

e-tramas

ISSN 2618-4338

Número 12- Julio de 2022

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

Grupo de Transferencia del Conocimiento - Humanidades de la Universidad de Murcia: “Historia y Videojuegos”

Universidad de Murcia

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



REPRESENTACIÓN DE LA MITOLOGÍA HIBERNO-ESCANDINAVA EN THE WITCHER 3: WILD HUNT

THE REPRESENTATION OF HIBERNO-SCANDINAVIAN MYTHOLOGY IN THE WITCHER 3: WILD HUNT

Paula Martínez Bernal

Universidad de Murcia

paula.martinezb1@um.es

Fecha de recepción: 30 de julio de 2022

Fecha de aprobación: 31 de julio de 2022

Resumen

Con el objetivo de permitir al jugador participar en una experiencia de juego más satisfactoria, surge la necesidad de desarrollar una ambientación correcta en el videojuego. Tal es el caso de *The Witcher 3: Wild Hunt*, desarrollado por CD Projekt RED y publicado a mediados de 2015. Este, a su vez, se basa en la Saga de Geralt de Rivia publicada por el autor Andrzej Sapkowski. Por su parte, la compañía polaca no dudó en trabajar junto a historiadores para ambientar correctamente cada reino del Continente. De este modo, en cada territorio podemos ver el uso de elementos culturales de diversas civilizaciones y épocas, adaptado a las necesidades del videojuego.

Este artículo se centra en desentrañar los elementos culturales de un reino en concreto: las islas Skellige. Su base histórica se halla en el pueblo hiberno-escandinavo, la población escandinava que se asentó en Irlanda, Escocia, Gales, las islas Hébridas, Órcadas y Mann como parte del proceso de expansión y colonización de la Época Vikinga. De este modo, es posible encontrar numerosas referencias tanto a la mitología celta como escandinava a lo largo del archipiélago, que nos permiten acercarnos a este período histórico de manera lúdica y atractiva.

Palabras clave

“*The Witcher 3: Wild Hunt*”, Vikingos, Celtas, Arqueología y Videojuegos.

e-tramas 12 Julio 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

Abstract

In order to allow the player to participate in a more satisfying gaming experience, the need arises to develop the correct setting in the video game. Such is the case of *The Witcher 3: Wild Hunt*, developed by CD Projekt RED and published in mid-2015. The video game is based on *The Geralt of Rivia Saga* published by the author Andrzej Sapkowski. For its part, the Polish company did not hesitate to work with historians to produce each kingdom of the Continent. Thus, in each territory, we can see how cultural elements from different civilizations and eras have been used and adapted to the needs of the videogame.

This article focuses on unraveling the cultural elements of a specific kingdom: the Skellige Islands. Its historical basis is in the Hiberno-Scandinavian people, the Scandinavian population that settled in Ireland, Scotland, Wales, the Hebrides, Orkney, and Mann Islands as part of the expansion and colonization process of the Viking Age. Thus, it is possible to find numerous references to both Celtic and Scandinavian mythology throughout the archipelago, allowing us to approach this historical period playfully and attractively.

Keywords

“*The Witcher 3: Wild Hunt*”, Vikings, Celts, Archaeology, and Videogames.

INTRODUCCIÓN: TÉRMINOS Y MÉTODOS DE ANÁLISIS

A nivel académico, se considera que los términos "nórdico" y "vikingo" presentan una idea reduccionista dentro de los complejos procesos culturales producidos por la expansión escandinava. Por ello, en este artículo no haré uso la extendida denominación “Hiberno-nórdico”, sino que procederé a utilizar el término "Hiberno-escandinavo", el cual hace referencia a la Irlanda de la Época Vikinga. Este término está formado por la palabra “escandinavo”, utilizada para referenciar la cultura material derivada de Escandinavia en última instancia. Por otro lado, el prefijo “hiberno” significa “relativo a Irlanda”, una palabra derivada de “Hibernia” (el nombre latino que recibió dicha isla).

En definitiva, el término “hiberno-escandinavo” hace referencia a los artefactos producidos en un contexto cultural específico de confluencia de características derivadas de las civilizaciones anteriormente nombradas. Partiendo de esta base léxica, el pueblo hiberno-escandinavo hace referencia a la población escandinava que, a través de siglos de

incursiones, se asentó en Irlanda, Escocia, Gales, islas Hébridias, Órcadas y Mann como parte del proceso de expansión y colonización durante la Época Vikinga, el cual duró alrededor de trescientos años, desde el año 789 a 1100 (Haywood, 1995, p. 8).

En *The Witcher 3: Wild Hunt*, la cultura hiberno-escandinava se ve representada en las islas Skellige, donde es posible distinguir dos tendencias religiosas diferenciadas. El fin principal del estudio es contrastar la veracidad histórica que ofrece dicho reino en su intento por representar un aspecto concreto de la cultura hiberno-escandinava: la mitología. De este modo, presento un análisis exploratorio de los datos recogidos en las “fuentes materiales” presentes a lo largo del mapa, que toman forma de arquitectura religiosa y obras votivas. Por otro lado, referenciaré las “fuentes terciarias” que el videojuego propone en forma de tomos coleccionables, con el objeto de demostrar esta dualidad presente en la espiritualidad de sus habitantes. Por último, analizaré las “fuentes orales” ofrecidas por los distintos personajes que presenten información de carácter histórico o mitológico.

La información presentada será analizada y respaldada por fuentes históricas, evidenciando las inspiraciones que favorecieron la creación de una mitología propia de las islas Skellige. Para una sencilla comprensión, el estudio se encuentra dividido en tres secciones principales: el análisis de las características generales de la sociedad de Skellige; la principal corriente religiosa de las islas, inspirada en la mitología nórdica; y una religión minoritaria basada en la mitología celta, cuya presencia puede hallarse en otros reinos del Continente.

EL PUEBLO HIBERNO-ESCANDINAVO Y LAS ISLAS SKELLIGE: CARACTERÍSTICAS

La entidad política de Skellige abarca el archipiélago homónimo, compuesto por veinte islas individuales, siendo uno de los reinos en la saga *The Witcher*. Las más grandes son Ard Skellig, An Skellig, Undvik, Faroe, Spikeroog e Hindarsfjall.. Estas islas se sitúan en el Gran Mar, al oeste de Cidaris y Verden, y al noroeste de Cintra. En sus escenarios predominan los escarpados acantilados, arroyos vigorosos y bosques de pinos donde acechan los peligros (CD Projekt Red & Ch, 2021, p. 54).

Más allá, los paisajes se basan indudablemente en las zonas costeras de Europa del norte: los fiordos escandinavos, Escocia, Islandia y las islas Orcadas y Shetland (CD Projekt Red & Ch, 2021, p. 54). A nivel etimológico, el reino recibe su nombre de las islas irlandesas Sceilg Mhicíl y Sceilg Bheag, que en su conjunto son comúnmente conocidas como las islas Skellig (Maher, 2019).

Organización social y economía

Skellige es un reino aislado, con una cultura que se ha mantenido prácticamente invariable desde los tiempos de las batallas con los elfos. Originalmente, en Skellige, las diferentes islas se encontraban habitadas por clanes independientes; no obstante, más tarde unieron fuerzas para confrontar la creciente amenaza de los bárbaros y de las potencias emergentes del Continente. En ese momento, el archipiélago adoptó una monarquía electiva, gobernada por un rey elegido entre los jarls (jefes de clan).

La sociedad se dividió entonces en clanes, a menudo enfrentados entre sí por recursos o por cuestiones políticas, recordando a la Escocia medieval. Los seis clanes presentes en las islas principales islas reivindican a sus progenitores mitológicos, reforzando tanto su estatus como una noción romántica y glorificada de sus orígenes, un recurso utilizado por la mayoría de los clanes poderosos escoceses (Way, 2000, p. 5).

La Asamblea de Skellige es la encargada de votar qué clan posee al jefe cuya fuerza y capacidades son las más adecuadas para gobernar las islas. De este modo, para que un jefe de clan se convierta en monarca, debe tener control sobre varios clanes, convirtiéndose en conde, el estrato social inmediatamente inferior al propio konungeim (“rey”).

Kaer Trolde y Kaer Muire, las principales ciudades del archipiélago, se encuentran en la costa. Utilizan la montaña como medio de defensa natural, que permite a los lugareños el control de las aguas y sus recursos y, por ende, facilitando el comercio marítimo. Kaer Trolde es la capital del reino, donde se encuentra el bastión de Ard Skellig, tallado parcialmente en la roca del acantilado más alto. Es en este castillo donde habita el clan an Craite, que gobierna las islas. La altura del lugar permite controlar tanto la entrada y salida de naves al puerto, como el resto de las islas que forman el archipiélago. La única posible entrada a este fuerte es un túnel tallado a través de la montaña, extremadamente vigilado (CD Projekt Red & Ch, 2021, p. 59).

Es preciso comentar que, al contrario de lo ocurrido en los reinos del Continente, en Skellige cada habitante es considerado ciudadano y goza de los mismos derechos, independientemente de su clase social o capacidad económica. La economía de las seis islas depende fundamentalmente del mar, como fuente de recursos, alimento y comercio. Por otro lado, existe una mala fama de los isleños entre los diversos reinos del Continente, ya que son asociados tanto a incursiones y saqueos a ciudades costeras como a la piratería. Esta fama es la que generaron los colonos procedentes de Escandinavia, usualmente descritos como hombres violentos propensos a la aventura (Downham, 2009, p. 163).

Dada su economía marítima, los drakkars forman parte integral del paisaje. Su función es la de servir de medio de transporte para moverse a través de las decenas de islas independientes. También son utilizados para la pesca, durante las expediciones de carácter

comercial y los pillajes a otros reinos. De este modo, los asentamientos principales suelen contar con astilleros al aire libre muy cerca del mar, donde se construyen estos navíos (figura 1). Por ejemplo, el de Kaer Trolde produce anualmente más de una docena de ellos, además de la equipación necesaria, como remos y aparejos (CD Projekt Red & Ch, 2021, p. 70).

Estas largas embarcaciones equivalen a nivel histórico a las construidas en la Edad Media en Escandinavia. Su forma permite una agilidad notoria, que permite la navegación tanto en mares profundos como en ríos poco profundos. Están coronados por velas cuadradas, utilizadas usualmente para la navegación por alta mar. Por si fuera poco, su fuerza militar se basa principalmente en el drakkar, pudiendo tener una tripulación de decenas de guerreros (CD Projekt Red & Ch, 2021, p. 72).

CREENCIAS RELIGIOSAS EN SKELLIGE: INSPIRACIÓN EN LA MITOLOGÍA NÓRDICA

Las creencias religiosas de los habitantes de las islas Skellige ofrecen una representación simplificada de la mitología nórdica. A lo largo de la historia de las islas, es posible observar un desarrollo de esta religión, donde distintos dioses pierden o adquieren más importancia entre la población.

Modron Freya

Como en la mayoría de los reinos, la religión predominante en las islas Skellige tiene su origen en el culto prehistórico a la Gran Madre, es decir, la Madre Naturaleza. Sin embargo, existe un sincretismo entre esta deidad y la diosa Modron Freya, diosa de la fertilidad, el amor, la belleza y la abundancia. También es considerada la patrona de los oráculos, adivinos y telépatas. Cabe destacar que Modron, en la tradición galesa, es descrita como madre sobrenatural.

A esta figura sagrada se le dedica el templo principal de Hindarsfjall, situado en Hindar, una arboleda en la isla Hindarsfjall. La totalidad del recinto se encuentra en un aparente estado de abandono, ya que la vegetación lo cubre en su plenitud. En él, habitan sacerdotisas a modo de vestales que sirven a la deidad.

Al igual que su homóloga en el Continente, Melitele, Freya es representada en tres aspectos fundamentales: virgen, madre y vieja arpía. No obstante, la imagen más común de encontrar es la de madre, como se puede apreciar en dicho templo. En la escultura de piedra, Freya aparece como una joven embarazada vestida con ropajes sueltos, la cabeza inclinada y los brazos abiertos (figura 2). En su cuello cuelga un collar con un diamante, el Brisngamen (Sedgefield, 2018, p. 25). Los fieles depositan ofrendas ante su estatua, en un

altar que incorpora una gran pila de piedra rodeada de figuras de gatos y halcones, sus animales sagrados. Además de este santuario, hay diversos lugares de menor importancia repartidos por las islas, donde se puede adorar a la diosa y ofrecerle ofrendas.

El objeto coleccionable “El culto de Freya” narra que los isleños la veneran en su día a día:

Freya Modron, la Gran Madre, nos enseña a poner nuestra fe en ella sin importar lo que la vida nos depare. Así, los guerreros le rezan antes de partir a la batalla, y las mujeres que dejan atrás rezan por el regreso seguro de sus hombres. Freya, como madre y diosa, comprende todas las pruebas de la humanidad, alivia nuestros dolores y nos reconforta. Sin embargo, pobre de aquel que actúe contra ella y viole sus leyes eternas, dictadas para el bien de los hombres y del mundo. A esos hombres les espera la condena: serán apartados de la fuente vivificante del amor materno, y si no reparan sus caminos y, renunciando al mal, vuelven al seno de la diosa-madre, serán malditos por toda la eternidad, ellos y toda su estirpe.

Hemdall y el Ragh nar Roog

Por otro lado, existe un extendido culto a Hemdall, una deidad basada en el dios nórdico Heimdall, una manifestación del dios del cielo y de la luz y el guardián de los dioses (Mortensen, 2011, p. 72). En Skellige, esta figura es considerado un gran guerrero y el primer padre de las islas. La gran veneración que sienten hacia esta figura se puede observar en Kaer Hemdall, una roca de gran tamaño ubicada en la costa de la isla Hindarsfjall, visitada por los creyentes para realizar ofrendas o rezos. En Faroe, existen un total de tres santuarios dedicados a la figura mítica de Hemdall. Están contruidos con restos de embarcaciones, y presentan tallas en madera de gran tamaño del dios, a las que el jugador puede rezar (figura 3). Junto al altar, un petroglifo blanco de un trisquel se halla en una roca cercana (figura 4).

Tras la misión secundaria “Los cuatro rostros de Hemdall”, al noroeste de Trottheim en la isla Faroe, un peregrino habla a Geralt sobre este héroe legendario. Este afirma que antes de la llegada de la Tedd Deireádh, la Era final, Hemdall volverá, caminará entre los vivos y se enfrentará en el Ragh nar Roog a los poderes malignos, demonios y espectros del caos. Además, el gallo dorado Kambi cacareará para avisar a Hemdall de la llegada de Naglfar y su ejército de la oscuridad proveniente de Mörhogg, la tierra del Caos.

A esto le seguirá la batalla del Ragh nar Roog, donde Hemdall se enfrentará a las fuerzas de la oscuridad. Sin embargo, la profecía afirma la existencia de un futuro desolador en el que el mundo acabará, sin importar qué bando resulte vencedor. Esta descripción coincide con la leyenda del Ragnarök, narrada en “Völuspá” (“La profecía de la Vidente”), el primer poema proveniente del Codex Regius en la Edda poética. Más allá, el dios Heimdall

es efectivamente el encargado de informar sobre el inicio de esta batalla haciendo sonar su cuerno, Gjallarhorn (Lindow, 2002, p. 143).

El Ragnarök era el término usado por la sociedad nórdica antigua sobre el fin del mundo conocido y, por ende, de la caída de los poderes divinos que lo hacían funcionar. Por ello, en la batalla final estaban predestinados a morir tanto dioses como jotun. En primer lugar, los poderes del caos se liberan: el lobo Fenrir consigue librarse de las cadenas que lo controlan, Naglfar, el barco construido con clavos de hombres muertos, consigue elevar su ancla; Loki escapa de su detención para liderar un ejército de Jotun. En el Valhalla, los guerreros vikingos periclitados ya han sido entrenados para este enfrentamiento. En la batalla, Odín se enfrenta contra Fenrir, Thor ataca a la Serpiente de Midgard, Heimdal a Loki y Frey a Surt, el gigante de fuego. Tras la destrucción total, la vida surge en un nuevo mundo, preservando el círculo vicioso de oscuridad (Hjardar & Vike, 2016, p. 37).

En relación al Ragh nar Roog, se encuentra la “profecía de Ithlinne”, también conocida como Aen Ithlannespeath. Se trata de una predicción hecha por la profetisa y princesa élfica Ithlinne. En el diario que porta Geralt en el video juego, se encuentra la siguiente descripción sobre la antigua profecía élfica sobre el fin del mundo:

Se aproxima la ventisca del lobo, la era de la espada y del hacha. La época del Frío Blanco y la Luz Blanca se acerca, la hora de la locura y del desprecio, Tedd Deireadh, el fin de los tiempos. El mundo perecerá entre los hielos y renacerá con el nuevo sol. Renacerá de la vieja sangre, de Hen Ichaer, de una semilla plantada. ¡Una semilla que no germinará sino que estallará en llamas!

La profecía asegura que el mundo será destruido por una edad de hielo. Una serie de catástrofes precederán este caótico final, que comenzará con el derramamiento de sangre élfica en la tierra. Entonces, llegará un enfrentamiento que se prolongará en el tiempo. En este, los elfos, serán salvados por un descendiente de la vieja sangre, la Golondrina. Esta salvadora no es otra que Ciri, cuyo nombre deriva de la palabra élfica "Zireael", cuyo significado es “golondrina”.

Por otro lado, la aparición de la serpiente de Uróboros en la saga es constante, y no simboliza otra cosa que a Ciri, fuerza destructora y renovadora. Esto, a su vez, es una referencia al mito nórdico de la serpiente Jörmungander ("Cinta del mundo"), que llegó a crecer tanto que pudo rodear el mundo y apresarse su propia cola con los dientes. Thor la lanzó al mar, quedando atrapada hasta el Ragnarök, el día de la destrucción total (Daly, 2013, p. 82). Este símbolo también aparece en las pantallas de carga del videojuego.

Descendientes de Hemdall: la fundación de los clanes de Skellige

Hemdall y su esposa Heulyn tuvieron seis hijos varones, que se convirtieron en héroes y fundaron sus propios clanes. El padre bendijo a cada uno de ellos con dones iguales, pese a que no se revelarían para todos al mismo tiempo. En “Völuspá”, Snorri se refiere a los hombres como hijos de Heimdall. Este sobrenombre no implica que Heimdall fuese considerado como una deidad superior, sino que esta expresión proviene de una canción éddica anterior. En ella, el dios, bajo el nombre de Rig (palabra celta que significa “rey” o “príncipe”), es representado como el ancestro de las diversas clases de la sociedad (Mortensen, 2011, p. 73).

Tyr: el clan Tuirseach

Otro de los grandes dioses venerados por los isleños es Tyr, el primer señor de An Skellig y progenitor del Clan Tuirseach, uno de los más ricos y poderosos. Esta figura legendaria se basa en Týr, conocido por ser el dios de la guerra, cuya característica principal es tener una sola mano. Según el poema Hymiskviða de la Edda mayor, el gigante Hymir y su esposa Hrodr, son los padres del dios Týr. Sin embargo, en otras fuentes, Hymir es su tío y Odín su padre. No obstante, en la Edda menor, Snorri lo considera hijo de Odín, siendo Hymir su tío (Snorri, 2006, p. 113).

El libro coleccionable “Héroes de Skellige: Tyr” afirma que para reclamar la tierra que su padre, Hemdall, le había prometido, Tyr venció a un poderoso y gran oso llamado Yngvar. Este dios nunca había sido vencido por ningún mortal antes, por lo que Tyr hizo especial hincapié en prepararse para la batalla. Para forjar una espada extremadamente poderosa, se dirigió a la cueva más profunda de Skellige y utilizó el fuego de las entrañas de la tierra. Además, Heulyn, su madre, grabó runas protectoras en el arma con la primera luz del amanecer.

En relación a este mito, en el poblado abandonado de Fornhala, se halla un misterioso círculo de piedra coronado por un altar. Sus elementos escultóricos se encuentran decorados con representaciones de osos con sus fauces abiertas (figura 5). Se trata de una representación de la antigua deidad Svalblod de Skellige, que adopta forma de oso pardo. A primera vista, el lugar parece en desuso, ya que la vegetación crece entre los pilares, encontrándose algunos incluso caídos y dañados. Sin embargo, al observar detenidamente esta grotesca arquitectura decorativa, se pueden percibir manchas de sangre, que evidencian que el culto sigue vigente (CD Projekt Red & Ch, 2021, p. 83).

En el mismo pueblo se encuentran las ruinas del templo de Svalblod. La leyenda cuenta que este olvidado culto fue expulsado de tierras isleñas en el pasado debido a la crueldad de sus prácticas rituales. A nivel histórico, en tiempos de angustia y en relación con las ceremonias de entierro, era común que los nórdicos sacrificaran a seres humanos. Esto

se debe a que se consideraba al ser humano el regalo más significativo que se podía ofrecer a los dioses (Hjardar & Vike, 2016, p. 36).

Grymmdjarr: el clan an Craite

Grymmdjarr, famoso por su asombrosa fuerza, fue el primer señor de Ard Skellig y progenitor del Clan an Craite. El tomo coleccionable “Héroes de Skellige: Grymmdjarr” narra su historia: tras atravesar la isla Ard Skellig y no encontrar un sitio propicio para asentarse, le pidió a su padre, Hemdall, que le diera la cadena más gruesa que pudiese forjar. El héroe la sumergió en las profundidades del mar, arrastrando una gigantesca roca a la superficie, que colocó en la orilla noreste de la isla. A partir de ella, talló Kaer Trolde con sus propias manos.

En Ard Skellig, se encuentra el monumento al héroe Grymmdjarr, un gran inukshuk (figura 6). Allí se activa la misión secundaria “Los temerios mueren jóvenes”, en la que Geralt puede elegir entre ayudar a un joven devoto que se ha roto la pierna o no. El chico, acompañado de su amigo, intentó encender una hoguera en los hombros de la estatua, con el objetivo de recibir la bendición de los dioses guerreros. Tras esto, el monumento será visitado por un grupo de guerreros, confirmando la idea de que es un lugar sacro.

Sove: el clan Brokvar

Sove fue el progenitor del clan Brokvar, cuya sede se encuentra en Spikeroog, en Svorlag. El libro coleccionable “Héroes de Skellige: Sove” narra un mito sobre su relación con su esposa, Ulula. El matrimonio no gozaba de una buena relación debido al fuerte e indomable carácter de la mujer. Tras frustrarse por los innumerables intentos, navegó hasta Hindarsfjall para meditar en la arboleda sagrada de Hindar. Allí, Hemdall y Freya le ofrecieron la fórmula de una poción que le concedería el Entendimiento. Sin embargo, también le aconsejaron que buscara un nuevo enfoque para solucionar el conflicto con ella.

Con el objetivo de reunir los ingredientes precisos para realizar el encantamiento, Sove tuvo que matar a un monstruo, escalar la más alta de las montañas y sumergirse en la sima submarina más profunda de Skellige. Tras prepararla y consumirla, meditó colgado del árbol Irminsul por una pierna, alcanzando la iluminación. Tras esto, regresó a Spikeroog para vivir con su esposa en buenos términos hasta el final de sus días.

Encontramos la idea de “árbol cósmico” en distintas mitologías. Por ejemplo, la leyenda escandinava del tejo de Yggdrasil es idéntica al mito sajón de Irminsul. En definitiva, se trata del árbol terrestre de las ofrendas que actúa como emblema del Mundo debido a que estaba imbuido bajo la influencia divina (Thorpe, 1851, pp. 154-155). La Edda de Snorri

explica que sus ramas se extienden por todo el mundo y su copa alcanza el cielo. intentar. El nombre de Yggdrasill significa "el caballo de Ygg", lo cual debe ser una metáfora para simboliza la horca en la que Odín fue colgado (Hagen, 1903, p. 57).

Otkell: el clan Heymaey

Otkell fue el primer señor de Hindarsfjall y progenitor del clan Heymaey. Por su parte, el tomo "Héroes de Skellige: Otkell" relata que cuando navegaba hacia Hindarsfjall, se desató un temporal. Otkell pidió auxilio a su padre, pero éste no pudo oírlo debido al estruendo de un poderoso trueno. Entonces, Freya acudió a su ayuda, ofreciéndole un juego de pipas, y tras soplar una, la tempestad cesó. Tras enterarse Hemdall de la ayuda ofrecida por la diosa, le ordenó a su hijo que erigiese un templo dedicado a ella en dicha isla. Desde entonces, los isleños comenzaron a venerarla fervientemente. Por si fuera poco, las mujeres del linaje de Otkell eligen convertirse habitualmente en sus sacerdotisas, quedándose a vivir en este santuario.

Modolf: el clan Drummond

El libro "Héroes de Skellige: Modolf" relata la historia de Modolf, el progenitor del clan Drummond y señor de la isla de Undvik. A diferencia de sus hermanos, no pudo hacer brillar su don, por lo que se enfadó por ello con su progenitor por, supuestamente, haberlo dejado en desventaja. Tras vivir una larga y tumultosa vida de aventuras sorprendentes, murió sin haberlo descubierto. Sus descendientes abandonaron Undvik e invadieron Ard Skellig, llegando a poseer el dominio de la mitad de la isla. Durante la historia principal del videojuego, este clan pretende hacerse con la otra mitad del islote.

Broddr: el clan Dimun

Por último, el libro coleccionable "Héroes de Skellige: Broddr" relata la vida del progenitor del Clan Dimun, cuya base está en la Isla Feroe. Broddr fue un hombre de gran bondad, dispuesto a aconsejar y a ofrecer ayuda a todos los que acudían a su encuentro. Gobernó con enorme sabiduría hasta una longeva edad. Fue entonces cuando fue llamado ante Hemdall, viaje que nunca llegó a completa dado que una ballena devoró su navío. Desde entonces, los descendientes de su clan se han dedicado a la caza de ballenas, pues siguen en busca del esqueleto de su antepasado.

Berserkers

En Skellige, los berserkers se utilizan a menudo para asustar a los niños, describiéndolos como hombre del saco. Por ello, los isleños crecen temiendo a los osos. Por

otro lado, los guerreros afirman que los berserkers se transforman al enfurecerse por una derrota inminente o por la muerte de un compañero. El primer contacto del jugador con estos es en la misión principal "La maniobra del rey", en la cual se asiste al banquete dedicado a la muerte del rey Bran. Birna, la viuda, se opone a la monarquía electiva de Skellige, y prefiere el modelo Continental, donde el poder es hereditario. Con el objetivo de que su hijo, Svanrige an Tuirseach, se convierta en el próximo rey, decide eliminar a los demás candidatos al trono.

Con la ayuda del sirviente Arnvald, mezcla sangre y hongos en las bebidas del banquete funerario en conmemoración a su difunto marido. Estimulados, los berserkers se transforman y empiezan a asesinar a los invitados, incluidos casi todos los candidatos a rey, excepto a los hermanos Cerys y Hjalmar an Craite. Allí, Geralt tiene la capacidad de elegir a quién de los dos apoyar para convertirse en el nuevo gobernante. En caso de no decidir activamente, Svanrige an Tuirseach, hijo de Bran y Birna, será coronado como rey legítimo, estableciéndose la primera dinastía hereditaria de las Skellige.

Los berserkers y los "pieles de lobo" eran un grupo especial de guerreros. Su característica principal es la incontrolable furia de combate otorgada por el mismo dios Odín. En las fuentes, su descripción se encuentra en el límite entre la fantasía. Sin embargo, según estas, podían alcanzar una fuerza sobrehumana, y al atacar a sus enemigos aullaban como lobos. Por otro lado, se creía que no eran capaces de sentir dolor durante su trance, y que ni el hierro ni el fuego podían herirlos. No obstante, tras el enfrentamiento se encontraban exhaustos tanto física como psicológicamente (Hjardar & Vike, 2016, p. 97).

Los berserkers consideraban como modelos a seguir a los dioses y antepasados heroicos. Su estilo en la batalla estaba reforzado en tradiciones tribales, cultura e identidad, fortaleciendo al combatiente de forma individual. La fuerza heroica que lo imbuía lo transformaba mayor que él mismo, mimetizándose con los antepasados caídos antes que él. Esta influencia se mostraba en la elección de las armas, su vestimenta, y sus técnicas de lucha (San José Beltrán, 2019).

Varios tipos de hongos han sido sugeridos como causante de este estado de. En 1784, un sacerdote llamado Ödmann, basándose en informes realizados sobre chamanes siberianos, teorizó que ingerir *Amanita muscaria* podía generar la pérdida del juicio. Del mismo modo, el tóxico agárico blanco se ha sugerido como origen de esta cólera (Hjardar & Vike, 2016, p. 99). En la misión anteriormente mencionada, presenciamos la transformación de unos guerreros en berserkers mediante un antiguo ritual. Antes de ser poseídos por el espíritu del oso, estos hombres son engañados para consumir en su bebida un hongo blanquecino similar en aspecto a la *Amanita muscaria* blanca.

No obstante, la explicación más factible de la furia de los guerreros proviene de la psiquiatría: se teoriza que, mediante procesos rituales realizados con antelación a la batalla,

los combatientes conseguían autoconducirse en un trance hipnótico. Como consecuencia de dicho estado disociativo, presentarían una mayor fuerza muscular, pero perderían el control consciente de los actos, así como la conciencia del dolor (Hjardar & Vike, 2016, p. 99).

Jötun

En la misión secundaria “El señor de Undvik”, Geralt se enfrenta a un gigante de hielo, un ser mítico únicamente conocido en Skellige a través de narraciones orales y leyendas. Los isleños lo describen como un ser cuya piel es azul, ya que, supuestamente, nació de la nieve y el hielo. Es conocido por su crueldad y por su afición a devorar humanos. El Bestiario, la enciclopedia que posee Geralt, lo describe de la siguiente manera:

Este monstruo, primitivo y poderoso, es posiblemente el último de su raza. El gigante de hielo se parece a un hombre en muchos aspectos, solo que es azul como la escarcha y más alto que un pino. Aunque parece capaz de razonar, hasta el día de hoy, todos los intentos de comunicarse con él han acabado de la misma manera: con una muerte rápida y dolorosa.

En las Edda se describe a los Jötun como gigantes que comparten el nivel medio de la trilogía empírea con los enanos de Svartalfheim y los humanos de Midgaard. Habitan en Jötunheim, al este de Midgaard, de donde provenía el gigante original, Ymtr. Se trata de los principales rivales de los dioses y diosas, aunque las dos razas se desposaban entre sí. Entre la gente del norte, estos seres simbolizaban la amenaza del invierno, la oscuridad y la esterilidad (Daly, 2013, p. 59).

En esta aventura, el gigante de hielo llamado Myrhyff se encuentra en proceso de construir un inmenso barco de carga. Con él, planea navegar con el objetivo de encontrarse con los dioses en la batalla. Este personaje se basa en Hrym, descrito en “Völuspá” de la Edda poética, como el piloto de Naglfar, una nave cargada con hordas provenientes de Helheim y construida con los clavos arrancados a los hombres muertos (Daly, 2013, p. 52).

Hräsvelg y las sirenas

El tomo coleccionable “Viaje al final del mundo” habla de las sirenas, parientes lejanas de las arpías, son monstruos alados que se encuentran en el archipiélago de Skellige. Habitualmente, pueden ser avistados en islas despobladas o en áreas costeras inaccesibles. Según la leyenda, son hijas del mítico gigante alado Hräsvelg, quien habita en los confines del mundo, generando vendavales con el movimiento de sus alas (Daly, 2013, p. 51).

Estos seres buscan la compañía de los gigantes, estableciendo sus nidos en las proximidades de sus guaridas. Además, atacan a los navíos desde el aire, destrozando sus velas para inmovilizarlos. Usualmente, elevan a los hombres o al ganado situado en la cubierta, dejándolo caer desde las alturas para causarles la muerte. También son conocidas por ser un peligro para los isleños que se atrevan a visitar playas aisladas.

El botchling y su transformación en lubberkin

El botchling es un ser que se asemeja en forma a un feto que atormenta a las mujeres embarazadas. Es creado a partir del entierro inadecuado de niños no deseados que han nacido fallecidos. Estos se esconden bajo las camas, consumiendo la fuerza a las futuras madres. Cuando las consiguen debilitar lo suficiente, pasan a alimentarse de su sangre, causando la muerte de la mujer y del bebé nonato. Sin embargo, se puede transformar a estas criaturas en un lubberkin, un espíritu guardián del hogar, realizando el ritual de nombramiento de los elfos, Aymm Rhoín, y dándoles un entierro adecuado bajo el umbral de la finca familiar. En la misión "Asuntos familiares", Geralt descubre que un botchling acechaba a la mujer y la hija del Barón Sanguinario, y puede decidir matarlo o convertirlo en lubberkin.

Estas criaturas se encuentran en relatos de distintos folklores, pero muy posiblemente se basen en los mylingar, niños fantasmas a menudo nacidos de relaciones extramatrimoniales que han dado lugar a un embarazo no deseado. Este mito procedente de la mitología nórdica consideraba que el alma encarnada de un feto abortado vagaría en busca de un entierro digno (Thorpe, 1851, p. 94). A nivel histórico, debido al problema legal que acarrea traer al mundo a un hijo fuera del matrimonio, muchas mujeres optaban por acabar con la vida de los recién nacidos. Esta cuestión se convirtió en un problema social, como indican los primeros códigos legales nórdicos cristianos (Posse, 2021).

CREENCIAS RELIGIOSAS EN SKELLIGE: INSPIRACIÓN EN LA MITOLOGÍA CELTA

Los discípulos del panteón local de las Skellige no son los únicos devotos, ya que en el archipiélago también habitan los espirituales druidas. No obstante, la diversidad religiosa no genera conflictos, ya que prima el respeto entre los devotos de Freya y el Círculo de Druidas. Más allá, ambas religiones tienen puntos en los que convergen, haciendo más sencilla esta coexistencia. Por ejemplo, ambas muestran un culto común a la divinidad que de la tierra, la fertilidad, el amor y el nacimiento.

Druidas

Para los druidas, los humanos forman parte de la naturaleza y, por ende, debe mostrar el mayor de los respetos al mundo que les rodea. Dado que la naturaleza les dio el regalo de la vida, es importante que tanto ellos como las demás razas civilizadas vivan en completa armonía. En las Skellige, los isleños consideran a los druidas como hombres sabios y los sacerdotes son tenidos en alta estima. Dedican su tiempo a formarse para ser guías espirituales, herbolarios y alquimistas, e incluso pueden ser capaces de dominar la magia. En tiempos difíciles, los habitantes los convocan para curar enfermedades o resolver conflictos complejos. Al igual que sus hermanos del Continente, los druidas de Skellige tienen un Círculo, un área privada en su arboleda sagrada donde se reúnen, meditan y estudian tomos sagrados.

Los druidas habitan en una arboleda de Ard Skellig, dentro de cavernas rocosas y madrigueras subterráneas excavadas bajo las raíces de Gedyneith, un antiguo roble sagrado venerado por los druidas y los seguidores de Freya. Habitan en sencillas estancias desprovistas de todas las comodidades, algo que no supone ningún problema, puesto que están acostumbrados a un estilo de vida ascético. Además, bajo la sombra de este árbol, se celebran ceremonias religiosas y asambleas que reúnen a todos los clanes de Skellige (CD Projekt Red & Ch, 2021, p. 82). Para señalar la importancia de este lugar, cabe decir que es allí donde las ceremonias de coronación de los reyes se realizan (figura 7).

En la antigua Irlanda, los druidas fueron protagonistas de arcaicas leyendas orales. Tanto la mitología como los manuscritos medievales señalan que la importancia del druida proviene de sus funciones como sacerdotes. Ser sacerdote era un encargo que otorgaba una extensa autoridad religiosa. Además, gozaban de un importante poder derivado de esta, ya que podían decretar sanciones de gran dureza. Por si fuera poco, el druida contaba con una serie de prerrogativas que le otorgaban un poder socio-político que incluso superaba con creces al religioso. Como ejemplo está su papel como consejeros de los monarcas, además de su posición como tutores de jóvenes de alta alcurnia (Alberro, 2010, pp. 156-157).

Más allá, según la mitología irlandesa, los druidas eran magos elementales que podían controlar el tiempo atmosférico. Una referencia a esto podría ser la misión "Ecos del pasado", en la que el druida Armiño advierte a Yennefer y Geralt del peligro de usar la máscara de Uróboros, ya que puede desencadenar peligrosas tormentas.

Los Aen Elle

El primer contacto que tiene el jugador con las ilas Skellige es en la misión "Destino: Skellige". En ella, el barco en el que Geralt viaja es atracado por piratas, además de sufrir

una colisión contra unas rocas por una tempestad, que provoca la destrucción total de la embarcación, así como la muerte de la tripulación. Por suerte, el brujo consigue sobrevivir y despierta en la costa entre los restos del naufragio. Por si fuera poco, es en este archipiélago donde el protagonista deberá enfrentarse en la batalla final a una antigua raza Aen Elle de elfos espectrales que residen en otro mundo, es decir, a la misma Cacería Salvaje.

En la historia irlandesa, la primera mención que se hace a la isla de Sceilg Mhicil se encuentra en un mito folclórico. Este narra una de las batallas entre los milesianos, llegados desde Galicia, con los Thuatha de Danans, una raza supernatural de antiguos seres. Ellos maldijeron al barco del príncipe, hijo de Milesiano, haciendo que colisionara con las rocas de la costa. El mito cuenta que el cuerpo de este noble fue encontrado en la costa sin vida y enterrado en la misma isla (Keating, 1732, p. 102).

El nombre Tuath Dé Donann equivale a las expresiones aes síde (gente del síd, provenientes del otro mundo). En efecto, se consideraba que provenían de el Otro Mundo celta, una tierra donde habitan los dioses, las almas de los dioses y otros seres sobrenaturales (Koch, 2012, p. 624). Los Tuath Dé Donann aparecen en relatos ambientados en el periodo mítico anterior a la llegada de los galos a Irlanda (Érm). Fuentes literarias como el ScÉL Tuárn mec Carr (El cuento de Túan, hijo de Cairell), del siglo VIII, habla del asentamiento de los Tuath Dé ocus Andé (una tribu de dioses y no dioses) en Irlanda, cuyos orígenes son desconocidos (Koch, 2012, p. 752).

Hombres lobo

En el templo de Hindarsfjall, Geralt se enfrenta a un monstruo que atemoriza a las devotas: un hombre lobo. La misión "Piel de Lobo" tiene como objetivo final que alimentes a Morkvarg con su propia carne para liberarlo de su inmortalidad y devolverle su forma humana. La existencia de hombres lobo ha sido representada por todo tipo de culturas desde tiempos inmemoriales. Sin embargo, en relación al contexto sociocultural que nos atañe, es preciso nombrar una colección de cuentos galeses del siglo XI. Estos fueron recogidos y traducidos al inglés en la obra clásica Lady Guest's de 1877. En estas historias, personajes de dudosa moralidad son convertidos en hombres lobo a través de hechizos como castigos por sus actos (Guest, 1877, p. 249).

Se trata de un principio moral que compartía la sociedad escandinava: el peor castigo que podía recibir un individuo en una sociedad donde eras identificado con tu afiliación familiar o social, era ser desterrado de la comunidad. De este modo, la libertad era entendida como el derecho a ser parte de un grupo social, ya que los extraños eran considerados enemigos (Brink, 2011, p. 50).

Al leer el tomo coleccionable “Diario de Morkvarg”, entendemos el porqué de su castigo divino infundido por la misma Freya:

Nuestra visita a Hindarsfjall fue un éxito. Sacerdotisas muertas, monumento destrozado, tomos sagrados quemados, barriles de hidromiel vaciados. Nos repartimos la plata: yo me quedé con los exvotos, Norulf hijo de Oddleik con los cuencos y las cucharas, Mons hijo de Gudvar con los candelabros y las joyas, mientras que Einar, hijo de Toradar, renunció a su parte por miedo a la ira de Freya. Bien, más para nosotros. Mañana navegaremos a Spikeroog, para ver lo que las mozas mercantes han traído al mercado.

Por otro lado, Thomas Keightly narró en su libro *Fairy Mythology of Various Countries* publicado en 1884 un cuento bretón que señalaba un método para romper este embrujo. En efecto, para convertir en humano a un hombre lobo, se le deben ofrecer las ropas que llevaba cuando se transformó (Keightley, 1850, p. 215). Esta fórmula se asemeja a la de la misión, ya que reproduce la idea de entregar algo que ya pertenecía al ser sobrenatural.

CONCLUSIONES

Si bien es cierto que CD Projekt RED se basó en la Saga de Geralt de Rivia de Andrzej Sapkowski para el desarrollo de *The Witcher 3: Wild Hunt*, el estudio de videojuegos también se tomó licencias creativas para recrear su universo. De este modo, trasladaron visualmente y de forma interactiva a la pantalla un mundo sólo transitable de manera pasiva a través de la lectura. Así, cumplieron su objetivo de hacer accesible a todos los públicos una historia inspirada fundamentalmente en la historia medieval europea.

Tanto los distintos reinos del Continente se ven influenciados por distintas naciones en diferentes épocas históricas. Por ello, cada uno presenta códigos visuales específicos, que CD Projekt RED tuvo que llevar más allá de las descripciones ofrecidas por el escritor. No obstante, para presentar un territorio atractivo y creíble para el jugador, se precisa de un trabajo de investigación previo de carácter exhaustivo.

Centrándonos en el tema principal del artículo, las islas Skellige, fue necesario que los distintos miembros del proyecto comprendieran a nivel histórico y antropológico las características de la sociedad hiberno-escandinava. En el libro *The Witcher 3: Wild Hunt Artbook*, se asegura que los artistas realizaron un proyecto previo de estudio de las culturas escandinava y celta, tanto en términos de paisaje y clima como de creencias morales y espirituales acordes a su contexto histórico.

Este intensivo análisis se ve reflejado en el producto final, en el que nos encontramos una sociedad fundamentalmente influenciada por la mitología escandinava. La religión principal de los isleños se basó en un comienzo en el culto al dios Hemdall, considerado

fundador de las Skellige; sin embargo, con el tiempo, la figura principal pasó a ser Freya Modron. Se trata de un fenómeno que evidencia la complejidad de la religión en Skellige, puesto que presenta una evolución espiritual como producto de la difusión de leyendas asociadas a acontecimientos sociopolíticos.

Este proceso es explicado en uno de los principales mitos sobre el héroe Otkell, hijo de Hemdall y progenitor del clan Heymaey. Así, podemos observar cómo la creación del templo de Hindarsfjall por parte de este grupo social influyó un cambio dentro de las creencias espirituales de la población. Sin embargo, no existe ningún equivalente en la religión nórdica a los mitos relacionado con la mayoría de hijos de Hemdall. Aún así, es importante señalar que, aunque el dios Heimdall no presente hijos específicos recogidos en las fuentes históricas, sí es considerado rey y ancestro de las distintas clases de la sociedad por Snorri; mientras, en el videojuego es efectivamente padre de los seis progenitores de los seis clanes de las islas, además de fundador de Skellige.

Del mismo modo, se nos indica que las islas Skellige se ven enormemente influenciadas por el Círculo de Druidas, un culto extendido en menor medida por otros reinos del Continente. Esta religión de origen celta tiene su sede en la arboleda donde se encuentra el Gedyneith, el árbol sagrado. Se trata de un lugar extremadamente importante a nivel simbólico, puesto que representa el punto de convergencia entre ambas religiones. Este encuentro no es nada menos que la veneración de la Madre Naturaleza y a su enorme poder, cuya contraparte es Freya. De este modo, los isleños respetan a los druidas, pues consideran que poseen una sabiduría extremadamente valiosa.

Por lo tanto, pese a que la mitología nórdica predomine indiscutiblemente en las creencias de Skellige, es destacable el complejo sincretismo que presenta con la cultura celta. Evidencia la existencia de la colisión de dos culturas que, poco a poco, han abrazado sus semejanzas, adaptándose la una a la otra para crear un entorno propicio para la evolución de una sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

- Alberro, M. (2010). Enciclopedia de la cultura céltica. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Brink, S. (2012). The Viking world. London: Routledge.
- CD Projekt Red, & Ch, M. (2021). The Witcher 3: Wild Hunt Artbook. CD Projekt Red.
- Daly, K. (2013). Norse Mythology A to Z.
- Downham, C. (2009). 'Hiberno-Norwegians' and 'Anglo-Danes': Anachronistic Ethnicities in Viking Age England. *Mediaeval Scandinavia*, 19, 139-169. Recuperado de <https://abdn.pure.elsevier.com/en/publications/hiberno-norwegians-and-anglo-danes-anachronistic-ethnicities-in-v>

- Hagen, S. N. (1903). The Origin and Meaning of the Name Yggdrasil. *Modern Philology*, (1), 57- 69. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/432424>
- Haywood, J. (1995). *The Penguin historical atlas of the Vikings*. London ; New York: Penguin Books.
- Hjardar, K., & Vike, V. (2016). *Vikings at war*. Oxford Philadelphia: Casmate.
- Keating, G. (1732). *The general history of Ireland (Segunda)*. London: Red Bible.
- Keightley, T. (1850). *The Fairy Mythology: Illustrative of the Romance and Superstition of Various Countries (Vol. 10)*. Londres: H. G. Bohn.
- Koch, J. T., & Minard, A. (Eds.). (2012). *The Celts: history, life, and culture*. Santa Barbara, Calif: ABC-CLIO.
- Lindow, J. (2002). *Norse mythology a guide to the Gods, heroes, rituals, and beliefs*. Oxford; New York: Oxford University Press.
- Maher, C. (2019, junio 11). The Irishness of The Witcher 3's Skellige. Recuperado de Eurogamer website: <https://www.eurogamer.net/the-irishness-of-the-witcher-3s-skellige>
- Mortensen, K. (2011). *Handbook of norse mythology*. Place of publication not identified: Lulu Com.
- Posse, L. S. (s. f.). *Children of the Night – Scandinavian Archaeology*. Recuperado 18 de junio de 2022, de <http://www.scandinavianarchaeology.com/children-of-the-night/>
- San José Beltrán, L. (2019, diciembre 17). *Animales de guerra: berserker, úlfhéðnar y svinfylking*. Recuperado 20 de junio de 2022, de The Valkyrie's Vigil: <https://www.thevalkyriesvigil.com/berserker-ulfhednar-y-svinfylking/>
- Schreiber, C. (1877). *The Mabinogion: From the Welsh of the Llyfr Coch O Hergest (The Red Book of Hergest) in the Library of Jesus College, Oxford (Vol. 2)*. Londres: Bernard Quaritch.
- Sedgefield, W. J. (2018). *An Anglo-saxon Verse-book*. Manchester University Press.
- Snorri Sturluson. (2006). *The prose Edda: tales from Norse mythology*. Mineola, N.Y.: Dover Publications.
- Thorpe, B. (1851). *Northern Mythology, Comprising the Principal Popular Traditions and Superstitions of Scandinavia, North Germany, and the Netherlands*. E. Lumley.

MODS. CUANDO EL JUEGO NO ES SUFICIENTE.

MODS. WHEN THE GAME IS NOT ENOUGH

Juan Francisco Jiménez Abad

Universidad de Murcia

Jfja98@gmail.com

Fecha de recepción:30 de julio de 2022

Fecha de aprobación:31 de julio de 2022

Resumen

Este trabajo busca estudiar los mods dentro del ámbito del juego de temática histórica, para lo cual primero se buscará establecer una definición de mod, se elaborará sobre el surgimiento del fenómeno mod, y posteriormente se procederá a clasificar los tipos de modificaciones en títulos históricos y a ejemplificarlas, tomando como caso de estudio para ello el juego Total War: Rome Remastered (Feral Interactive, Creative Assembly, 2021).

Palabras clave

videojuego, mod, Historia, cultura colaborativa.

Abstract

This paper seeks to study mods within the field of historical games, for which we will first seek to establish a definition of mod, elaborate on the emergence of the mod phenomenon, and then proceed to classify the types of modifications in historical titles and exemplify them, taking the game Total War: Rome Remastered (Feral Interactive, Creative Assembly, 2021) as a case study.

Keywords

video game, mod, History, collaborative culture.

e-tramas 12 Julio 2022 – pp. 19-36

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

INTRODUCCIÓN. ¿QUÉ SON LOS MODS?

Los mods son una alteración de cualquier tipo hecha por un usuario al software original. Aunque no es el objetivo de este trabajo establecer una definición clara para este fenómeno, hay que considerar para futuros estudios hasta qué punto puede difuminarse la barrera entre contenido creado dentro del juego con herramientas dadas por este, como mapas o escenarios. Si bien no cumplirían los criterios para ser mods según nuestra definición, lo cierto es que en muchos títulos donde se ofrecen estas opciones de creación de contenido por los usuarios suelen gozar de una inmensa popularidad y ocupan el mismo nicho que los mods, con los cuales se puede combinar en ocasiones.

El tratamiento que ha recibido este tema por parte de los especialistas ha sido muy escaso, aunque tenemos referencias diversas y en diferentes plataformas, tanto en revistas científicas (García Martín, 2016) como en prensa especializada (Frankie MB, 2019).

Las causas que pueden haber llevado al jugador a modificar el juego base pueden ir de lo más peregrino hasta las ambiciones más imposibles: cambiar un pequeño aspecto de la interfaz visual para poder distinguir de mejor forma elementos de esta; añadir ítems o niveles nuevos al juego partiendo de cero; e incluso cambiar completamente el juego original, ya sea dándole una nueva ambientación diferente a la del producto original —con todos los cambios que eso supone— o bien cambiándolo totalmente, llegando incluso a cambiar el género del videojuego en cuestión.

DE LOS PITUFOS A ALIENS Y MÁS ALLÁ: UNA BREVE LECCIÓN EN LA HISTORIA DEL MODDING

Debido a la popularidad de la que actualmente gozan los mods dentro de las comunidades más entusiastas de videojugadores y del apoyo dado por varias grandes compañías a estos, es difícil imaginar lo rudimentario de sus orígenes. Sin embargo, algo que se puede apreciar claramente en lo que podríamos considerar como uno de los primeros mods como tales de la historia del videojuego es la voluntad de transformar totalmente el juego, al menos gráficamente, para que parezca una cosa completamente distinta al original; así como la afición de mezclar el producto original con otras franquicias de ficción, independientemente de lo mucho o poco que puedan encajar. En realidad no el primero; los mismos autores de estos mod hicieron otro basado en el título *Dino Eggs* un poco antes, pero no deja de ser de los primeros y es el más conocido de los dos.

En 1983, un par de jóvenes de Detroit, Andrew Johnson y Preston Nevins, crearon el mod *Castle Smurfenstein*, una parodia de *Castle Wolfenstein* (Muse Software, 1981) para Apple II, dándole un toque delirante al juego original al cambiar a los enemigos alemanes

por Pitufos, para lo que incluso cambiaron las pocas frases habladas en alemán por los soldados a frases más apropiadas para Pitufos. Hasta el escaso argumento del juego también fue alterado, pasando a ser ahora una historia surrealista en la que nazis escapados a Argentina en 1946 utilizan a los Pitufos para inculcar en el mundo mensajes pacifistas que hagan más fácil su eventual retorno como conquistadores.

Aunque este mod no deja de ser una curiosidad tanto por su fecha temprana como por el tema que aborda, es una evidencia más que clara de que el fenómeno del modding en el mundo del videojuego, sobre todo en el ámbito de los juegos para PC, aunque también hay para consolas, pero en una proporción mucho menor en comparación con los disponibles en PC. empezaba a cobrar forma. Por ello no es de extrañar que siguieran realizándose estos mods, si bien no había una manera fácil de hacerlo y requería que los usuarios prácticamente descifrarán el código original para modificarlo ellos. De ahí la importancia para el mundo de los mods que tuvo el lanzamiento en 1993 de Doom, desarrollado por id Software.

Doom supuso, indudablemente, un antes y un después para el desarrollo de estas modificaciones. El equipo de id Software ya había comprobado con su anterior título, Wolfenstein 3D (id Software, 1992), que estos mods contribuyeron a prolongar su vida en el mercado debido al contenido adicional creado por los usuarios, por lo que decidieron facilitar esta labor para sus jugadores de este nuevo título. Para ello, separaron todos los datos no concernientes al motor base de Doom —mapas, sprites y texturas— y los empaquetaron en un archivo en formato .wad, para que los usuarios pudieran modificarlos y manipularlos libremente sin necesidad de escarbar en el código del juego. Este formato fue creado ex profeso por id para Doom, que es el acrónimo de “¿Dónde están los datos?” —“Where’s All the Data?” en inglés—. Y eso mismo hicieron: desde crear niveles adicionales hasta conversiones totales del juego original, incluyendo una de estas transformaciones, Aliens TC, creada por Justin Fisher que sustituía la premisa de este por una basada en el universo de la franquicia Alien, inspirada en la película de James Cameron (Aliens, 1986) y de donde el mod extrae ideas para armas, niveles y enemigos que contribuían a hacer de este una experiencia más tensa que el Doom original.

Existen un sinnúmero de modificaciones, niveles extra y añadidos tanto para Doom como para Doom II (id Software, 1994), pero la libertad dada por los archivos .wad no tenía comparación con las posibilidades que podía ofrecer manipular libremente el propio código del juego en sí. Por ello no es de extrañar que, a raíz de hacer el código del motor de Doom y Doom II de licencia abierta en 1997, las posibilidades que podía ofrecer para cualquiera dispuesto a crear un mod eran —y son— increíblemente amplias, con transformaciones radicales del juego base que lo convierten en un producto totalmente diferente que habrían sido imposibles de otra manera. Por ejemplo, Total Chaos, que construye una nueva experiencia de supervivencia y terror a partir de una versión muy modificada del motor de

Doom; o Doom Shinobi, que mantiene los niveles del juego original, pero hace que pase de ser un juego de disparos en primera persona a un juego de acción en tercera persona cuya ejecución recuerda a los juegos de la serie Ninja Gaiden desarrollados por Team Ninja (2004-2011).

Doom fue el primero en proporcionar semejantes facilidades a sus jugadores para modificarlo, pero a los pocos años estaba claro que estaba lejos de ser el único. Quake, lanzado al mercado por id tres años después, en 1996, también puso un especial énfasis en permitir su modificación por parte de sus jugadores; y este caso es particularmente destacable por la futura importancia de una de las herramientas diseñadas por un fan del juego para facilitar la elaboración de niveles para este, conocida como Worldcraft. Asimismo, es preciso hacer mención de Unreal (Epic Games, 1998) por hacer de sus editores herramientas más intuitivas y accesibles para los usuarios, lo cual contribuyó a la fama de este juego y, sobre todo, del motor sobre el que estaba construido, conocido hoy en día como el Unreal Engine. Además, bastantes de los miembros del equipo de desarrollo de este título eran ya modders veteranos, que antes de trabajar en Unreal habían hecho mods anteriormente para Doom y Quake.

No obstante, a pesar de estos avances dados por otras compañías, hubo que esperar al lanzamiento al mercado de Half-Life (Valve Software, 1998) para ver una verdadera explosión de mods como algo masivo. Este juego fue desarrollado usando una versión modificada del motor de Quake como base, lo cual supuso desde un aspecto técnico que aquellos jugadores experimentados en modificar el mencionado título —o su secuela, Quake II (id Software, 1997)— se encontrasen con un entorno familiar para ellos. De hecho, la herramienta principal para el desarrollo del título original, así como de sus múltiples modificaciones fue el anteriormente mencionado Worldcraft, que recordemos en principio era solamente una herramienta programada por un aficionado de Quake para facilitar la creación de mods en ese juego.

Sin embargo, la explosión de mods traída por este título no es algo debido exclusivamente a la familiaridad del motor o de las herramientas con las que se desarrollase el juego. Desde el primer momento, Valve Software se acercó a la incipiente comunidad de modders, a los que garantizaba el poder publicitarlos al resto del mundo. Lejos de quedarse solo en mostrar su apoyo a equipos de modders, Valve incluso adquirió las propiedades intelectuales de algunos de los más exitosos, de entre los cuales queremos destacar a dos: Counter-Strike y Day of Defeat. El primero apenas necesita una introducción para aquel que conozca el mercado de videojuegos actual, ya que lo que empezó como un simple mod para varios jugadores en que fuerzas de seguridad se enfrentaban a terroristas e intentaban rescatar rehenes acabó derivando en una franquicia cuyo último título, Counter-Strike: Global

Offensive (Hidden Path, Valve Software, 2012) reportó unas ganancias de aproximadamente 414 millones de dólares estadounidenses en 2018 (Clement, 2021). No obstante, de mayor interés para este artículo es el segundo mod mencionado, Day of Defeat, ya que, al igual que Counter-Strike, se trata de una conversión total multijugador de un juego originalmente para un solo jugador; pero, a diferencia de este, en vez de estar ambientado en el mundo actual, traslada la acción a la Segunda Guerra Mundial. Aunque hoy en día Day of Defeat no es tan conocida como lo son ahora sus antiguos rivales —cabe recordar que salió al mercado como un producto comercial en 2003, muy poco después de otros dos grandes éxitos comerciales ambientados en este conflicto, siendo estos Medal of Honor: Allied Assault (2015 Inc., 2002) y Return to Castle Wolfenstein (id Software, 2001)—, no por ello deja de ser digna de mención, ya que se buscaba un juego con verosimilitud histórica, y no una experiencia arcade como con otros juegos del momento. Esto es muestra que los usuarios dedicados están dispuestos a alterar títulos existentes para llenar ese nicho de mercado, en este caso modificando un juego de ciencia ficción, pero como se verá después, este fenómeno se produce con mayor frecuencia en producciones donde los jugadores ya están predispuestos a encontrar este mayor nivel de fidelidad. No es el objetivo de nuestro trabajo abordar esta perspectiva en lo que concierne a títulos cuyo fin explícito es el de ser un simulador lo más fiel que sea posible a la realidad, ya que para estos casos habría que tratar una cantidad casi inabarcable proveniente de una base de jugadores altamente dedicada a estos simuladores.

MODS PARA JUEGOS DE TEMÁTICA HISTÓRICA

Lógicamente, existen también juegos con una ambientación histórica que tienen la posibilidad de ser modificados por sus usuarios. La particularidad que presentan con respecto a otros juegos es que, precisamente debido a su contenido histórico, este acaba condicionando una parte significativa de los mods dedicados a esta clase de títulos. Como veremos ahora, hay mods que no toman como base esta recreación del pasado, pero es innegable que los que sí lo hacen, constituyen una parte importante de las modificaciones existentes en oferta para este tipo de juegos.

Ante la dicotomía de si es mejor hacer un juego histórico más arcade o realista, no todos los desarrolladores toman la misma decisión; por ejemplo, Sandy Petersen, desarrollador de Age of Empires II: The Age of Kings (Ensemble Studios, 1999), decía sobre el particular: “[...] no estábamos intentando ser educativos, solamente ser entretenidos; cualquier educación que recibieras fue la guinda del pastel”. Por otra parte, Daniel Vávra, director del desarrollo de Kingdom Come: Deliverance (Warhorse Studios, 2018), tomó el camino opuesto, dando como resultado un título aclamado por su veracidad histórica (Medel,

2018; Testi, 2021). Por ello, no debe sorprender que, ante la existencia de estas dos perspectivas, los usuarios también adopten sus posturas personales, resultando en modificaciones de lo más diversas para esta clase de juegos.

Ante la carencia de investigaciones previas, nos hemos tomado la libertad de presentar en cuatro categorías diferentes los tipos de modificaciones que pueden verse para juegos históricos con el fin de facilitar una aproximación inicial a esta materia. La clasificación sería la siguiente: mods centrados en mejorar o cambiar el gameplay sin tener en cuenta la Historia; mods cuyo objetivo es centrarse y profundizar en el aspecto histórico del título original; mods que alteran el juego base para cambiar la época en la que se juega; y mods que directamente toman los elementos básicos del juego y los transfieren a un escenario ficticio, normalmente de una serie de ficción ya establecida.

Mods para cambiar el gameplay sin tener en cuenta la Historia

En esta categoría incluiremos mods que se centran exclusivamente en alterar algún elemento del juego original, dejando a un lado la necesidad de mantener cualquier tipo de verosimilitud histórica en pos de mejorar o solamente cambiar a su gusto el funcionamiento del juego.

En la sección anterior se habló de Age of Empires II y de Kingdom Come: Deliverance. Precisamente para estos dos títulos existen una variedad de mods que alteran el juego sin preocuparse de cómo afectan estos cambios al rigor histórico, si bien el motivo de su existencia no parte del mismo origen. En el caso de Age of Empires II, su importancia como juego multijugador competitivo ha llevado a la creación de varias modificaciones con el fin de alterar elementos visuales para hacer más fácil el discurrir del juego en partidas competitivas, como es el caso de un simple pero popular mod que tan solo consiste en reducir el tamaño de los árboles del juego, facilitando así la visión para los jugadores al evitar que estos la dificulten. De hecho, tal es su popularidad que en la reedición más reciente del título este mod fue lanzado por parte del equipo de desarrollo oficial. Mientras tanto, para Kingdom Come: Deliverance existen también algunas modificaciones leves similares en escala a la anterior, como una que altera la interfaz para añadir un icono adicional al usar arcos, permitiendo que el jugador pueda tener un elemento de referencia adicional a la hora de usarlo con precisión. No obstante, queremos destacar la existencia de un mod que elimina las restricciones presentes a la hora de guardar la partida, un concepto limitado en el juego original mediante el uso de ítems consumibles por el jugador, el cual en el momento de escribir este trabajo ha sido descargado casi un millón de veces. Creemos que esto es una muestra perfecta de este tipo de modificación, al suponer un cambio radical en el equilibrio de un juego histórico alterando un elemento “realista” con el fin de mejorar o

alterar la jugabilidad de acuerdo a los deseos de los jugadores, que pueden estar deseando una experiencia menos realista, pero quizás más accesible para ellos.

Mods para profundizar en el contenido histórico del juego base

En esta categoría nos referiremos a mods cuya prioridad es realizar cambios y ajustes en el título correspondiente con la finalidad de alcanzar una mayor verosimilitud histórica en este, independientemente de cómo afecten estos a los sistemas de juego.

Volviendo a esa dicotomía entre realismo y experiencia arcade de la que hablamos antes, lo cierto es que, independientemente de la clasificación que se le pueda adscribir al juego, es muy probable que algún usuario haya realizado algún mod de estas características para corregir elementos que bien pueden ser meramente estéticos y que no afecten a la acción del juego, pero que también puede llegar a ser un cambio total del juego para limar o transformar completamente elementos de este con el fin de aumentar su realismo histórico. Como ejemplo de uno de estos mods puramente estéticos, Crusader Kings II (Paradox Interactive, 2012) tiene una notable cantidad de mods cuyos efectos no van más allá de alterar elementos superficiales en la interfaz, como es el caso de Patrum Scuta, cuyo objetivo es modificar el sistema de generación de escudos de armas del juego para hacerlo más realista, siguiendo ejemplos de armoriales de la época. Este mod incluso cambia los de varias dinastías históricas ya presentes en el juego para hacerlos exactamente como lo eran en la realidad, contribuyendo a un mayor sentimiento de fidelidad histórica ausente en el título original, pero sin alterar ningún otro elemento de la jugabilidad. Otro tipo de mod centrado en esta clase de cambios al aspecto del juego es aquel que corrige fallos en los uniformes en juegos de temática bélica, como es el caso de uno cuyo fin es exclusivamente arreglar los uniformes de los soldados alemanes de Medal of Honor: Airborne (EA Los Angeles, 2007).

Sin embargo, es mucho más común que los mods diseñados para aumentar el realismo histórico de los juegos para los que están hechos acaben teniendo como objetivo cambiar el propio funcionamiento de este en mayor o menor medida, no solo limitarse a modificaciones superficiales. Estas alteraciones del juego en ocasiones suponen una transformación radical, pero no es tampoco extraño ver conversiones totales cuyo fin es, en cierto modo, prácticamente rehacer el título original para poder proporcionar una mayor verosimilitud histórica, sin tener que verse constreñidos por los límites de este. En comparación con los mods del anterior tipo, existen una cantidad mayor de modificaciones que sí ajustan sistemas del juego para adecuarlos a una representación más verídica — dentro de lo que es posible en los confines del juego en cuestión— de la época histórica que se supone que representan. Por ejemplo, Back2Fronts Mod para Call of Duty 2 (Infinity Ward,

2005) introduce al juego base varias armas propias del conflicto que no estaban en la producción original para ser usadas por el jugador, así como nuevos niveles también basados en otros momentos en la Segunda Guerra Mundial que se ofrecen integrados dentro del modo de un solo jugador ya disponible inicialmente en este título. Además, a estos cambios tan pronunciados hay que añadir otros puramente cosméticos que ayudan a conseguir esta sensación de mayor realismo, como nuevos efectos de sonido y versiones con camuflajes correctos para varios blindados vistos en la campaña.

Asimismo, para Victoria II: Heart of Darkness (Paradox Interactive, 2013) tenemos apropiado título de Historical Project Mod, el cual busca aumentar la sensación de realismo histórico de esta producción al introducir varios cambios en la situación inicial del juego, así como ofreciendo al jugador una serie de decisiones adicionales que tratan de simular eventos importantes de la época no presentes en el juego base. Asimismo, este mod también reforma el sistema de población original, introduciendo un nuevo tipo de habitante, conocidos como “siervo”; y también mejora la actuación de la inteligencia artificial en la partida y arregla bastantes de los errores aún presentes en Victoria II.

Y como último ejemplo de la inmensa cantidad que existen de esta clase tenemos a Stainless Steel, para Medieval II: Total War: Kingdoms, (Creative Assembly, 2007), que altera por completo el juego original introduciendo nuevas facciones más históricamente adecuadas al período que las originales, así como unidades que se adecuan al estilo artístico más realista que se persigue conseguir con este mod. También se presenta un nuevo y expandido mapa para el juego, el cual suprime la pequeña parte del continente americano presente en el título base para ampliarlo en su defecto hacia el este, pudiendo así incluir un marco geográfico que abarca desde la costa occidental de África hasta la orilla del río Indo. Asimismo, este mod ofrece un estilo de juego más lento que el original, tanto a la hora de preparar las ciudades y ejércitos como durante las batallas en tiempo real propias de la franquicia; y de igual forma busca representar eventos de la época con un mayor rigor histórico que en el Medieval II: Total War original.

Mods para cambiar la época histórica

El objetivo de los mods incluidos en esta categoría es el de, tomando el juego base como punto de partida para los sistemas de juego más elementales, trasladar el momento histórico en el que se juega a uno diferente, ya sea anterior o posterior al original.

Si bien no son tan comunes como el segundo tipo de mod al que nos acabamos de referir, siguen siendo algo relativamente frecuente de ver para algunos juegos de temática histórica que permiten mayor libertad a sus usuarios a la hora de modificar su contenido. En parte este es uno de los motivos que hacen que no sea tan común, pero también hay que

tener en cuenta las dificultades que supone hacer lo que es, en esencia, básicamente un juego nuevo; por mucho que se tome la base del original, lo que se construye sobre esta es una experiencia totalmente diferente a la planeada por los desarrolladores del juego que se modifica. Esto también lleva a que el funcionamiento de algunos de estos mods no sea el más pulido, ya que pueden estar intentando hacer funcionar sistemas de juego diseñados para representar una época concreta para otra completamente distinta.

No obstante, estas limitaciones no han supuesto problema para que varios modders hayan conseguido llevar a cabo este tipo de modificaciones, con resultados a veces sorprendentemente eficaces a pesar de las circunstancias. Por ejemplo, *Battlefield 1942* (DICE, 2002) como *Napoleon: Total War* (Creative Assembly, 2010) son dos juegos de épocas y géneros completamente diferentes. El primero es un juego multijugador de disparos en primera persona ambientado en la Segunda Guerra Mundial y, el segundo, un juego de estrategia por turnos y en tiempo real ambientado en la época de Napoleón. Pero, curiosamente, ambos tienen un mod que los transporta a la Primera Guerra Mundial: *Battlefield 1918* para el primero y *The Great War* para el segundo. Ambos intentan adaptarse a este conflicto a su manera, con resultados satisfactorios, aunque en ocasiones algo peculiares debido a que surgían de juegos que no estaban pensados para este tipo de conflicto, ya que, por ejemplo, *Battlefield 1918* se encuentra algo limitado en el tipo de acción que puede mostrar para los jugadores al depender de un motor gráfico tan anticuado, mientras que *The Great War* presenta los combates de manera similar a los del juego base, ya que este no estaba pensado para cualquier tipo de batalla que no estuviera basada en las tácticas y formas de luchar de principios del siglo XIX. Sin embargo, a pesar de estas carencias ocasionadas por partir de juegos no pensados para representar esta época, cada uno es capaz de llevar a cabo una conversión total con un sorprendente realismo dentro de los límites impuestos por el medio y las herramientas con las que trabajan.

Un ejemplo con una situación contraria sería el del mod *Pike and Musket TW* para *Medieval: Total War* (Creative Assembly, 2002), el cual toma como base un juego ambientado en la Edad Media para transportar al jugador a la Edad Moderna. A diferencia de los anteriores, si bien el juego original tampoco estaba pensado para representar esta época, las limitaciones que pudiera presentar por este motivo no son tan evidentes; ahora bien, sí lo son las que presenta por utilizar el primitivo motor del juego base. Aun así, se trata de una admirable labor por representar un momento histórico cuya representación en el mundo de los videojuegos brilla por su ausencia, con tan solo algunos títulos como *Thirty Year's War* (Ageod-HQ, 2015), *Mount & Blade: With Fire & Sword* (TaleWorlds Entertainment, 2011) y *Pike and Shot: Campaigns* (Byzantine Games, 2015), además de la conocida serie *Europa Universalis*, del que hacemos referencia a continuación.

Como último ejemplo de esta clase de modificación, queremos presentar el particular caso de un mod para Europa Universalis IV (Paradox Interactive, 2013): Extended Timeline. Este mod, a diferencia del título original, que permite al jugador escoger un estado al que controlar tan solo entre los siglos XV y principios del XIX, amplía el límite temporal desde literalmente el año 2 d.C. hasta la actualidad —y más allá, ya que técnicamente permite jugar hasta el año 9999—. Los sistemas del juego permanecen prácticamente iguales, ya que no altera nada más que los años disponibles y las potencias que se pueden controlar, según la época; pero incluso así es digno de mención por la increíblemente amplia oferta de épocas y situaciones que se pueden abarcar como casi cualquier facción en la historia de la humanidad a partir del siglo I, desde la antigua Roma hasta cualquier país actual.

Mods para pasar de historia a ficción

El objetivo de estos mods es, partiendo de los sistemas de juego básicos del título original, realizar una conversión total para convertirlo en una manera de experimentar el mundo de la serie de ficción que se quiera emular. No es el objetivo del trabajo explorar las posibilidades que estos pueden ofrecer, pero sentimos que no estaríamos siendo justos con las comunidades que disfrutan de este tipo de modificaciones si no reconociéramos su lugar dentro de este fenómeno de los mods.

Lógicamente, cuanto más popular sea la franquicia de ficción en cuestión, más mods habrá diseñados para acercarla al jugador. Por ejemplo, existen infinidad de mods para recrear el mundo de El Señor de los Anillos en juegos de estrategia, así como también los hay para hacer jugable el universo de la saga de Juego de Tronos para este tipo de juegos.

Presentamos algunos ejemplos particulares que no sean de las anteriores franquicias, y podemos ver por ejemplo Star Wars – Galaxy At War para Men of War: Assault Squad 2 (Digitalmindsoft, 2014), que traslada un juego de estrategia táctica basado en la Segunda Guerra Mundial a hace mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana, modificando la totalidad del equipamiento y los niveles disponibles para adecuarlos a su nuevo contexto. También queremos destacar un mod para O A.D. Empires Ascendant (Wildfire Games, en desarrollo en licencia abierta desde 2009), Hyrule Conquest, que modifica un juego de estrategia de la Antigüedad para llevarlo al mundo de los juegos de la saga de The Legend of Zelda, la célebre serie de videojuegos de Nintendo.

Por último, queremos destacar también dentro de este apartado las incontables adiciones de facciones y sus correspondientes líderes a Civilization V (Firaxis Games, 2010) y Civilization VI (Firaxis Games, 2016), ya que permiten expandir la selección disponible inicialmente para poder incluir facciones y líderes históricos; por ejemplo, al reino de los francos dirigido por Carlomagno para el primer título o a México liderada por Porfirio Díaz

para el segundo. Sin embargo, el motivo por el que los mencionamos en esta categoría es porque son igual o más numerosos aún para estos juegos los mods que añaden facciones con sus correspondientes líderes pertenecientes a series de ficción: por ejemplo, uno de los mods más populares para Civilization V es un mod que añade civilizaciones de la serie Mass Effect (Bioware Interactive); y de hecho el mod de que añade una nueva civilización más descargado para Civilization VI es uno que añade a Britania, pero liderada por Arturia Pendragon, versión femenina del célebre rey Arturo y uno de los personajes más famosos de la franquicia multimedia Fate (TYPE-MOON).

CASO DE ESTUDIO PARA VER ESTAS TIPOLOGÍAS ASOCIADAS A UN JUEGO: TOTAL WAR: ROME REMASTERED

Para comprender mejor los efectos que pueden tener estos mods aplicados a un ejemplo real, se ha escogido el videojuego Total War: Rome Remastered (Creative Assembly y Feral Interactive, 2021) debido a la novedad de este título —aunque sea una remasterización del original, lanzado en 2004—, a que este presenta mods pertenecientes a todas las categorías anteriormente discutidas, a las facilidades que este presenta para la elaboración de mods y a la sencillez con la que se puede acceder a la inmensa mayoría de ellas mediante el servicio para difusión de mods incluido dentro de la plataforma Steam, en donde se puede adquirir el juego.

Total War: Rome Remastered es un juego de estrategia ambientado en la Antigüedad de entre los siglos III a.C. y principios del siglo I d.C, cuyo marco geográfico abarca desde el norte de África hasta las orillas del mar Caspio, en el que los jugadores pueden controlar a una de entre 18 facciones diferentes con el objetivo de conquistar todos los territorios en el mapa de campaña. En este mapa de campaña, se maneja como un juego de estrategia por turnos, en el que el jugador debe gestionar sus ciudades y mover sus ejércitos y agentes contra sus rivales, a los que se enfrenta en refriegas en tiempo real dando órdenes a sus tropas en el campo de batalla. En torno al juego original creció una comunidad de modders que aún hoy en día continúan creando y ajustando mods para este, por lo que se comprende que para la remasterización se hiciera todo lo posible para facilitar el trabajo a esta parte importante de su comunidad. Por ello, no es extraño que en torno a este juego haya surgido una notable cantidad de modificaciones que, como ya hemos comentado, podemos incluir en cada una de las categorías explicadas anteriormente. No obstante, antes de continuar, queremos aclarar que, ya que el propósito de nuestro trabajo no es el de analizar todos los mods disponibles para este título, tan solo se nombrarán ejemplos particularmente destacables dentro de cada categoría.

Mods para cambiar el gameplay sin tener en cuenta la Historia

En esta categoría no hay una cantidad destacable de mods, puesto que la mayoría, como se discutirá en la siguiente sección, responden más a aquellos que ajustan el contenido histórico para acercarlo más a la realidad histórica. No obstante, no significa que no existan.

Por ejemplo, Civil War es un mod creado por los propios desarrolladores de la remasterización a modo de ejemplo de las posibilidades que ofrecen las herramientas de modificación del juego. Este se limita a activar el mecanismo que inicia la guerra civil entre las facciones romanas presentes en el título desde el primer momento, en vez de reservarlo para mucho más adelante en la partida, cuando normalmente corresponde. Otros mods, como Vanilla Barbarians Extended, hacen cambios más sustanciales al equilibrio del juego, en este caso permitiendo que las facciones clasificadas por el juego como “bárbaras” puedan mejorar más aún sus enclaves de lo que era posible para ellos en el original; o Ganim’s Watchtower Mod, el cual añade atalayas automáticamente al mapa sin que las tenga que construir previamente el jugador, mejorando así su visibilidad del mapa, pero sin negar completamente los efectos de la niebla de guerra. También podemos destacar la existencia de mods que amplían los tipos de unidades para reclutar, aunque con un enfoque puesto más en la diversión o en el equilibrio del propio juego que en aumentar el realismo de las unidades disponibles; es el ejemplo de Danymok’s Rosters Expanded, que añade casi un centenar de nuevas unidades a todas las facciones, pero sin atender al realismo de estas, pretendiendo que encajen con el resto de las unidades disponibles en el juego original.

También existen otros mods con un impacto en el juego menos marcado. Por ejemplo, algunos se limitan a modificar elementos de la interfaz para tratar de hacerla más cómoda para los usuarios, como Better UI ~Classy~; mientras que otros tratan de restaurar elementos presentes en el Rome: Total War original, como toda una serie de mods dedicada a volver a añadir las imágenes que representan a las distintas unidades del juego tal y como estaban en la versión sin remasterizar, como por ejemplo el mod Original Unit Cards Upscaled.

Mods para profundizar en el contenido histórico del juego base

Esta categoría es la más popular con diferencia entre los modders para este título, puesto que unas pronunciadas incongruencias históricas y anacronismos presentes en el juego suponen para bastantes jugadores unos fallos que es “preferible” corregir. Debido a la libertad otorgada por las herramientas para modificar el juego, así como las múltiples vías que los modders pueden tomar para proyectar su visión de este mayor realismo histórico, es

lógico que exista, aparte de una gran cantidad, una enorme variedad de mods de este estilo, cuyos cambios van desde ligeros retoques puramente estéticos hasta conversiones totales que añaden nuevos elementos y sistemas al juego original.

De los muchos mods que podemos encontrar en esta categoría, es particularmente notable la cantidad de estos que buscan corregir uno de los principales errores históricos de este título: la facción de Egipto. Originalmente representada de una forma que recordaba más al Egipto de los Ramésidas que al de la dinastía ptolemaica, existe una infinidad de mods que buscan corregir este problema, además con títulos tan representativos como No More Mummies, a Ptolemaic Egypt Mod. Este mod en concreto es puramente cosmético, ya que no busca cambiar nada más allá del aspecto de algunas unidades y el icono de la facción para acercarlos más a la realidad histórica. Dentro de este tipo de mods que solamente buscan modificar detalles superficiales, queremos destacar también el curioso caso de Warlock's Unique Copycat Legions, el cual altera la apariencia de una serie de tropas presentes en el juego original que imitan el modelo de los legionarios romanos, pero para facciones que no son romanas. Lo que hace este mod no es suprimir estas unidades claramente ahistóricas, sino que solamente busca modificarlas para que, al menos superficialmente, parezcan unidades más propias de estas facciones en vez de ser literalmente iguales a los legionarios romanos.

Entre las posibilidades que ofrece este título para su modificación, se incluye la posibilidad de que los usuarios puedan reintroducir algunos mods desarrollados originalmente para la versión sin remasterizar de Rome: Total War, lo cual ha llevado a que algunos de estos mods puedan ser accedidos también a través de esta nueva versión. Este es el caso de Europa Barbarorum, un mod que busca presentar de forma más fidedigna la época presentada en el juego, con un gameplay marcadamente más lento que en el original, así como facciones históricamente más correctas en su representación dentro del juego. Esta búsqueda de realismo histórico se extiende incluso a los nombres de las diversas facciones y de sus unidades, que aparecen escritos en el idioma propio de estas. Este mod también utiliza un mapa de un mayor tamaño que el del título en el que se basa, abarcando desde Lusitania hasta pasado el río Indo, permitiendo el reflejo de facciones que tampoco podían reflejarse en el original debido a las limitaciones impuestas por la escasez de su marco geográfico en comparación. Por último, queremos también destacar el mod Rome Expanded, que, a diferencia del anterior, ha sido programado teniendo como objetivo exclusivamente las posibilidades ofrecidas por la versión remasterizada. Esto supone que, a diferencia de las dieciocho facciones del juego original y de Europa Barbarorum, Rome Expanded es capaz de incluir noventa y cuatro facciones distintas en el mapa. Además, también incluye eventos históricos correspondientes a la época presentada, como las Guerras Púnicas y ajusta la inteligencia artificial para que presente un mayor desafío durante

la campaña. Para terminar de hablar sobre este mod, queremos llamar la atención a que el mismo desarrollador cita en la descripción del mismo que se han añadido” regiones, unidades, edificaciones y personajes con el enfoque puesto principalmente en el realismo histórico, y luego en el equilibrio del juego”.

Mods para cambiar la época histórica

Aunque hay algunos que alteran un poco el momento histórico en que se juega, como Alexander Total Overhaul V2, que incluye una campaña para jugar como el padre de Alejandro Magno, Filipo II de Macedonia, el más destacable es una conversión total llamada Chivalry: Total War REMASTERED. Este mod nos transporta al Medievo y es también notable por ser originalmente, como el ya mencionado Europa Barbarorum, un mod para el Rome: Total War de 2004 —de ahí la etiqueta de “remasterizado” en su título—. Esta modificación, de una manera parecida a la del ya mencionado Stainless Steel, hace que la experiencia más arcade del juego base se vea reemplazada por una forma de jugar más lenta y comedida, con cambios en la economía y en las unidades que lo acercan también a ser una experiencia más realista de la Edad Media dentro de los límites que plantea el motor en uso. Como otros mods comentados en el apartado anterior, este también se ha visto enormemente beneficiado por la reducción de límites de posibles facciones que existían en el original de 2004, permitiendo reflejar de una manera más fidedigna el mapa político del momento en Europa y en el Medio Oriente de la que era posible en el mod inicial. Además, este incluye la posibilidad de jugar en diferentes momentos de la Edad Media, apareciendo estos momentos reflejados como diferentes “eras” que influyen en algunas de las unidades que es posible reclutar y la situación inicial en la campaña, siendo estas la “era temprana” —que empieza en el 1072—, la “era plena” —que empieza en el 1212— y la “era tardía” —que empieza en el 1311—; y también incluye una campaña centrada exclusivamente en el Levante mediterráneo tras la Primera Cruzada que comienza en el 1103. No obstante, hay que tener en cuenta que este mod se encuentra actualmente en desarrollo, con todas las campañas menos la primera centrada en la era temprana” en varias fases de finalización, por lo que aún queda por ver qué cambios adicionales podrán introducirse en el futuro.

Mods para pasar de historia a ficción

Tal y como dijimos anteriormente sobre esta categoría, su mención aquí obedece más al hecho de querer mostrar las posibilidades que pueden ofrecer los mods como medio; y para Total War: Rome Remastered es importante también demostrar la potencia de su escena de modders.

Aunque por el momento no hay una gran cantidad disponible, creemos necesario enfocar nuestra atención sobre los que, a nuestro juicio, son los más notorios de los existentes actualmente, comenzando por *Anbennar: Total War*, un mod destacable tanto por ser el primero de esta clase en ser hecho para el juego, como por estar a su vez basado en un universo original creado para un mod de *Europa Universalis IV*. Queremos destacar también el mod *The Last Airbender: Total War Remastered* que, al igual que otros anteriormente comentados, está basado en una popular modificación del juego original de 2004 basada en el mundo *the Avatar: The Last Airbender* (Nickelodeon Animation Studios, 2005-2008). Por último, tenemos que mencionar a lo que para los títulos de estrategia y, sobre todo, de la saga *Total War* es inevitable tener: un mod basado en *El Señor de los Anillos*, en este caso *The Lord of the Rings: Total War (REMASTERED)* que también está basado en un mod diseñado para el juego original y que, en el momento de la redacción de este trabajo, se encuentra en el Top 30 de los más populares en el repositorio online para mods ModDB, muestra perfecta de la popularidad de mods basados en esta franquicia.

CONCLUSIONES

Como hemos podido ver, los mods son un elemento con una marcada notabilidad dentro del medio del videojuego, ya que permiten a los usuarios tomar un juego como base sobre la que construir sus propias experiencias que pueden asemejarse más o menos a las ideadas por los desarrolladores del producto original. Para títulos no históricos, estas modificaciones han sido, casi desde el principio del medio, sumamente útiles para alargar la vida comercial de los juegos durante años, con ejemplos como *Doom*, que aún hoy en día recibe una destacada atención por parte de la comunidad de jugadores, o *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011), que actualmente es el título para el que se han subido más mods en otro repositorio online, Nexus Mods. Sin embargo, para videojuegos de temática histórica, los mods son un elemento crucial para todo aquel especialmente interesado en la representación digital de la época en cuestión, ya que a través de estas modificaciones el usuario puede corregir anacronismos en la que se refleja la Historia en un título concreto y profundizar la forma en que se presenta originalmente en el juego. Incluso se pueden tomar otras producciones como base para reflejar épocas que, o bien no tienen la suficiente representación en el medio, o bien la que tiene se ha juzgado como escasa por parte del jugador, que desea experimentar otra perspectiva al respecto.

Consideramos que este trabajo debe servir como base para futuras investigaciones sobre la materia, ya que, desde nuestra perspectiva, este aspecto del medio ofrece unas posibilidades muy interesantes para aquellos dedicados a la investigación histórica por las posibilidades que abre de cara a la interacción de esta disciplina con los videojuegos en lo

que se refiere a la representación de la Historia en ellos, así como la inmersión de los usuarios con esta disciplina según la representación que estos mismos mods ofrecen de ella. Por ello, vemos necesario que este trabajo genere un debate sobre la relación de estas modificaciones hechas por aficionados con el reflejo de la disciplina histórica en el medio digital, un mundo el de los mods casi inexplorado hasta el momento, pero que como hemos visto goza de una importancia que debe ser atendida y estudiada de forma correspondiente por futuros trabajos.

BIBLIOGRAFÍA

García Martín, Ruth (2016), "La estética videolúdica desde la práctica artística", *LifePlay: Revista académica internacional sobre videojuegos*, 5, pp. 77-94.

Medel, Ignacio (2018), "Kingdom Come: Deliverance y la representación de la Baja Edad Media", *e-tramas*, 1, pp. 17-33.

Testi, Dario (2021), "El atuendo militar de los guerreros cumanos: realidad histórica y ficción en la reconstrucción virtual de Kingdom Come: Deliverance", *e-tramas*, 9, pp. 18-44.

WEBGRAFÍA

Au, W. J. (2002, 16 abril). "Triumph of the mod". *Salon*. Recuperado 27 de julio de 2022, de <https://www.salon.com/2002/04/16/modding/>

Clement, J. (2021, 29 enero). "Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) revenue worldwide from 2015 to 2018". *Statista*. Recuperado 27 de julio de 2022, de <https://www.statista.com/statistics/808773/csgo-revenue/>

Frankie MB (2019), "Mods para videojuegos: qué son, cómo se instalan y dónde puedo encontrarlos", *Vida Extra*, 8 septiembre 2019. <https://www.vidaextra.com/guias-y-trucos/mods-para-videojuegos-que-como-se-instalan-donde-puedo-encontrarlos>

Johnson, A. (s. f.). "The first «Official» Castle Smurfenstein Home Page". *Electronic Visualization Laboratory*. Recuperado 27 de julio de 2022, de <https://www.evl.uic.edu/aej/smurf.html>

Nevins, P. (1999, 14 septiembre). "The Other Dead Smurf Software Page!" *Preston's Box o' Stuff*. Recuperado 27 de julio de 2022, de <https://cvnweb.bai.ne.jp/~preston/other/deadsmurf/index.html>

ENLACES MODS

[BNW] Mass Effect Civilizations

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=172933304>

[Fate]Arturia Pendragon of Britain

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1184896420>

[GS] Leugi's Mexico Civilization

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2123469188>

Alexander Total Overhaul V2

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2784981080>

Aliens TC

<https://www.moddb.com/mods/aliens-tc>

Anbennar: Total War

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2700148850>

Back2Fronts Mod

<https://www.moddb.com/mods/back2fronts-mod>

Battlefield 1918

<https://www.moddb.com/mods/battlefield-1918>

Better UI ~Classy~

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2534869844>

Bow Dot Reticle

<https://www.nexusmods.com/kingdomcomedeliverance/mods/13>

Chivalry: Total War REMASTERED

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2672689065>

Civil War

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2470794123>

Danymok's Rosters Expanded

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2799858239>

Doom Shinobi

<https://www.moddb.com/mods/doom-shinobi>

Europa Barbarorum

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2637753606>

Francia (Charlemagne)

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=88943691>

Ganim's Watchtower Mod

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2499388850>

Historical Project Mod

<https://www.moddb.com/mods/historical-project-mod>

Hyrule Conquest

<https://www.moddb.com/mods/hyrule-conquest>

Medal of Honor Airborne Skin Pack

<https://www.moddb.com/games/medal-of-honor-airborne/addons/medal-of-honor-airborne-skin-pack>

No More Mummies, a Ptolemaic Egypt Mod

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2664070185>

Original Unit Cards Upscaled

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2472502152>

Patrum Scuta

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=889778308>

Pike and Musket TW

<https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?56415-Pike-and-Musket-TW-for-MTW-VI>

Rome Expanded

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2785337814>

Small Trees

<https://www.voobly.com/gamemods/mod/20/Small-Trees>

Stainless Steel

<https://www.moddb.com/mods/stainless-steel>

Star Wars – Galaxy At War

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1942215746>

The Great War Mod

<https://www.moddb.com/mods/the-great-war-mod>

The Last Airbender: Total War Remastered

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2817235421>

The Lord of the Rings: Total War (REMASTERED)

<https://www.moddb.com/mods/the-lord-of-the-rings-total-war>

Total Chaos

<https://www.moddb.com/mods/total-chaos>

Vanilla Barbarians Extended

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2478620066>

Warlock's Unique Copycat Legions

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2503141512>

Unlimited Saving

<https://www.nexusmods.com/kingdomcomedeliverance/mods/1>

CRÓNICA DE LA CRÓNICA VIDEOLÚDICA: ORIGEN Y SIGNIFICACIÓN DE LA ROTULACIÓN HISTÓRICO-LITERARIA DE VIDEOJUEGOS

Celia A. Delgado Mastral

Universidad de Murcia

Jfja98@gmail.com

Fecha de recepción: 30 de julio de 2022

Fecha de aprobación: 31 de julio de 2022

Resumen

El tema principal de este estudio es señalar el hilo conductor que une dos disciplinas hermanadas como son la Historia y la Literatura a lo largo del tiempo a través de la utilización del término historiográfico de la crónica en los ámbitos literario y, posteriormente, videolúdico. Como indica el título, este artículo pretende de alguna manera ser una crónica de los sucesos que han llevado a la elección consciente de grandes (y pequeñas) empresas de videojuegos del término *chronicles* en la rotulación de ciertas sagas. Para ello, es necesario retroceder hasta la división entre ambas disciplinas y observar su interacción continua a lo largo del tiempo, y especialmente, ratificar cómo la literatura se ha servido de los términos historiográficos para la creación de historias. Asimismo, se ha elaborado una pequeña selección de videojuegos que corresponden a esta clasificación, entre los cuales encontraremos ciertas diferencias genéricas que determinarán el uso y la significación del término “crónicas” en cada uno.

Palabras clave

videojuego, mod, Historia, cultura colaborativa.

e-tramas 12 Julio 2022 – pp. 37-52

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

ELECCIÓN DE RÓTULO: LA CRÓNICA Y SU INSERCIÓN EN LA PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS

La relación de los videojuegos que tratamos con la disciplina historiográfica se define a partir del uso en su rotulación del término “crónicas” o chronicles, por tratarse de juegos extranjeros cuyo título suele elaborarse en inglés. Una rápida búsqueda en la plataforma de distribución de videojuegos Steam arroja un total de cuatrocientos setenta y siete resultados que incluyen este término entre sus palabras clave, y entre los juegos más recientes que se encuentran en el catálogo de la franquicia de tiendas de videojuegos GAME podemos encontrar cuarenta resultados de juegos y productos que contienen este término.

La propuesta de selección que presentamos dentro de esta abrumadora oferta de productos trata de abarcar juegos heterogéneos que, por su popularidad, constituyan un jalón dentro de sus respectivos géneros. Asimismo, hemos tenido en cuenta juegos con menos proyección pero que sin embargo poseen interés para nuestro análisis. De esta forma, se han considerado las siguientes obras: Xenoblade Chronicles (Monolith Soft, Monster Games; Nintendo, 2010-2020) Valkyria Chronicles (Sega, 2008-2018), Final Fantasy Crystal Chronicles (Squaresoft, Square Enix, Nintendo, 2003), Karnage Chronicles (Nordic Trolls, 2020), Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara (Capcom, 2013), Tomb Raider V: Chronicles (Core Design; Eidos Interactive, Square Enix, Aspyr Media, 2000), Assassin’s Creed: Chronicles (Climax Studios; Ubisoft, 2015-2016) y Call Of Duty Black Ops: Zombies Chronicles (Treyarch; Activision, 2017).

Antes de abordar la significación de la palabra chronicles en esta gran cantidad de producciones videolúdicas, y en especial en la selección establecida, es necesario realizar un breve acercamiento al origen y el significado de las crónicas historiográficas. El término chronica aparece ya en el glosario de latín medieval de Du Cange (1678, ed. 1883-1887) y Joan Corominas, en su Breve Diccionario Etimológico de la Lengua Castellana, documenta la aparición de “crónica” en castellano en 1275, derivado del término latino, que, a su vez, proviene del adjetivo chronicus o ‘cronológico’, tomado del griego krhonikós, derivado de khrónos, ‘tiempo’ (1961, ed. 1987: 179). En el diccionario de 1609 de Girolamo Vittori se encuentra el término “corónica” como variante de “crónica”, haciendo alusión a la “historia de las cosas antiguas”. La Real Academia Española la define en 1780 como “Historia en que se observa el orden de los tiempos”, y así continuará su definición en las ediciones posteriores de 1939 y 1989, con la excepción de que en esta última edición se añade la acepción correspondiente a la crónica periodística. Ramón Joaquín Domínguez la define en su Diccionario Nacional o Gran Diccionario Clásico de la Lengua Española de 1853 como “Historia escrita con arreglo á la cronología ó al orden y sucesión de los tiempos”. La

definición actual que proporciona la Real Academia Española es similar a las anteriores, tratando la crónica historiográfica como una “Narración histórica en que se sigue el orden consecutivo de los acontecimientos”. Podemos añadir a estas definiciones del término la que aporta Víctor Infantes como “una historia temporum series, que trata de personas singulares, desde los Reyes hasta las personas “heroicas”, que por sus méritos merezcan ser tratados por el cronista” (2006: 38).

Debemos asegurarnos, igualmente, de que el significado del término “crónica” en España es el mismo que en su variante anglosajona: en este caso, John Stevens identificaba ya en 1706 en su *A new Spanish and English Dictionary* la crónica española con la *chronicle* anglosajona, definiéndola como “*Commentaries of the Times*”, aserto que parece encontrarse a medio camino entre el ámbito periodístico y el historiográfico. Sin embargo, el *Oxford English Dictionary* define actualmente el término *chronicle* como “A detailed and continuous register of events in order of time; a historical record, esp. one in which the facts are narrated without philosophic treatment, or any attempt at literary style” (2009), por lo que podemos aseverar que ambos términos aluden a la misma materia.

LA HERENCIA LITERARIA

Es necesario, antes de centrarnos en los diferentes usos del título “crónicas” en los videojuegos y su significación, tratar brevemente los orígenes de este rótulo en la literatura y su estrecha relación con la historiografía.

Literatura e historia:

Si establecemos una filiación temporal entre las disciplinas históricas y literarias, y, en concreto, entre la historiografía y la épica, llegaremos a la inevitable sentencia aristotélica “el historiador y el poeta no se diferencian por contar las cosas en forma versificada o sin versificar [...]; sino que esto establece la diferencia: que uno cuenta lo que ha sucedido y otro, en cambio, lo que podría suceder” (1451a 38–1451b 5; trad. Montaner Frutos 2015: 18). De alguna manera, esta conjugación de dos búsquedas superficialmente tan opuestas, la de la verdad y la de la ficción, crea un juego de imanes que se atraen y se alejan de forma constante, constituyendo nuevas zonas grises (como el tratamiento de los conceptos de verosimilitud y la autenticidad en la historiografía tradicional (cf. Montaner Frutos, 2014 y 2015)). Montaner Frutos ya establece en su análisis de algunos extractos del *Ars Poetica* la similitud que marca el filósofo entre ambas materias, que “poseen por lo común, los mismos referentes, aunque respondan a distinta forma de darles tratamiento” (2015: 18). Por descontado, la historiografía medieval contaba con cierta dosis de fabulación, fruto de lo que

Montaner Frutos califica como la “autenticidad subjetiva” del historiador, lo que podía dar lugar a una hipercharacterización de ciertos momentos del pasado derivada del intento de recreación de una época teniendo en cuenta los supuestos que influían sobre la visión de ese momento en concreto (2014 § 15). Perviven ciertas trazas de esta autenticidad subjetiva, aunque ya abiertamente ficticia, en las imágenes medievalistas heredadas de la visión romántica de la Edad Media y que dan paso, de forma indirecta, al objetivo que tratamos en este trabajo.

Con la influencia posterior del humanismo y el positivismo se creó una brecha fundamental entre ambas disciplinas cuando la historiografía moderna se constituyó como una disciplina científica, mientras que la épica quedaba relegada dentro de este ámbito en el peor de los casos a una forma contaminada de historiografía, y, en el mejor, al recontamiento de hechos verídicos de forma legendaria (Montaner Frutos, 2015: 21-22). Sin embargo, este hermanamiento pervivió en el tiempo en tanto en cuanto se conserva la pretensión de historicidad o veracidad en las crónicas realizadas con un fin literario. Como veremos, algunas de los mecanismos historiográficos continúan siendo especialmente productivos en las obras literarias, especialmente en el caso del género épico:

Esto afecta a modelos narrativos que son de suyo intemporales, pero que se actualizan situándose en un marco histórico concreto, lo que, de hecho, está en la base de todas las manifestaciones épicas que no tienen como referente un suceso histórico específico, aunque las protagonicen personajes conocidos (en el sentido de los ὀνόματα γενόμενα o ‘nombres reales’ a que se refería Aristóteles en su *Ars poetica*, 1451b 15). (Montaner Frutos, 2015: 31)

Dada la correspondencia entre el género trágico y el épico a este respecto, señala Aristóteles la importancia de la posibilidad y la convicción en el relato: “Respecto de la tragedia, en cambio, se atienen a nombres reales, debido a que lo posible es convincente; en efecto, lo que no ha sucedido no confiamos en que sea posible, pero lo que ha sucedido obviamente es posible, pues no habría sucedido si fuese imposible.” (1451b 15–17; trad. Montaner Frutos 2015: 18), lo que nos conduce al concepto de la verosimilitud literaria, esto es, lo que es conveniente o razonable dentro de una obra (“se ha de escoger lo imposible verosímil antes que lo posible increíble” (Aristóteles, *Poética*, 1460a26-27; trad. Montaner Frutos 2013: 5)). Esta problemática, tratada por Doležel en su teoría de los mundos posibles, es puesta en tela de juicio por Montaner Frutos, puesto que parece abogar por la exención de la referencialidad dentro del análisis literario, considerando únicamente la verosimilitud como la coherencia de los hechos en el universo literario de una obra en particular, en cuyo

acercamiento el lector es completamente consciente del carácter ficticio de la obra (Montaner Frutos, 2013: 9). Montaner Frutos se apoya en la tesis de Villanueva que, si bien aboga por la importancia de la coherencia de la forma en la hermenéutica de una obra literaria, se basa en la epojé o suspensión de la incredulidad, que asegura que el lector se acerca a los hechos literarios sin cuestionar su veracidad en el mundo real durante el momento de la lectura, experiencia durante la cual lo leído simplemente existe (Villanueva, 2004: 147). Esta suspensión de la incredulidad momentánea (término teórico que se remonta a la *Bibliographia Literaria* de Coleridge (II, 1817: 6, en Spencer Hill, 1983: 108) resulta especialmente interesante en el caso de la relación entre historiografía y épica:

Sucede entonces que, debido a la *epokhé* o suspensión del juicio de veridicción propia de la lectura estética (sobre lo cual cfr. Maestro 2006), todo lo relatado tiende a considerarse auténtico. Cuando, como sucede en el caso de la épica y la historiografía medievales, esa actitud se trasvasa a la lectura epistémica, se produce la historificación de la materia épica y la indistinción de lo real (en cuanto históricamente acontecido) de lo ficticio (en cuanto suplido por la imaginativa de los autores). El resultado es, tanto en la épica como en la historiografía que la retoma, una neutralización de la oposición aristotélica entre historia y poesía (por el carácter poético de la primera e histórico de la segunda), lo que incide en su consideración cognitiva (estética y epistémica). (Montaner Frutos, 2015: 48).

Esta oposición que señala Aristóteles se vuelve especialmente confusa en el caso de aquellos relatos ficticios (o fictivos, como señala Montaner Frutos) que se cubren con el disfraz historiográfico de una crónica, generando un contenido híbrido:

En cambio, lo fictivo (es decir, “lo que vive o existe en la ficción literaria”, según la definición del DRAE, en la que, visto lo visto y pese a romper el vínculo etimológico, sería preferible sustituir ficción por creación) no solo no cede, para el lector, ante la verdad (histórica), sino que genera con ella un perfecto mestizaje. (Montaner Frutos, 2013: 10).

La influencia de la literatura caballeresca y la materia artúrica

El uso de la terminología historiográfica para tratar historias ficticias y legendarias hunde sus raíces en una productiva tradición de la que es especialmente representativo el caso de las novelas de caballerías castellanas y sus “historias fingidas”. Siguiendo la tesis de Fogelquist en *El Amadís y el género de la Historia Fingida*, en el léxico del siglo XIV no existía distinción alguna entre el libro de caballerías y la crónica legítima, titulándose ambos de forma indistinta como “historias” o “crónicas” (1982: 9). De este modo, no fue hasta finales del siglo XV cuando comenzó a instalarse la necesidad de diferenciar entre la verdad

y la ficción; sin embargo, en el género caballeresco nos encontramos con creaciones intencionadamente ambiguas que, relatando sucesos fictivos, se inspiran en los recursos de la historiografía medieval (Sales Dasí, 2004: 147).

Cabe destacar que la literatura caballeresca¹ se nutre en gran parte de la materia artúrica, que ya contaba con la mayor parte de los tópicos desarrollados en las “historias fingidas” (Mariño Arias, 2013: 3), y que es un excelente exponente del entrelazamiento entre literatura e historia: podemos aludir, sin ir más lejos, a la *Historia Regum Britanniae* de Geoffrey de Monmouth, del siglo XII. Los hechos artúricos, asimismo, se recopilan en narraciones denominadas “crónicas”, como el corpus denominado *Arthurian Chronicles* (1962), que recoge los trabajos de los poetas artúricos Wace y Layamon, y, más cercana a nuestro tiempo, la trilogía *The Warlord Chronicles* de Bernard Cornwell, compuesta entre 1995 y 1997. La literatura caballeresca también se instaló con bastante éxito en el panorama inglés a partir del siglo XVII, con la traducción de la obra de Montalvo y de Cervantes, por lo que el género continuó una trayectoria brillante, ilustrada por autores como Hince o Keats (Mariño Arias, 2013: 8).

En el caso español, Infantes recoge un gran catálogo de títulos propios de la materia caballeresca castellana que contienen la palabra “crónica”: pese a que el *Amadís* se presenta en principio como una obra dividida en cuatro libros (Los cuatro libros del virtuoso caballero Amadís de Gaula), las obras del ciclo amadisiano comienzan a incluir el término “crónica” en sus títulos partir del Libro XI: El noveno libro de Amadís d’Gaula, que es la crónica del muy valiente y esforçado príncipe y cavallero de la ardiente espada Amadís de Grecia (Cuenca, 1530); La corónica del muy valientes y esforçados e invencibles cavalleros don Florisel de Niquea, y el fuerte Anaxarte, hijos del muy excelente príncipe Amadís de Grecia (Valladolid, Nicolás Tyerri, 1532); Parte tercera de la Chrónica del muy excelente príncipe don Florisel de Niquea (Medina del Campo, 1535) (Infantes, 2006: 47). Marín Pina recoge esta rotulación dentro de los tópicos del sabio cronista y del manuscrito encontrado, en el que profundizaremos más adelante, y del que adelantamos lo siguiente:

Los libros de caballerías fingen ser traducciones de antiguos libros escritos en lengua extranjera (griego, latín, árabe, inglés, etc.) por algún sabio cronista y hallados en circunstancias excepcionales. El original reviste la forma inicial de una crónica y el cronista en cuestión emplea los recursos propios de la historiografía. (Marín Pina, 2015: 1003).

¹ Tomamos el concepto de “literatura caballeresca” que tratan Bueno y Cortijo, y que engloba las novelas de caballerías, las historias caballerescas breves, los libros de caballerías, las crónicas, el teatro, el romancero caballeresco, etc. (2010: xxix), haciendo especial hincapié en los libros de caballerías y las historias caballerescas breves.

CRÓNICA DE LA CRÓNICA VIDEOLÚDICA: ORIGEN Y SIGNIFICACIÓN DE LA ROTULACIÓN HISTÓRICO-LITERARIA DE VIDEOJUEGOS

Infantes diferencia dos grupos en el interior de la narrativa caballerescas breve, extremadamente productiva durante el siglo XVII: aquellas en las que el tratamiento de la historia y del héroe es literario, pero cuentan con un referente histórico objetivo; y aquellas en la que no se establece ninguna vinculación entre ambos. En el primer caso, afirma, puede que el uso de la crónica pretendiese hacerse eco de este componente verídico, basado en personajes reales que por su distancia temporal se hubiesen convertido en legendarios durante el Siglo de Oro (2006: 48).

Fogelquist rescata las tres categorías que señala Montalvo, autor del Amadís, dentro del género de la historia, basándose en la presencia de “lo verdadero” y “lo fingido”. Aquellas en las que prevalece esto último son lo que Montalvo denomina “historias fingidas”:

Especifica que tales narraciones no sólo no se basan “sobre algún cimiento de verdad, mas ni sobre rastro della” (I, 9). Es decir, las historias fingidas son pura ficción, y, aún más, se hallan enfocadas en cosas “admirables fuera de la orden de la naturaleza” (8i, 9). La preponderancia de lo maravilloso, por tanto, parece ser una de sus características definidora. Por lo tanto, según Montalvo, con razón deben considerarse “más por nombre de patrañas que de crónicas” (I, 9). (1982: 13).

Pese a que la interpretación de Fogelquist es la usualmente admitida, teniendo en cuenta que el propio Montalvo presenta el Amadís como relato auténtico (como veremos a continuación), resulta indispensable citar a Montaner Frutos y Lara, quienes consideran que Montalvo diferencia las crónicas caballerescas de los relatos de mirabilia como los de Marco polo o Jean de Mandeville (2014: 163).

Por otra parte, Infantes, en la recapitulación que establece sobre el género de las novelas caballerescas breves, concluye que

en el grupo de las obras donde la historia forma parte de la trama literaria, la mención de crónica se presenta aleatoriamente, recayendo en algunos textos de ciertas divisiones sin una uniformidad consecuente con las obras que se sitúan en su mismo plano editorial y literario. Teniendo, además, presente que la mayoría de los textos se centran en las aventuras de un personaje singular, en un héroe caballeresco teñido siempre de cierta historicidad (2006: 50).

Esto puede darse en aquellas obras que guarden un referente histórico, como la Crónica del Cid, o incluso la leyenda de Fernán González, pero en todo caso, parece que, como señala Infantes, la elección terminológica del título dependía en gran medida de las decisiones de la línea editorial (2006: 49), lo que acerca la elaboración de los la literatura

caballescica en el Siglo de Oro a la producción actual de videojuegos, puesto que en ninguno de los dos casos deberíamos olvidarnos de que ambos son, en mayor o menor medida, productos de consumo de masas, y, como tal, se encuentran guiados fuertemente por la demanda del mercado.

La difuminación de los límites entre realidad y ficción literaria fue la causa de que muchos de los cronistas de la época como López de Ayala criticasen las novelas caballescicas, temiendo que se leyesen como relatos verdaderos (Fogelquist, 1982: 16). Los propios autores de las novelas de caballerías utilizaban, dentro de sus “historias fingidas”, tópicos y fórmulas de las verdaderas crónicas para ayudar a la situación de sus relatos, lo que incurre en lo que Eisenberg denomina como pseudohistoricidad (1982: 75-115). El propio Montalvo se presenta en el prólogo a su obra como el editor del Amadís², y no como su autor, apelando al tópico que más adelante utilizará Cervantes en el Quijote del manuscrito encontrado, el cual daba una nueva capa de misterio y exotismo a la historia por mostrarla como un descubrimiento maravilloso. Este tópico, tremendamente usado en su momento³, parece ligar de manera aún más evidente las materias históricas y literarias. Como afirma Sales Dasí:

Es un ardid heredado del carácter libresco de la cultura medieval, época en que a los hombres les resultaba difícil cuestionar la verdad de lo escrito. (...) Esta concepción influirá decisivamente en la historiografía y, por extensión, en el género caballescico. Durante el medievo los textos históricos se proponen salvar del olvido las gestas de los grandes hombres. (...) Al fin y al cabo, el objetivo central que defienden los escritores del género caballescico: enaltecer la dimensión heroica de sus protagonistas que, a pesar de naturaleza literaria, pueden convertirse en espejos en que los caballeros históricos pueden inspirarse. Los libros de caballerías participan entonces de esa tensión entre lo ficticio y lo historiográfico y como resultado de esta simbiosis recrean el tópico del manuscrito encontrado. La ficción del original se inscribe en un contexto donde la escritura servirá para inmortalizar las grandes hazañas. (2004: 150, las cursivas son mías).

² Esto es recogido por Bueno y Cortijo dentro de la categoría de lo que denominan como “motivos metanarrativos”, localizados en prólogos y elementos similares, que “funcionan como estrategias para legitimar la labor creativa y dar a lo narrado visos de verosimilitud. Con ello los autores pretenden acercarse a la verdad de la historia, de modo que estas *historias fingidas*, empleando recursos de la historia verdadera (...) llegan a ser un mecanismo de escritura a medio camino entre la historiografía y la prosa de ficción” (2010: xli).

³ “Surely this pretense could not have been convincing more than once or twice. Yet with the notable exception of *Palmerin de Olivia*, every major sixteenth-century romance of chivalry I have been able to examine follows the example set by Montalvo, in that they are either “translations,” or, in a few cases, “revisions” of an old Spanish text.” (Eisenberg, 1982: 122).

Crónicas fantásticas: el legado de Tolkien y Lewis

Un tópico estrechamente relacionado con el del manuscrito encontrado es el del falso cronista⁴, que podemos encontrar ya en novelas románticas de tema medievalizante como el *Ivanhoe* de Walter Scott, de 1819, evidente jalón de las obras del género:

(...) le prologue, en revanche, était signé d'un certain Laurence Templeton qui prétendait avoir écrit le livre en s'inspirant au plus près d'un manuscrit anglo-normand que l'un de ses amis possédait dans un manoir du sud de l'Écosse... Supercherie littéraire à la mode romantique qui ne trompa personne. Tout le monde reconnut le véritable auteur. (Pastoureau, 2004 : 330).

Tanto el tópico del manuscrito encontrado como el del falso cronista son analizados por Mariño Arias en la obra más conocida de J. R. R. Tolkien, *El señor de los anillos* (1954-1955), quien asevera que la propia novela es interpretada según la existencia de unos archivos acerca de la historia de la Guerra del Anillo que habrían sido escritos por los hobbits de la narración (2013: 3). No es desconocida la influencia que Tolkien ha tenido en la concepción de *worldbuilding*⁵, proceso en el que se sumergió el autor incansablemente durante su creación de la Tierra Media y que actualmente es considerado por muchos escritores como una de las etapas principales del esbozo de historias fantásticas, ya sea en la literatura o en los juegos de rol de tablero, que, como sabemos, son la antesala de los RPG:

Born in 1967, I grew up in the 1970 during the time when table-top role-playing games and video games were gaining popularity, and cinematic special effects were being developed for world-building, most notably in *Star Wars* (1977). At the time, Tolkien's work exerted a strong influence over fantasy novels, fantasy art, role-playing games, and video games of the adventure genre, and these collectively had an effect on the culture in general. (M. J. P. Wolf, 2012: 9)

Contemporáneo de Tolkien, C. S. Lewis comenzó su propia saga épico-fantástica en 1950, a la que tituló *The Chronicles of Narnia*, sin duda basándose en la misma concepción de la crónica manejada en la materia artúrica y la literatura caballerescas. Tras la influencia

⁴ “El verdadero autor de la obra se presenta entonces como simple traductor de un libro ajeno, lo que le permite un juego de distanciamientos y perspectivas en relación con la narración y salvaguardarse de las críticas y censuras que pudiera recibir. El título, las piezas preliminares y el colofón ofrecen ya esta información e imagen de la obra” (Marín Pina, 2015: 1003).

⁵ “A storyworld can be created through a process called *worldbuilding*, which means to set up assets (e.g. objects, inhabitants, places, laws, values, and more) and to create a consistent structure of relationships between them. The results are captured in *Story Bibles* or *Writers' Guides*, which are handed to a team of writers to ensure consistency within the created stories and to the canon” (Nele Fischer y Wenzel Menhert, 2021: 29).

de Tolkien y de Lewis, contamos con una gigantesca producción de sagas fantásticas que siguen esta tendencia de rotulación. Ejemplos conocidos son *The Chronicles of Prydain* (1964-1968), de Lloyd Alexander; *The Chronicles of Thomas Covenant* (1977-2013), de Stephen R. Donaldson; *The Chronicles of the Black Company* (1984-2018), de Glen Cook; *The Kingkiller Chronicle* (2007-), de Patrick Rothfuss; y en España, por ejemplo, las *Crónicas de la Torre* (2000-2004), de Laura Gallego. No podemos dejar de mencionar la obra que constituirá el eslabón ideal entre las “historias ficticias”, la literatura fantástica y los juegos de rol: las *Dragonlance Chronicles* (1984 – 1985), de Margaret Weis y Tracy Hickman, saga de novelas inspiradas en las partidas de rol de *Dragones y Mazmorras* de los autores, juego que se alza como el descendiente directo de los mundos de Tolkien, por una parte, y como antecedente de gran parte de los RPGs, por otra (recordemos que uno de los juegos considerados en este estudio lleva el título de este famoso juego de rol, consolidando así la relación entre ambos medios).

EL RÓTULO “CRÓNICAS” COMO MARCA DE GÉNERO VIDEOLÚDICO:

De esta forma, puede observarse cómo el uso de las técnicas historiográficas en el ámbito literario se extiende al ámbito videolúdico como forma de legitimación de la historia que rodea las mecánicas jugables, esto es, como lo define Navarro Remesal, la “ludonarrativa”, entendida como “la construcción de un relato entretendido en una estructura jugable” (2016: 117). Si bien no nos es posible centrarnos en la naturaleza de esta combinación entre jugabilidad y relato, que tanto ha sido discutida por los teóricos del ámbito⁶, parece que en muchos casos, como se verá más adelante, la elección del término para el título sí que tiene ciertas implicaciones respecto de las mecánicas del juego (que a su vez, y con algunas excepciones, se desprenden por lo general del género videolúdico). De esta forma, considerando la selección de juegos que incluyen el vocablo en sus rotulaciones, parecen derivarse dos usos posibles de la elección del término *chronicles* para adelantar lo que el jugador puede esperar del contenido del producto:

Crónicas para spin-offs

En primer lugar, la añadidura de la palabra “crónicas” en el título de un videojuego puede designar historias menos canónicas, menores o experimentales dentro del mundo narrativo de una saga de videojuegos. Estos son los casos de *Final Fantasy Crystal*

⁶ Entre los que se encuentran Aarseth (1997), Juul (1998 y 2005), Murray (1999), Neitzel (2000), (Wolf 2001), Walter (2001), Jenkins (2004) o Hartmann (2004), entre muchos otros, como recoge Neitzel (2014).

Chronicles, Tomb Raider V: Chronicles, Assassin's Creed: Chronicles o Call of Duty Black Ops III: Zombies Chronicles. El uso de la palabra "crónicas" parece basar su significación no tanto en la intención de mostrar una historia anclada en un pasado más o menos remoto y narrar sus hechos conforme avanza el tiempo como en establecer una segmentación entre estas entregas individuales y el hilo narrativo principal de la saga, aprovechando para incorporar nuevas historias y personajes o tantear con nuevas mecánicas de jugabilidad.

Si bien Final Fantasy Crystal Chronicles se encontraría a medio camino entre la significación originaria de la crónica, puesto que se desarrolla a lo largo de años ficticios durante los cuales el progreso del juego y los eventos narrativos quedan reflejados en un diario accesible para el jugador, tanto el mundo como los personajes y las mecánicas del juego son en buena parte ajenos a juegos anteriores de la saga Final Fantasy, por lo que no amplían o desarrollan la historia principal⁷. En Tomb Raider V: Chronicles, los allegados a Lara Croft se reúnen para contar historias de diferentes aventuras vividas por la protagonista, actuando como cronistas de la vida de la heroína, a la que se da por muerta al comienzo de esta entrega. Estos recuerdos desperdigados de aventuras diversas corresponden a historias menores, que no avanzan con la trama principal de la saga de videojuegos, la cual únicamente puede continuar con la vuelta a la vida de la protagonista. Assassin's Creed: Chronicles, considerado abiertamente como una sub-serie en el interior de la saga principal (Zonared, s.f.), paraliza la trama principal para ofrecer tres juegos con protagonistas diferentes ambientados, respectivamente, en China, India y Rusia, y desarrollados con gráficos en 2D y nuevas mecánicas. Finalmente, Call of Duty: Black Ops III - Zombies Chronicles constituye el mayor exponente de esta significación primaria de "crónicas" en los videojuegos, ya que se trata de un DLC (Downloadable Content o "contenido descargable") del juego principal, al que aporta únicamente nuevos mapas de batalla. En este caso, la utilización del término "crónicas" alude de forma clara al componente ligero de la expansión, que, al igual que los juegos antedichos, se sitúa dentro del universo principal de la saga, pero cuenta con su propia independencia.

"Crónica" como marcador épico

En segundo lugar, encontramos juegos cuyo título, mediante la utilización del término chronicles, continúan con la tradición literaria que se servía del formato de crónica

⁷ Cabe destacar, por otra parte, que este juego debutó en la consola Game Cube, propiedad de Nintendo, mientras que la mayor parte de juegos principales de la saga *Final Fantasy*, de Square Enix, solía distribuirse en ese momento en exclusiva para la consola Play Station, propiedad de Sony. Este cambio de distribución apunta hacia la cualidad de la historia de *Crystal Chronicles* como una historia "menor" o ajena a la trama principal.

historiográfica para legitimar historias ficticias. Para ello, se presenta al jugador un universo mítico y heroico en el que se van desarrollando, conforme avanza la historia, las hazañas de los personajes protagonistas. Como norma general, esto se da en sagas de videojuegos que cuentan con un universo ludonarrativo fantástico, lo que coincide, en su mayor parte, con juegos de los géneros de aventura⁸ y RPG (Role-Playing Game)⁹ o JRPG (Japanese Role-Playing Game), en los que el componente narrativo es especialmente fuerte. No podemos extendernos más de lo estrictamente necesario en este tema, pero es importante señalar la compartimentación genérica de los videojuegos dependiendo, en muchos casos, del peso que ocupe la narración en su interior. El trabajo de García Martín explora estas relaciones que sientan las bases de las decisiones clasificatorias de juegos, afirmando que esta terminología “parece que es resultado de las complejas relaciones que se han dado entre la prensa, el marketing de las empresas desarrolladoras, las prácticas de consumo resultantes del sector y la historiografía heredada de los tipos de juegos” (García Martín, 2019: 96). Esta mezcla de elementos definitorios de diversos ámbitos ha dado lugar a una serie de clasificaciones que escapan a los límites teóricos de este trabajo centrado específicamente en la narrativa, a la que Pérez Latorre subordina los géneros de aventura y rol (descubrimiento y (re)construcción, respectivamente), estando los primeros sujetos a una tendencia hacia una *gameplay* rígida, mientras que los segundos tienen una *gameplay* más abierta (2010: 364-366). García Martín, por otra parte, señala que “en los géneros de rol y aventura la narración es un elemento clave” (2019: 52). La importancia de la narración en el interior de estos géneros nos lleva a una estrecha ligazón entre los videojuegos y la literatura, que exploraremos a continuación.

Tomando algunos de los juegos señalados al comienzo de este estudio, como *Xenoblade Chronicles*, *Valkyria Chronicles*, *Karnage Chronicles* o *Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara*, y volviendo la vista atrás hacia la clasificación de géneros que muestra García Martín (2019), podemos considerar que la terminología *chronicles* se ha convertido en una marca de género de ciertos videojuegos de aventura, RPG y JRPG, al igual que ocurre con el uso de las construcciones “*Tales of + Universo narrativo*” o incluso “*Legend of + Universo narrativo*” también enormemente productivas en esta clasificación genérica, y que,

⁸ “Género que se caracteriza por la investigación, la resolución de puzzles, la exploración, la interacción con personajes y un avance lineal centrado en la trama del juego. Existen varios subgéneros como la Aventura conversacional, donde todas las acciones se desarrollan mediante comando de textos, o la Aventura grafica. La aventura grafica procede de las aventuras conversaciones de los años 80 y su edad de oro puede establecerse en la primera mitad de la década de los 90.” (García Martín, 2019: 97)

⁹ “Los juegos de rol es un tipo de videojuego que usa elementos de juegos de rol tradicionales y que incluye una amplia variedad de sistemas y estilos de juego. (...) Según va avanzando la aventura, el personaje va adquiriendo experiencia y mejorando sus habilidades para hacerse más poderoso.” (García Martín, 2019: 99-100).

en apariencia, no guardan ninguna diferencia de contenido con la “crónica”, al igual que en los libros de caballería, los términos libro, crónica e historia eran en ocasiones intercambiables en el proceso editorial de rotulación de las obras.

Podemos suponer que elección terminológica no se basa de manera directa en la concepción historiográfica de las crónicas desde sus orígenes medievales y renacentistas, sino que ha llegado a estos títulos por tradición difusa, influidos por la producción literaria fantástica que, esta sí, se ve influida por la literatura caballerescas y folclórica anterior.¹⁰

A MODO DE CONCLUSIÓN

La inclusión del término “crónicas” en el título de un videojuego, por lo tanto, tiene dos objetivos distintos que en ocasiones pueden solaparse: por una parte, diferenciar un lanzamiento en concreto del resto de una saga por tratarse de una historia menos canónica o fragmentada; o bien aludir a la relación confusa entre historia y literatura, realidad y ficción, que se remonta a la literatura épica y caballerescas y que posteriormente se ha visto reflejada en el género de la high fantasy y de los juegos de rol, de los que posteriormente han bebido determinados géneros de videojuegos como los de aventura y los RPG. Así, en el aparente oxímoron de “historia fingida” volvemos de alguna manera a esta filiación inicial de historiografía y épica en la que esta última traza el camino, ya que la crónica ficticia se convierte en una sombra de la historiográfica, cubriéndose de un nuevo significado que va más allá de la narración de una serie de eventos dispuestos en orden temporal y se centra en las hazañas legendarias de unos héroes esforzados que merecen ser contadas a través de un registro: en este caso, un videojuego. En este aspecto, la utilización del término en el contexto de un videojuego cuya narración es heredera de técnicas de la literatura fantástica remite sin duda a un componente añadido de grandiosidad, y es introductorio de un contenido heroico y espectacular. En este caso, como hemos visto, la “crónica” se convierte en un marcador de narratividad del género fantástico y épico que le indica al jugador o jugadora un contenido de aventuras; el origen historiográfico del término queda pues desdibujado en favor de su implicación literaria épico-legendaria en los videojuegos.

BIBLIOGRAFÍA

« Assassin's Creed Chronicles », Zonared, s.f., accessible en línea <https://www.zonared.com/juegos/assassins-creed-chronicles/>

¹⁰ Recordemos que, como indica Mariño Arias, las principales obras caballerescas habían sido traducidas al inglés, y, por descontado, la obra cervantina era de sobras conocida por los académicos (Mariño Arias, 2013: 8).

AARSETH, Espen J, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: Johns Hopkins UP, 1997

BUENO SERRANO, Ana Carmen y OCAÑA, Antonio Cortijo, «El dominio del caballero: nuevas lecturas del género caballe-resco áureo», en *eHumanista*, 16, pp. xxvii-xciv, 2010

COROMINAS, Joan, *Breve Diccionario Etimológico de la Lengua Castellana*, Madrid: Gredos, 1961, ed. 1987.

DU CANGE, Charles du Fresne, et al., *Glossarium mediae et infimae latinitatis*, éd. augm., Niort : L. Favre, 1883 1887, t. 2, col. 321b, s. v. «chronica » (par les Bénédictins de St. Maur, 1733–1736) Accesible en línea <http://ducange.enc.sorbonne.fr/CHRONICA1>

EISENBERG, Daniel, *Romances of Chivalry in the Spanish Golden Age*, Delaware: Juan de la Cuesta-Hispanic Monographs, 1982.

FISCHER, Nele y MENHERT, Wenzel, “Building Possible Worlds: A Speculation Based Framework to Reflect on Images of the Future”, en *Journal of Futures Studies* 2021, Vol. 25(3) 25–38, accesible en línea <https://jfsdigital.org/articles-and-essays/vol-25-no-3-march-2021/building-possible-worlds-a-speculation-based-framework-to-reflect-on-images-of-the-future/>

FOGUELQUIST, Donald, *El Amadís y el género de la Historia Fingida*, Maryland: Studia Humanitatis; Madrid: Ediciones José Porrúa Turanzas, 1982.

GARCÍA MARTÍN, Ruth, *Los videojuegos en el mundo del arte: del juego en el arte al arte del juego [tesis doctoral]*, 2019.

HARTMANN, Bernd, *Literatur, Film und das Computerspiel*. Münster: LIT, 2004.

INFANTES, Víctor, *Del libro áureo*, Madrid: Calambur, 2006.

JENKINS, Henry, “Game Design as Narrative Architecture.” En N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (eds.) *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge: MIT P, 2004.

JOAQUÍN ROMÍNGUEZ, Ramón, *Diccionario Nacional o Gran Diccionario Clásico de la Lengua Española (1846-47)*, Madrid-París: Establecimiento de Mellado, 1853, 2 vols. Reproducido a partir del ejemplar de la Biblioteca de la Real Academia Española, 3-A-14 y 3-A-15.

JUUL, Jesper, "A Clash between Game and Narrative", en *Digital Arts and Culture conference*, Bergen, Noruega, noviembre 1998. Accesible en línea http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html

JUUL, Jesper, *Half-Real: videogames between real rules and fictional worlds*, Cambridge MA: The MIT Press, 2005.

MARÍN PINA, María Carmen «Motivos y tópicos caballerescos» [anejo] en *Don Quijote de la Mancha*, Miguel de Cervantes, Madrid: Instituto Cervantes, Espasa Calpe, Real Academia Española, 2015, pp. 1001-1043.

MARIÑO ARIAS, Ana M., «Los motivos caballerescos del manuscrito encontrado y el falso cronista en *El Señor de los Anillos*», *Tirant*, 16 (2013), pp. 325-336

MONTANER FRUTOS, Alberto, “Justicia poética”, en *EL CRONISTA del Estado social y democrático de derecho*, noviembre (2013), pp. 4-17.

MONTANER FRUTOS, Alberto, «Épica, historicidad, historificación», en *El Poema de mio Cid y la épica medieval castellana: Nuevas aproximaciones críticas*, ed. Juan-Carlos Conde López y Amaranta Saguar, London: Department of Hispanic Studies, Queen Mary, University of London, 2015

MONTANER FRUTOS, Alberto, «Historicidad medieval y protomoderna: lo auténtico sobre lo verídico», *E-Spania. Revue électronique d'études hispaniques médiévales*, Núm. 19 (2014), accesible en línea <https://journals.openedition.org/e-spania/24054>

MONTANER FRUTOS, Alberto, y LARA, Eva, “Magia, hechicería, brujería: deslinde de conceptos”, en Alberto Montaner y Eva Lara (coords.) *Señales, portentos y demonios: La magia en la literatura y la cultura españolas del Renacimiento*, Semyr, 2014, pp. 33-184.

MURRAY, Janet H. (1999). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge: MIT P.

NAVARRO REMESAL, Víctor, *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*, Cantabria: Shangrila, 2016.

NEITZEL, Britta, "Narrativity of Computer Games". En Hühn, Peter et al. (eds.) *The living handbook of narratology*. Hamburgo: Hamburg University, 2014, accesible en línea <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrativity-computer-games>

–, *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*. Weimar, 2000, accesible en línea <http://www.db-thueringen.de/servlets/DerivateServlet/Derivate2063/Dissertation.html>

Oxford English Dictionary, ed. rev. Oxford University Press, 2021. Accesible en línea en <http://www.oed.com/>.

PASTOUREAU, Michel, *Une histoire symbolique du Moyen Âge Occidental*, Paris : Seuil, 2004.

Real Academia Española, *Diccionario de la lengua castellana compuesto por la Real Academia Española, reducido a un tomo para su más fácil uso*. Madrid: Joaquín Ibarra, 1780.

Real Academia Española, *Diccionario de la lengua castellana compuesto por la Real Academia Española, reducido a un tomo para su más fácil uso*. Madrid: Joaquín Ibarra, 1989.

Real Academia Española, Diccionario de la lengua castellana compuesto por la Real Academia Española, reducido a un tomo para su más fácil uso. Madrid: Joaquín Ibarra, 1939.

SALES DASÍ, Emilio José, *La Aventura Caballeresca: Epopeya y maravillas*, Madrid: Centro de Estudios Cervantinos, 2004

SPENCER HILL, John, *A Coleridge Companion*, Londres: Palgrave Macmillan, 1983.

STEVENS, John, *A new Spanish and English Dictionary. Collected from the Best Spanish Authors Both Ancient and Modern [...]. To which is added a Copious English and Spanish Dictionary [...]*. Londres: George Sawbridge, 1706. Reproducido a partir de los ejemplares de la Biblioteca de la Real Academia Española, 13-A-46, y de la British Library, 624.1.2.

VILLANUEVA, Darío, *Teorías del realismo literario*, Madrid: Biblioteca Nueva (Estudios Críticos de Literatura, 11), 2004.

VITTORI, Girolamo, *Tesoro de las tres lenguas francesa, italiana y española. Thresor des trois langues françoise, italienne et espagnolle*, Ginebra : Philippe Albert & Alexandre Pernet. 1609. Reproducido a partir del ejemplar de la Biblioteca de la Real Academia Española, 23-XII-1.

WALTER, Klaus (2001), *Grenzen spielerischen Erzählens: Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventuregames*. Phil. Diss. Universität Siegen, accesible en línea <http://www.ub.uni-siegen.de/epub/diss/walter.htm>

WOLF, M. J. P., *Building imaginary worlds*, New York: Routledge, 2012.

–, *The Medium of the Video Game*, Austin: U of Texas P., 2001.

ENTREVISTA A LA DRA. KARLA PARRA, INVESTIGADORA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA, MÉXICO

Karla Castillo Villapudua

castillo.karla@uabc.edu.mx

Fecha de recepción: 08/07/2022

Fecha de aprobación: 31/07/2022

ME PODRÍAS COMPARTIR DESDE TU PERSPECTIVA COMO ESPECIALISTAS EN TIC, ¿CUÁLES FUERON LOS PRINCIPALES RETOS QUE ENFRENTARON LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS EN PLATAFORMAS VIRTUALES?

Hola Karla gracias por el espacio. Te comparto que los retos que enfrentaron los estudiantes universitarios han sido muchos y muy diversos. Sin embargo, me atrevo a agruparlos de la siguiente manera, con base en lo que se ha escrito, lo que hemos investigado y experimentado, particularmente en UABC.

Tenemos, por un lado, lo primero que leemos en artículos de investigación e informes a nivel internacional recientes referente al tema económico. La pandemia provocada por el Covid19 ha orillado a un porcentaje importante de la población universitaria a desertar. Recientemente el Subsecretario de Educación Superior en México, el Dr. Luciano Concheiro declaró que, en el último año de pandemia, 17mil universitarios abandonaron sus estudios. Lo anterior sucedió debido a los problemas de salud y las crisis económicas alrededor de ello, ya conocidas por todos nosotros. Universidades como la nuestra han puesto en marcha programas de apoyo con becas prórroga para que lo económico no sea un factor de deserción, sin embargo, la cuestión financiera ha golpeado fuerte a nuestros estudiantes y a sus familias.

Muchos han tenido que desertar total o parcialmente, permanente o temporalmente, pero han tenido que mover sus dinámicas de vida, al colocarse en empleos que les permitan apoyar en casa para sobrevivir a esta cruel pandemia. De la mano de esta problemática aparece la falta de equipo de cómputo, conexión a internet y espacios adecuados en casa para conectarse a clases. Me refiero a un espacio en sus hogares sin ruido, un escritorio iluminado, una silla cómoda. Tuvimos estudiantes conectados desde las cocheras de sus casas, las cocinas, los baños, closets, cada quien encontraba el espacio idóneo aislándose de los ruidos y dinámicas familiares para poner atención en las sesiones sincrónicas.

Karla, encuestas nos han referido que en UABC el 50% de nuestra población estudiantil tenía este problema resuelto, pero el otro 50% se dividía entre quienes

e-tramas 12 – Julio 2022 – pp. 53-58

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

compartían los equipos de cómputo con sus hermanos o hijos y quienes tomaban clases desde el trabajo, o desde su celular y tenían dificultades de acceso a diversos softwares, etc. etc.

Por otro lado, tenemos las grandes y complejas dificultades de administración y organización del tiempo, la lamentable falta de hábitos de estudio y de hábitos de lectura que se vieron potenciados al momento de trasladarse a la virtualidad forzados por la contingencia. Cobo sostiene que las tecnologías son amplificadoras de las buenas y de las malas prácticas, es así que, de acuerdo con él, la enseñanza remota por contingencia y la virtualidad han descubijado estos temas pendientes en la formación de nuestros estudiantes universitarios en México y en gran parte de Latinoamérica. Les cuesta trabajo aprender de forma autónoma, solo un 25% refiere administrar su tiempo adecuadamente y sentirse cómodos aprendiendo en esta modalidad.

Como sabes en UABC ya teníamos experiencia en el trabajo a distancia, contamos desde el 2006 con el Centro de Educación Abierta y a Distancia (CEAD) y tenemos nuestro modelo de diseño instruccional probado y bien estructurado desde entonces. Estructuralmente estábamos preparados para una contingencia de esta naturaleza. Sin embargo, éramos un porcentaje mínimo de usuarios diversificando nuestros cursos en estas modalidades, me refiero a las clases en línea, semipresenciales o a distancia, mediadas particularmente en la Plataforma Blackboard. Pero de pronto, de un semestre a otro, en Marzo 2020, de 24mil usuarios en plataforma (estudiantes y profesores) pasamos a ser más de 70mil usuarios.

Y para finalizar con la pregunta, tenemos los grandes retos que representan para nuestros estudiantes, sus profesores con poca o nula habilitación en competencias digitales para la docencia en línea. Esto fue y sigue siendo un gran reto para nuestras instituciones.

Quizá me extendí demasiado pero es difícil puntualizar los principales retos que enfrentaron los estudiantes universitarios en plataformas virtuales.

CONTINUANDO CON LA PREGUNTA ANTERIOR, EN ESE MISMO SENTIDO ¿QUÉ PASÓ CON LOS DOCENTES? Y ¿CON LOS ESTUDIANTES?

Con los docentes pasaron muchas cosas jajaja en todo el país y en todos los niveles educativos se padeció y se salió adelante como se pudo, con las herramientas que se tuvieron al alcance. Pero sin duda alguna para los niveles educativos previos al superior, fue más compleja la situación.

Te comparto números de UABC, estas cifras a mí me parecen muy interesantes: Al cierre del año 2019 en UABC éramos casi 800 profesores de un total de 6182 quienes diversificábamos nuestros cursos en Blackboard, es decir, un 13% de los docentes solamente utilizábamos la plataforma Blackboard para impartir clases a distancia o semipresenciales. Llegó la pandemia y cerramos el 2020 con 5243 docentes activos en Blackboard y al cierre del 2021 ya éramos 6100. Como puedes ver fuimos sumando y logramos integrar casi al total de la población docente.

¿Cómo fue esto posible? Desde Rectoría se apoyó el Plan de contingencia académica presentado por CEAD, ya había experiencia en planes de contingencia pero no a esta magnitud. Se trató de una labor titánica, liderada en todo momento por CEAD. Los docentes requerían herramientas para trabajar de forma remota, en algunas unidades académicas se trabajaba completamente a distancia (cursos en los que no hay sesiones sincrónicas), en otras de forma remota (con el total de sesiones sincrónicas a través de Blackboard Collaborate o Meet) y en otras de forma semipresencial (con el 50% de las horas clase sincrónicas). Cabe señalar, que el modelo de diseño instruccional de UABC cuenta con plantillas particulares para cada una de estas 3 modalidades y depende de las autoridades de cada unidad académica, la determinación de qué programas se desarrollan en qué modalidades.

Para avanzar el primer paso es que los docentes estemos habilitados para ello. CEAD ofrece desde el 2016 un Diplomado muy interesante en “Competencias docentes para la educación a distancia”. Este diplomado se imparte a través de Blackboard en modalidad virtual para docentes y nos inscribíamos años atrás, en periodos intersemestrales por lo regular, cada quien a su paso a su ritmo y de forma voluntaria. PEERO a partir de la contingencia, se tuvo que insistir en que se sumaran todas y todos a los cursos de habilitación mínima del diplomado (que son 3) para que lograran desarrollar habilidades básicas que les permitiera diseñar e impartir cursos bajo la modalidad semipresencial, remota o a distancia.

La estrategia fue ofrecer estos cursos en versión autoadministrada, ya que anteriormente se ofertaban instruidos por un profesor, se aceptaban a 25 docentes por grupo etc. Y las necesidades evidentemente cambiaron. Se tuvo que “masificar” la habilitación y de esta manera se aportó de forma interesante. Fue así que un gran porcentaje de la población docente se logró habilitar y contar con herramientas para atender a sus grupos en estas modalidades.

También se les preparó en el dominio de TIC, estrategias didácticas y de plataformas virtuales de aprendizaje, así como trabajo en conocimiento teórico que sustentan dichas modalidades. Por semestre se ofertan de 70 a 80 cursos y aunque como todo proceso de formación y capacitación docente hay muchas áreas de oportunidad, esta labor titánica ha permitido que la mayoría de las y los docentes de UABC cuenten con un curso como mínimo de habilitación básica en competencias docentes para la educación a distancia.

Esto ha sido parte de los esfuerzos en capacitarnos para contar con herramientas y recursos didácticos, pero hay un tema que quizá se ha dejado de lado no solo en esta institución sino en muchas otras. Me refiero a lo emocional. El profesorado que no contaba con experiencia para desarrollarse en la virtualidad ha sufrido, ha sido complejo, ¿quién estaba preparado para una pandemia, para encerrarnos 2 años con hijos y familia en casa?, fue complicado. Convergen temas familiares, emocionales etc., y además de lo propio, como docentes tratamos de contener el caos en nuestros grupos, en fin. No fue fácil. Por que no se trata sólo de habilidades digitales.

Nos capacitamos ¿y luego? Hay que contar con estrategias completas, integrales, desde los líderes educativos hasta los grupos de profesores, para que por disciplina se logre avanzar.

Te comparto que en una encuesta que aplicamos en octubre de 2020, el 45% de los docentes referían altos niveles de estrés por la situación, decían que lo más difícil era “hablar con su grupo por 2 horas a través de una computadora y que ni si quiera encendían las cámaras”.

Esta frase encierra muchos temas sabes?. Primero: refleja falta de comprensión de la modalidad ¿Hablar 2 horas? Quiere decir que en las aulas (antes de covid19) tenemos clases tradicionales en el siglo XXI, después de tanto que se ha estudiado, seguimos hablando sin parar por 2 horas a nuestros estudiantes?.. Aquí cabe de nuevo la referencia que hacía de Cobo sobre las buenas y las malas prácticas... Segundo, la falta de comprensión en los procesos de adecuación curricular.. trataban de hacer “lo mismo” pero ahora a través de la pantalla ¡no se puede!, ¡no se debe!. Tercero: la falta de empatía ante las diversas realidades de nuestro estudiantes, muchos exigiéndoles que encendieran sus cámaras cuando gran porcentaje ni si quiera contaba con espacios ni equipos adecuados. Etc.. etc..

En fin, tenemos tareas pendientes, pero hemos avanzado.

¿QUÉ HABILIDADES TUVIERON QUE APRENDER?

Se ha tenido que aprender a planear más y mejor. Se ha tenido que aprender a diseñar disciplinadamente como lo requieren los modelos de diseño instruccional para estas modalidades. Todos los autores de diseño instruccional refieren que hay que ser concretos, claros, específicos en nuestras instrucciones, hay que planear y lograr explicar “por escrito” qué es lo que se aprenderá, cómo es que se aprenderá y qué pasos dará el estudiante para aprender.

Hemos identificado que hace falta mucho trabajo en esta labor. Cuesta trabajo que los docentes planeen adecuadamente y que dejen por escrito su instrucción clara. Hemos entrevistado a grupos de estudiantes y refieren que las planeaciones e instrucciones de sus docentes no son claras. Estamos entonces ante un reto más complejo quizá que el de habilidades digitales ¿no?. Pareciera que la libertad de cátedra esconde estas debilidades.

DESDE TU EXPERIENCIA, ¿POR QUÉ ESA RESISTENCIA A LA EDUCACIÓN VIRTUAL, ES DECIR, LA REACCIÓN AL DISCURSO POR MIENTRAS ESTAMOS TRABAJANDO A DISTANCIA PERO REGRESAREMOS A PRESENCIAL PORQUÉ ES MEJOR?

Creo que la resistencia viene de muchas partes. Los sistemas educativos de todas las naciones sin duda deben adecuarse a las necesidades. No debemos olvidar que la educación es un fenómeno histórico-social. Educamos en sociedad, pero ¿para qué? Dicen los románticos “Educar para lograr la igualdad, acabar con la pobreza, para una sociedad feliz, para la realización personal, para tener

calidad de vida”, o educar para el desarrollo, para el avance de la ciencia, para el crecimiento económico, ¿educar para qué?

La mediación de las tecnologías nunca debe ser el fin. Son el medio.

Pero asegurar que lo presencial es mejor solo porque es lo tradicional es dar marcha atrás, es negar lo que ya aprendimos a marchas forzadas (o debimos aprender). Es negar lo que logramos ver con este “descobijo” de los problemas de fondo, que se evidenciaron con la pandemia, ¿me explico?. Si caemos en la aseveración de regresaremos a presencial porqué es mejor, estamos negando la evolución.

Si me preguntas ¿por qué regresamos a lo presencial? regresaremos a lo presencial porque como sistemas educativos aún presentamos debilidades, áreas de oportunidad y muchos retos. Mismos que han sido resaltados y super señalados por lo que acabamos de vivir estos 2 años. Debemos trabajar en ellos porque esto ya no lo para nadie. Debemos trabajar en los problemas de fondo para que las modalidades entonces sean solo eso “modalidades de aprendizaje” y que las instituciones estemos verdaderamente preparadas para transitar en ellas.

**¿EXISTEN DATOS QUE DEN CUENTA DE CUÁLES FUERON LOS PRINCIPALES USOS DE LAS
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS? ¿CUÁLES SE USARON MÁS? ¿CUÁLES FUERON MÁS EXITOSAS? Y
¿CUÁLES NO?**

“Tecnologías educativas” es muy amplio, pero puedo acotar que en los niveles educativos previos la plataforma más utilizada fue Classroom. Claro, en las ciudades que se contaba con acceso a la tecnología y a conexión a Internet, porque sigue siendo una realidad la pobreza en México y muchos otros países de América Latina. En educación básica utilizaron como apoyo el sistema que incluía el programa de televisión “Aprende en casa”, mismo que fue muy criticado pero que dio buenos resultados en algunos sectores del país. Y en lo privado, en las escuelas particulares en este México tan diverso y lleno de contrastes, hubo plataformas muy exitosas y completas como Santillana Compartir y otras.

En educación superior puedo decir que también hay mucha diversidad. Hay desde universidades que manejan plataformas propias, o públicas con administración local (como Moodle) y otras instituciones que le apuestan a las plataformas privadas por la estabilidad y garantías que ello implica, como UABC, que utilizamos Blackboard.

Asegurar cuáles fueron más exitosas es muy difícil. Lo que si puedo decirte es que NO tuvieron mucho éxito las improvisaciones sin planeación. Es decir, muchas instituciones improvisaron ante la pandemia, pero todas aquellas que se organizaron y se dieron el tiempo de “planear” su instrucción, que realizaron adecuaciones curriculares, que discernieron entre qué contenidos concretos abordaron y en qué competencias enfocarse y a cuáles no, esas instituciones

tuvieron más éxito que las otras. Independientemente de la plataforma, los equipos o la habilitación. Por ponerte un ejemplo, identificamos casos de preescolares muy interesantes, casos de educadoras que por “WhatsApp” sobrevivieron la pandemia y lograron de la mano de las madres y padre de familia los aprendizajes esperados. Dicho sea de paso, se trató de una zona escolar compleja socioeconómicamente hablando. ¿Cuál fue el éxito?. Que diagnosticaron con qué herramientas contaban, simplificaron, discriminaron contenidos, hicieron un plan estratégico y lograron avanzar.

¿Me explico? No es la tecnología en sí, si no lo que hacemos con ella, cómo lo hacemos y para qué lo hacemos.

¿QUÉ NOS HACE FALTA COMO SOCIEDAD PARA ACEPTAR LAS BONDADES O VENTAJAS DE LA EDUCACIÓN EN LÍNEA?

Considero que es a los gobiernos, a los sistemas, a los líderes educativos a quienes les falta asumir estos cambios, identificar las ventajas y entonces hacer lo propio en sus estructuras completas. La sociedad pide a gritos el cambio.

¿QUÉ PODEMOS ARGUMENTAR PARA DECIR QUE SÍ SE APRENDE CON LA EDUCACIÓN VIRTUAL?

Que países de primer mundo tienen décadas diversificando sus planes de estudio y modalidades. Que hay cirugías laparoscópicas a distancia, que la realidad cambió y que si queremos sobrevivir como instituciones debemos dejar de invertirle más a los edificios físicos, a las aulas, a los pizarrones y a los plumones.

¿CREES QUE UN FUTURO PODAMOS MIGRAR COMPLETAMENTE A UN ENTORNO VIRTUAL O ESO SÓLO FUE UN MOMENTO DE LA CONTINGENCIA?

De lo que estoy convencida es: que ya nada será igual. Estoy segura de la gran responsabilidad y de las deudas que como instituciones tenemos al ver de cerca con este descubrimiento a los problemas. Tenemos a una sociedad dinámica, que no se detendrá a la “escolarización tradicional” porque han confirmado y experimentado ya, que se puede seguir estudiando, trabajando y sobreviviendo a la vez. Sobrevivirán las instituciones más estratégicas y serán las más astutas las que logren ofrecer planes de estudio y modalidades de aprendizaje diversas garantizando la calidad educativa.

ALGO MÁS QUE DESEES AGREGAR, MUCHAS GRACIAS.

Nada, solo agradecerte por el espacio Karla y no nos queda más que reconocer la urgente necesidad en todos los sistemas educativos de reinvertirnos.