar a un número cada vez mayor de jugadores, sin formación clasicista previa, a la cultura clásica, con todas las posibilidades tanto lúdicas como didácticas que ello supone.

Además, tomados como objeto de estudio dentro del reciente campo de la Recepción Clásica, el investigador tendrá la oportunidad de concretar la visión que de la Antigüedad se hace nuestro tiempo, los prejuicios que la cultura popular proyecta sobre el pasado en aspectos tan diversos como la relación entre el hombre y la divinidad, en los videojuegos mitológicos, o, en los videojuegos de temática histórica, el papel de la guerra en la sociedad antigua o el modo como se construyen los estereotipos del héroe o de la heroína que protagonizan el juego, basados aún en un predominio de los valores masculinos que va a contracorriente del esfuerzo que a nivel social se lleva haciendo desde hace varias décadas para lograr una efectiva igualdad entre géneros.

Por supuesto, el acercamiento crítico a los videojuegos de ambientación histórica no puede hacerse exclusivamente desde la perspectiva del especialista en mundo antiguo, pues eso supondría olvidar que el producto videolúdico lo que pretende, en el mejor de los casos, es transmitir una idea de autenticidad, de verosimilitud en lo que no deja de ser una recreación artística de un tiempo, tan lejano, pero a la vez tan cercano al nuestro.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Abad Ruiz, B. (2016). “Transmedia y fenómeno fan: la co-creación en el mundo del videojuego”. En J. F. Jiménez Alcázar, I. Mugueta Moreno & G. Fabián Rodríguez (coords.). *Historia y videojuegos. El impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*. Murcia: Compobell, 69-103.

LOS VIDEOJUEGOS DE TEMÁTICA CLÁSICA  
COMO OBJETO DE ESTUDIO: ALGUNAS CONSIDERACIONES

Beavers, S. (2020). "The Representation of Women in Ryse: Son of Rome". En Chr. Rollinger (ed.). *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World*. London-New York: Bloomsbury, 77-89.

Chapman, A. Foka & Westin, J. (2017). "Introduction: What is Historical Game Studies?". *Rethinking History*. 21, 3, 358-371.

Clare, R. (2020). "Postcolonial Play in Ancient World Computer Role-Playing Games". En Chr. Rollinger (ed.). *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World*. London-New York: Bloomsbury, 141-155.

Etxeberría Balerdi, F. (2001). "Videojuegos y educación". *Education in the Knowledge Society*. 2, 171-180.

Etxeberria Gallastegui, E. & Aguado Cantabrana, Oskar (2016). "Vení. Lusi, Vinci: el 'rostro de la batalla' en Roma y la Edad Media a través de los videojuegos". En J. F. Jiménez Alcázar, I. Mugueta Moreno & G. Fabián Rodríguez (coords.). *Historia y videojuegos: El impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*. Murcia: Compobell, 105-122.

French, T. & Gardner, A. (2020). "Playing in a 'Real' Past: Classical Action Games and Authenticity". En Chr. Rollinger (ed.). *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World*. London-New York: Bloomsbury, 63-76.

García Jurado, F. (2015). "Tradición frente a Recepción Clásica: Historia frente a Estética, autor frente a lector". *Nova Tellus*. 33, 1, 9-37.

Gardner, A. (2007). "The Past as Playground. The Ancient World in Video Game Representation". En T. Clack & M. Brittain (eds.). *Archaeology and the Media*. Walnut Creek, CA (EEUU): Left Coast Press, 255-272.

Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Aljibe.

Gifford, B. R. (1991). "The Learning Society: Serious Play". *Chronicle of Higher Education*, 7.

Lowe, D. (2009). "Playing with Antiquity: Videogame Receptions of the Classic World". en D. Lowe & K. Shahabudin, *Classics for All. Reworking Antiquity in Mass Culture*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 64-90.

Macías Villalobos, C. (2013). "Aplicaciones didácticas de los videojuegos en el ámbito del mundo clásico". *RELat*. 13, 203-238.

Macías Villalobos, C. (2019). "Videojuegos de romanos: entre la realidad y la ficción". En L. Unceta Gómez & C. Sánchez Pérez (eds.). *En los márgenes de Roma. La Antigüedad romana en la cultura de masas contemporánea*. Madrid: Catarata-UAM Ediciones, 63-85.

Macías Villalobos, C. (2021). "Seres híbridos del mito clásico y videojuegos". *Ágora. Estudios Clásicos em Debate*. 23, 331-352.

Mugueta Moreno, Í. (2018). "Los estudios sobre los videojuegos históricos en el mundo académico español". En J. F. Jiménez Alcázar & G. F. Rodríguez (coords.). *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*. Murcia: Editum, 59-72.

Paprocki, M. (2020). "Mortal Immortals. Deicide of Greek Gods in Apotheon and Its Role in the Greek Mythic Storyworld". En Chr. Rollinger (ed.). *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World*. London-New York, Bloomsbury, 193-204.

Peñate Domínguez, F. (2017). "Los Historical Game Studies como línea de investigación emergente en las Humanidades". *Cuadernos de Historia Contemporánea*. 39, 387-398.

Rollinger, Chr. (ed.) (2020). *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World*. London-New York: Bloomsbury.

Serrano Lozano, D. (2020). "Ludus (Not) Over": Video Games and the Popular Perception of Ancient Past Reshaping". En Chr. Rollinger (ed.). *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World*. London-New York: Bloomsbury, 47-61.

Téllez Alarcia, D. & Iturriaga Barco, D. (2014). "Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga Assassin's Creed". *Contextos Educativos*. 17, 145-155.