

FACCIONES Y FICCIONES DEL SEMINARIO

SEMINAR FACTIONS AND FICTIONS

Claudia Bonillo Fernández

Universidad de Zaragoza – Universidad de Kioto

claudiabonfdez@gmail.com

RESEÑA

El pasado nueve y diez de noviembre se celebró en formato online el seminario *Factions and Fictions: Identity and Identification in the Historical Video Games set in Japan*, patrocinado por el Grupo de Investigación de la Universidad de Murcia Humanidades Digitales: Historia y Videojuegos con el apoyo del Grupo de Investigación de la Universidad de Zaragoza *Japón y España: Relaciones a través del arte*. El evento fue organizado por el Dr. Juan Francisco Jiménez Alcázar, Catedrático de Historia Medieval de la Universidad de Murcia, y coordinado por Claudia Bonillo, doctoranda del Departamento de Historia del Arte de Asia Oriental de la Universidad de Zaragoza que actualmente está realizando una estancia de investigación en la Facultad de Letras de la Universidad de Kioto (Japón). El tema central de este workshop era la representación de la Historia japonesa en los videojuegos, desde el Medievo hasta la actualidad, con el fin de identificar las razones, y también las consecuencias, que llevan a unas formas de publicitación específica a través de un medio interactivo de gran alcance como es el de los videojuegos. Los encargados de explorar esta amplia y compleja faceta del mundo videolúdico fueron reconocidos profesores de la esfera académica internacional, lo que sin duda constituyó uno de los principales atractivos del seminario.

La primera conferencia del martes 9 fue un esfuerzo conjunto del Dr. Martin Roth de la Universidad Ritsumeikan (Japón) y del Dr. Martin Picard de la Universidad de Leipzig (Alemania), “Gamification. Historical Characters in the Japanese Musō Game Sengoku BASARA”, quienes presentaron parte de los resultados de una investigación en curso sobre la redefinición del concepto de “nación” a través de la franquicia de videojuegos de género musō Sengoku BASARA (Capcom, 2005). Esta saga de videojuegos está ambientada en el

e-tramas 10 – Noviembre 2021 – pp. 84-86

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

periodo Sengoku (1467/1477-1603), también llamado “era de los estados combatientes”, y se trata de una época turbulenta en la que el archipiélago nipón estaba sumido en una guerra civil a nivel nacional donde los señores feudales peleaban por hacerse con el control del país. La representación de estos daimyō, fantasiosa pero reconocible dentro del imaginario popular, así como la estrecha relación que mantiene la empresa desarrolladora con los gobiernos prefecturales a través de distintas colaboraciones (desde elecciones políticas hasta campañas de concienciación de la seguridad vial) lleva a los investigadores Roth y Picard a plantearse la posibilidad de que este videojuego se enmarque en un contexto nacionalista más amplio.

Siguiendo un orden cronológico, a continuación pudo escucharse la conferencia del Dr. Marcos Sala Ivars de la Universidad Complutense de Madrid (España), “Kengō: A narrative about the origins of Japanese fencing schools and their legend in the Edo period”, sobre el videojuego Kengō, por la empresa Genki, concretamente la versión estrenada en el año 2000 para PlayStation 2, la más aclamada. Está ambientado en el periodo Edo (1603-1868), una época de relativa estabilidad política y social gracias al férreo control de la dinastía de shōgun Tokugawa que permitió el florecimiento de la cultura japonesa a todos los niveles, incluyendo por supuesto el literario, el teatral con el kabuki y el bunraku, el artístico con las xilografías ukiyo-e y también el marcial, ya que fue en esta época cuando empezó a desarrollarse el sistema de escuelas y estilos de esgrima que todavía perdura hoy día. Si bien en la mayoría de los videojuegos las peleas a espada, o a katana, no son más que un elemento más de la jugabilidad, en Kengō se optó por situarlas en el foco, ofreciendo una representación detallista y realista del arte del kendō, o el manejo del sable japonés, desde los entrenamientos, los rituales que lo rodean y, por supuesto, las técnicas empleadas, lo que lo convierte en un caso singular, de difícil replicación pero no por ello menos relevante en el contexto de los videojuegos japoneses historicistas.

El miércoles 10 se dedicó a lo que es la época contemporánea, empezando por la presentación de Claudia Bonillo, “The Shōgun vs. The Emperor? Choosing sides in the Meiji Period Through Total War Shōgun 2: The Fall of the Samurai”, centrándose en la crítica de autenticidad de las descripciones de los clanes contenidas en la Enciclopedia embebida en el videojuego Total War: Shōgun 2. Fruto del esfuerzo del estudio británico Creative Assembly, este videojuego constituye un caso de estudio interesante ya que nos permite explorar cómo se ve desde una perspectiva europea la época del Bakumatsu (1853-1868), periodo precedente a la Revolución Meiji (1868-1912), donde un Japón todavía con un sistema feudal peleaba por adaptarse lo más rápidamente posible a la forzosa occidentalización traída por las potencias extranjeras.

La última conferencia, “¿Memories of distant days? The image of the Yakuza in Yu Suzuki's Shenmue”, corrió a cargo del Dr. Antonio Míguez Santa Cruz, de la Universidad de

Córdoba (España), quien exploró la representación de la temida mafia japonesa en el clásico de Sega Shenmue. Ambientado en el Japón de los años ochenta, este videojuego cuenta con un estatus casi legendario debido a la difícil época que pasaba la industria videolúdica nipona en esos momentos, pero que cuenta con una dedicada legión de aficionados debido a su carácter pionero en cuestiones de jugabilidad, fue de los primeros videojuegos considerados de mundo abierto y donde se mezcla el *musō* con la investigación y el RPG, y también de narrativa, ya que nos ofrece una representación atípica de la Yakuza que se inspira en las películas de la época centradas en el auge de este grupo criminal pero que a la vez ofrece su propia visión.

Como conclusión, el seminario *Factions and Fictions: Identity and Identification in the Historical Video Games set in Japan* constituyó un ejemplo excelente de un esfuerzo colaborativo entre investigadores de seis universidades de todo el mundo. El éxito de este tipo de eventos pone de relieve la creciente internacionalización de la universidad española y, en concreto, de la Universidad de Murcia, siendo sólo una muestra de las posibilidades que ofrecen estos nuevos formatos digitales que, aunque impuestos por la situación pandémica, podemos sacarles partido y aprovecharlos para el progreso exponencial del conocimiento en general, y en este caso concreto, en los *game studies*.