

e-tramas

ISSN 2618-4338

Número 2 - Marzo de 2019

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

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

Universidad Nacional de Mar del Plata

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

Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España

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



VERACIDAD HISTÓRICA (O SU AUSENCIA) EN EL ARMAMENTO DE
CHIVALRY: MEDIEVAL WARFARE

HISTORICAL ACCURACY (OR ITS ABSENCE) IN
CHIVALRY: MEDIEVAL WARFARE' WEAPONRY

David Joao Cordeiro Fernandes

Universidad de Murcia

davidjoao.cordeiro@um.es

Fecha de recepción: 26/2/2019

Fecha de aprobación: 11/3/2019

Resumen

No es ninguna novedad el hecho de que la Edad Media representa una de las etapas de la historia de la humanidad que más interés ha despertado en la población, incluso aquella de poco interés por la historia en general. Esto se debe a la cantidad de información de poca veracidad histórica que se ha ido transmitiendo a través de múltiples películas y series que han ido inculcando ciertos tópicos en la población, siendo algunos más ciertos que otros. El más recurrente posiblemente sea el de la guerra medieval, en la que caballeros armados con pesadas armaduras y espadas enormes se enfrentan en

batalla; sin embargo hay múltiples errores históricos en esos tópicos y, a raíz de su constante presencia, son encontrados también en los videojuegos de temática medieval. Este trabajo pretende analizar la representación del armamento en un videojuego concreto como es *Chivalry: Medieval Warfare* y averiguar si presenta errores o si se trata de un reflejo fiel de la realidad histórica.

Palabras clave

Chivalry: Medieval Warfare, armamento, veracidad histórica

Abstract

It is no novelty that the Middle Ages represent one of the stages in the history

e-tramas 2 – Marzo 2019 – pp. 1-10

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)
Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata
Universidad de Murcia

of humanity that has aroused most interest in the population, including that of little interest in history in general. This is due to the amount of information of little historical veracity that has been transmitted through multiple films and series that have been inculcating certain topics in the population, some of which are more certain than others. The most recurrent is possibly that of the medieval war, in which knights armed with heavy armour and huge swords clash in battle; nevertheless, there are multiple historical

errors in those topics and, as a result of their constant presence, they are also found in medieval-themed videogames. This work aims to analyze the representation of weapons in a specific video game such as *Chivalry: Medieval Warfare* and find out if it presents errors or if it is a faithful reflection of historical reality.

Keywords

Chivalry: Medieval Warfare, weaponry, historical accuracy

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos, desde el inicio de su auge en la primera década del presente milenio, se han convertido en uno de los principales elementos de la sociedad. Su aumento de importancia ha ido seguido de muy cerca por el auge de los detractores de los videojuegos que, movidos por su falta de conocimiento o incluso ignorancia al respecto, han intentado demonizarlos. Sin embargo dicho intento no podría haber sido más fallido como es posible evidenciar en el número de títulos que empresas desarrolladoras de videojuegos como *Blizzard* o *Creative Assembly* venden por todo el mundo.

Ya sean jugados por un niño al salir de la escuela antes de hacer los deberes, ya sea un joven que se gana la vida como jugador profesional o un historiador adulto que usa los videojuegos como fuente para su investigación, son un elemento más de la sociedad y eso es un hecho innegable. Este hecho lleva a los historiadores actuales, al ver el grado de difusión que tienen, a querer analizar en qué medida pueden ser educativos los videojuegos, en qué nivel la realidad “histórica” reflejada es medianamente correcta o nada más lejos de la realidad.

En este caso se procede al acercamiento con un videojuego de lucha, ambientado en la Edad Media llamado *Chivalry: Medieval Warfare* lanzado en 2012 por Torn Banner.

En primer lugar cabe destacar la naturaleza básica del videojuego en cuestión que no es otra que un enfrentamiento abierto y continuo entre las dos supuestas órdenes militares de los Caballeros del Agatha y la Orden de los MASONES. Partiendo de esta premisa ya nos encontramos con un elemento de dudosa veracidad ya que la Masonería en ningún

momento de su historia ha sido una orden militar ni se ha involucrado directa y abiertamente en conflictos bélicos.

Obviando este ejemplo más flagrante de deformación histórica, le llega el turno a las misiones en las que debemos tomar parte. Entre los diversos modos de juego que se nos ofrece, nos centraremos en el de Objetivo por Equipos. Dicho modo enfrenta a 12 jugadores divididos entre los equipos antes referidos (Agatha y Masones) en el clásico enfrentamiento de ataque-defensa del terreno. En el mapa de Kingsgarden los caballeros del Agatha deben asediar una ciudad controlada por los Masones: para ello deben abandonar su campamento y escoltar un ariete (todo esto bajo constantes ataques de sus enemigos) hasta adentrarse en la ciudad tras la destrucción de la barricada para finalmente derrotar en combate al rey masón. Aun siendo este únicamente uno de los mapas disponibles, es posible ver una clara influencia de prácticas militares medievales como los asedios, los golpes de mano, etc.

Pasando ahora a los soldados a disposición de los jugadores nos encontramos con cuatro tipos distintos: arquero, hombre de armas, vanguardia y caballero.



Figura 1. Detalle de soldados de la Orden de los Masones.

Extraído de: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=504838182>



Figura 2. Detalle de soldados de los Caballero del Agatha.

Extraído de: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=504838182>

Arquero

El Arquero es el encargado de atacar principalmente a distancia, por lo que su armadura (y por ende su vida) sea reducida, en pro de su velocidad. Su equipo defensivo es considerablemente ligero, ya que su habitual distancia del fragor de la batalla lo exime portar grandes cotas que redujeran su movilidad.

En el caso del Agatha, los arqueros portan una armadura acolchada sobre la que lucen el tabardo de su orden (león pasante de plata en campo azur), una cofia y un casco de hierro (del tipo capacete), unas grebas de hierro y diversos elementos de cuero como hombreras y brazales. Los Masones, a su vez, presentan un equipo aún más ligero, en el que el cuero esta todavía más presente que en el caso de su contrincante: exhiben también armadura acolchada, sobre ella el tabardo de su orden (águila exployada de sable en campo gules), casco de hierro con almófar de cuero tachonado (cortina de cuero que cubre el cuello y los hombros), brazales de cuero.



Figura 3 y 4. Arquero del Agatha y Arquero de los Masones.

Extraídos de: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=504838182>

Sus armamentos a distancia son, como es de suponer, arcos de diverso tipo (destacando el arco largo) y ballestas (ligeras y pesadas), dos armas altamente relevantes y controvertidas en la Edad Media. Ambas eran letales y temidas y están muy bien reflejadas en el juego ya que, al igual que en un campo de batalla medieval, una flecha o un virote de ballesta podrían hacer blanco a gran distancia y asestar un golpe mortal sin dar tiempo de reacción.

En el siglo XIII se inicia el apogeo del arco en Inglaterra, a raíz de las guerras galesas, lo que producirá su evolución hasta el momento dorado de la arquería inglesa con la creación de los *long bow* (arco largo). Estos arcos, nombrados así por sus dos metros y su enorme potencia de tiro, cambiarán la manera hacer la guerra y otorgarán a los arqueros a un papel clave en batalla como quedó claro en Agincourt, cuando en 1415 (en plena Guerra de los Cien Años) los arqueros de Eduardo V de Inglaterra demostraron a la imponente caballería francesa que sus armaduras los hacían invulnerables a la mayoría de flechas, pero no a las disparadas por sus arcos largos. La ballesta, por su parte, en Occidente siempre ha tenido un halo maldito a su alrededor: odiada por los caballeros debido a ser un arma que en manos

de un campesino con pocos meses de entrenamiento podía matarlo con toda una vida de entrenamiento marcial a sus espaldas y una armadura completa; considerada “demasiado mortífera para un cristiano” por la Iglesia, se reserva su uso en el segundo concilio de Letrán para el combate contra los infieles. Sin embargo, esta “prohibición eclesiástica” será poco respetada por los señores medievales, entre los que destaca el inglés Ricardo Corazón de León quien propulsó entre sus filas el uso de la ballesta por su eficacia. Posteriormente, su gusto por la ballesta adoptó un tono un tanto más irónico ya que fue un virote disparado por esta arma, durante el asedio de un castillo de Normandía, el que pondría fin a su vida.

Esta enorme popularidad hizo que la ballesta fuera un arma en constante desarrollo y mejora tecnológica como se aprecia en el juego en la diferenciación entre ballesta ligera y pesada: la ligera es la medieval tradicional cuyo método de recarga consistía en apoyarla en el suelo usando un elemento metálico que presenta en su extremo distal y con la fuerza del cuerpo y los brazos tensar la cuerda que disparará el virote; la llamada “pesada” se trata de un modelo más avanzado en la que la recarga se lleva a cabo mediante un sistema de poleas metálicas. Su potencia era innegable pero la lentitud de su recarga era también considerable: un ballestero podía disparar dos veces por minuto mientras que un arquero, entre diez y quince, según Michael Pastoreau (1994); por ello, para su protección durante los largos tiempos de recarga, se creó un tipo de escudo *ad hoc*, el pavés, de grandes dimensiones y con un soporte que le permitía permanecer recto y de pie una vez colocado en el suelo de modo que el ballestero pudiera esconderse detrás, resguardado del fuego enemigo.

Por otro lado los arqueros, aunque su principal arma es la distancia y su puntería, también portan (tanto a nivel histórico como dentro del juego) diversas armas cuerpo a cuerpo en caso de que la refriega llegue a ellos. Al no ser su prioridad principal se trata de armas no demasiado sofisticadas como puñales, espadas cortas, clavos de madera con refuerzos metálicos o sables (siendo la única arma de influencia islámica del juego).

A grandes rasgos, todo lo relacionado con esta primera clase de soldado se puede definir como bastante verosímil, ya sea por su armamento (salvo el sable) o su carácter letal en batalla.

Hombre de Armas

El Hombre de Armas se equipara al grueso de los ejércitos medievales, es decir, a las tropas de infantería ligera. Estos infantes presentan equilibrio entre armadura (vida en el juego) y movilidad, haciendo gala de una enorme velocidad de movimiento y un nivel de vida mediano debido a la ligereza pero relativa robustez de su armamento.

En el caso del Agatha, porta una celada de faldón corto (casco de hierro de origen italiano de 1,5 kg aproximado) sobre cofia de tela, un tabardo con los colores de su estandarte (azul ribeteado en dorado) sobre la que luce peto de cuero tachonado, al igual que botas y guantes de cuero. Los Masones, llevan un casco normando de hierro, con la tradicional protección remachada para la nariz, (o también llamado casco de san Wenceslao por el casco hallado en el Tesoro de la catedral de Praga) con almófar de cuero, igual tabardo con sus colores (gules ribeteado también de oro y sable) sobre el que visten una cota de escamas de cuero tachonado y como sus enemigos, botas y guantes de cuero. Ambos bandos ostentan escudos de formato italiano o rodela (a elección del jugador) para su defensa.



Figuras 5 y 6. Hombre de Armas del Agatha y Hombre de Arma de los Masones.

Extraídos de: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=504838182>

Su papel le hace obligar a usar una armadura robusta pero que aún así le permite moverse a gran velocidad, por lo que su armamento debe ofrecerle las mismas posibilidades. De esta forma su panoplia es variada y simple, ya que cabe recordar que el grueso de los ejércitos medievales estaba compuesto por campesinos forzados a tomar las armas y enrolarse en las filas de su señor, con lo que sus patrimonios económicos eran cuanto menos reducidos; por ello, aunque su armadura sea (en el juego) la propia de un soldado de infantería ligera, sus armas sí reflejan (en su inmensa mayoría) ese origen humilde de los combatientes.

Empezando por los elementos propios de su naturaleza histórica, como cita Michael Pastoreau (1994), los Hombres de Armas exhiben pequeños puñales, contundentes clavos de madera con refuerzos metálicos, bastones de madera reforzados con metal en sus extremos o hachas. Por otro lado, entre su panoplia encontramos armas consideradas en la Edad Media de prestigio como serían las espadas cuyo elevadísimo precio las harían imposibles de adquirir por parte de la mayoría de la población, de igual manera se incluyen grandes mazas como los luceros del alba o las mazas de aletas (enteramente construidos en metal con lo cual su precio se dispararía), bracamartes (arma extremadamente popular durante la Edad Media aunque desconocida por la mayoría de la población actual), y los sables, que vuelven a hacer su aparición.

A grandes rasgos, esta clase presenta la veracidad histórica imbricada con la licencia artística en la medida en que elementos correctos se concatenan con lo que podríamos considerar anacronismos o errores históricos.

Vanguardia

Como su propio nombre lo indica, el soldado de Vanguardia está destinado a la primera línea de combate siendo su labor principal romper las filas enemigas y desbaratar sus defensas. Su armadura es reflejo de este destino guerrero por lo que la balanza vida-velocidad se empieza a decantar por la primera opción, en detrimento de la segunda.

A nivel de armadura, se trata de la clase que menos diferencias presenta entre ambas Órdenes. En el caso del Agatha, ostenta un gran yelmo cerrado, una cota de malla larga (que podía llegar a pesar 14 kilos) con brafoneras (elemento de malla dedicado a la protección de las piernas, también llamado perneras o calzas de malla), sobre la que va un largo tabardo con los colores de su orden (cuartelado siendo el primero y tercer cuartel en plata y el segundo y el cuarto de azul), también guantes y avambrazos de cuero con detalles metálicos y unas rudimentarias “hombreras” en las que figura una cruz. Los MASONES lucen un casco completo de hierro (aunque de distinto tipo y morfología), una larga cota de malla similar a sus enemigos sobre la que se asienta un tabardo con los colores de su orden (campo gules cargado con águila exployada de sable), guantes de cuero y brazales de cuero y metal.



Figuras 7 y 8. Vanguardia del Agatha y Vanguardia de los MASONES.

Extraídos de: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=504838182>

Su armamento está elegido de acuerdo a su finalidad: producir brechas en las defensas enemigas, por lo que la contundencia, fuerza y, en la gran mayoría, tamaño de dichas armas son una constante. En primer lugar, vemos que su panoplia consta de tres grandes hojas: el espadón, la claymore escocesa (de gran veracidad ya cuenta con los tradicionales gavilanes rematados con cuatrifolios de 1,5 metros de longitud y 2,60 kilos de peso) y la zweihander alemana (con su hoja flamígera característica y sus gavilanes dobles, también reflejada con

gran exactitud; un tanto más corta que la anterior pero a la vez más pesada, 1,6 m de longitud pero 3,3 kg de peso). Le siguen armas de asta de distintos formatos de moharra (cabeza metálica en el extremo del asta) manteniendo la posibilidad de atacar a una distancia considerable, como es la lanza, la horca militar (cuya moharra tiene la forma de U de extremos apuntados), la corcesca (de diseño cuanto menos cuestionable, pues el reflejado en el juego debido a su extravagante forma se parece más a un arma maorí que una europea), el bardiche tan popular en Rusia (un gran hacha barbada), la bisarma (cuyo diseño en el juego presenta la dificultad de su identificación por su semejanza con el billhook inglés), la alabarda (cuya moharra presenta una gran influencia suiza por su forma en media luna) y finalmente el martillo de lucerna (similar a la albarda pero reemplazando la cabeza de hacha por la de un martillo). En resumen, se puede establecer a esta clase como históricamente muy correcta ya sea por la variedad de sus armas como por el detalle en la representación de las mismas y su adecuación con el entorno cronológico-geográfico que pretende reflejar.

Caballero

El Caballero representa a las unidades de élite de los ejércitos medievales. Compuesta por la nobleza, cargan el armamento que su condición privilegiada les permite, a saber, la mejor armadura, que otorga el nivel más elevado de vida en detrimento de la mayor lentitud entre las demás clases del juego.

En el caso del Agatha, los caballeros llevan armadura completa de placas, algo a lo que únicamente una ínfima mayoría de la población medieval podía acceder, incluso dentro de la propia nobleza. Lucen un bacinete con gorguera de malla (de unos 7 kilos aproximados), con lo cual su cabeza y cuello queda totalmente protegido salvo por las aperturas para los ojos. En su cuerpo lucen cota de malla larga sobre la que aparece el tabardo con los colores de la Orden. En los brazos una combinación de protecciones de placas: hombreras con el símbolo de su orden, el león pasante), los espaldarcetes (protección adicional en los hombros, los codos y los antebrazos) y manoplas de placas lo que hace que sus únicos puntos débiles sean las axilas. En sus piernas aparecen las brafoneras de malla sobre las que llevan quijotes (protección para el muslo) con rodilleras y grebas rematadas en esarpes (protección de placas para el pie).

Los Mases, a su vez, portan un casco de placas (también conocido como casco estilo Gjermundubu, de clara influencia vikinga), sobre una cofia de malla con alpartaz (prolongación de la cofia que cubre el cuello y parte de los hombros). En el pecho presentan una capa de armadura adicional que les aporta un nivel superior de defensa ante sus oponentes ya que, en lugar de únicamente tener cota de malla larga, la suya va reforzada con placas en los hombros y en los muslos y en su parte inferior, y además sobrepuesta con

una brigantina, una prenda compuesta por múltiples láminas de acero entretejidas entre sí y cubiertas de tela, que logra que el exterior parezca ligero aunque aporte una protección ingente al cubrir la totalidad del pecho y la espalda de metal. En oposición, carecen de perneras o calzas de malla, también de escarpes y quijotes pero mantienen las grebas con rodilleras.



Figuras 9 y 10. Caballero del Agatha y Caballero de los Masones.

Extraídos de: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=504838182>

Pasando a su armamento, al igual que su armadura, se trata de armas especiales ya sea por la dificultad de su manejo o el peligro que infligen, por lo que únicamente con una formación militar extensa se podrían blandir de forma eficaz. Empezando con las armas a dos manos, nos encontramos con el hacha doble (conocida como labrys desde época antigua), el hacha de petos (versión más robusta y larga de un hacha de dos manos), el hacha barbada (de influencia claramente vikinga), el mazo, la gran maza (astil de metal de grandes dimensiones cargado de un sinfín de aletas metálicas), mandobles y un bracamarte (en este caso con un posible error de traducción ya que se trata de un kriegsmesser de influencia alemana). En cuanto a las armas de una mano (cabe destacar que van acompañadas de un escudo de lágrima, italiano o rectangular similar a un *scutum* romano según la elección del jugador) encontramos el martillo de guerra, la maza de aletas y de guerra (versión más humilde de la anterior puesto que únicamente la moharra es hecha de hierro, siendo el astil de madera), el lucero del alba, el bracamarte propiamente dicho y un arma de arduo y peligroso manejo como es el mangual (astil de madera de la que cuelga una pequeña cadena en cuyo extremo se encuentra una pesada bola de metal que puede llevar aletas o púas metálicas engarzadas), ya que puede dañar tanto al que lo empuña como al objetivo al que va dirigido.

Esta clase refleja de forma bastante correcta lo que significa la nobleza en la guerra: su posición superior al resto de la población le permite un nivel de protección a los que los demás son incapaces de acceder.

CONCLUSIÓN

A modo de conclusión se puede evidenciar la verosimilitud del armamento, tanto ofensivo como defensivo, de los soldados presentes en el juego, se demuestra el enorme trabajo tomado por parte de los creadores del juego ya que logran presentar una muestra muy variada (y como se ha podido ver, muy correcta) de la multitud de armas y armaduras empleadas en el Medioevo; por otro lado, también se puede vislumbrar la investigación y documentación previa que hay tras las misiones que el jugador debe completar. Sin embargo, todo queda destrozado, si lo miramos desde un punto de vista muy crítico, cuando se nos presenta el shock inicial de ver a la Masonería representada como una orden militar, deteriorando todos los logros relativos a la verosimilitud histórica del juego y degradándolo.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Barlozetti, U. y Matteoni, S. (2012). *Atlas Ilustrado de las Armas Blancas. Las armas cortantes y arrojadas desde la Prehistoria hasta el siglo xx en Europa y en todo el mundo*. Madrid, España: Susaeta.
- Contamine, P. (1984). *La guerra en la Edad Media*. Paris, Francia: Presses Universitaires de France.
- Jiménez Alcazar, J. F. (2014) El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego. *Roda da Fortuna*, 3(1), 516- 546.
- Mugueta, I. (2017). No esperes el mejor videojuego histórico. Murcia: *Historia y Videojuegos*. (Recuperado de <http://www.presura.es>)
- Pastoreau, M. (1994). *La vida cotidiana de los caballeros de la tabla redonda* (Armando Ramos García, trad.). Madrid: Ediciones Temas de Hoy. (Obra original publicada en 1976).
- Weland, G. (1998). *Espadas, Agadas e Alfanges*. Lisboa, Portugal: Editorial Estampa, Lda.
- Wilkinson, H. (coord.) (2017) *Armas. Historia visual de armas y armaduras*. Madrid, España: Akal.

Web grafía

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=504838182>

DESDE LA *YOROI* HASTA LOS KIMONOS DE LA CORTE. LOS PERSONAJES DE
NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE (KOEI, 2013)

FROM THE *YOROI* TO THE KIMONOS OF THE COURT. THE CHARACTERS OF
NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE (KOEI, 2013)

Claudia Bonillo Fernández

Universidad de Zaragoza

claudiabonfdez@hotmail.com

Fecha de recepción: 13/2/2019

Fecha de aprobación: 27/2/2019

Resumen

El fin de este artículo es estudiar la ambientación histórica del videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, desarrollado por Shibusawa Kō, presidente de la empresa de videojuegos Koei, una de las más importantes de Japón. Este videojuego, basado en la figura histórica del Japón medieval Oda Nobunaga (1534-1582), fue lanzado por la empresa Koei en 2013 para ordenador con motivo de la celebración del trigésimo aniversario de la serie de

videojuegos de estrategia *Nobunaga no Yabō*, creada en 1983 y la que constituye su culminación. En este artículo se analizará la representación de sus personajes, su fisonomía, atuendos y peinados, verificando su fidelidad a la realidad histórica. Finalmente, se valorará si el videojuego constituye un instrumento eficaz para dar a conocer esta faceta de la historia de Japón.

Palabras clave

Sengoku, videojuegos, ambientación histórica, moda, Humanidades Digitales.

e-tramas 2 – Marzo 2019 – pp. 11-50

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)
Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata
Universidad de Murcia

Abstract

The aim of this article is to study the historical setting of the video game *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, developed by Shibusawa Kō, president of Koei, one of the most important video games companies in Japan. This video game, which is based on the historical figure of Medieval Japan Oda Nobunaga (1534-1582), was released by Koei in 2013 for PC in the context of the celebration of the thirtieth anniversary of the strategy video games saga *Nobunaga no Yabō*, developed in 1983, of which it constitutes its

culmination. This article analyses the representation of its characters, their physiognomy, attires and hairstyles, verifying the fidelity to historical reality. Finally, it will be assessed whether this video game is an effective tool to publicize this aspect of Japanese history.

Keywords

Sengoku, video games, historical setting, fashion, Digital Humanities.

INTRODUCCIÓN

El 12 de noviembre de 2013 se organizó una rueda de prensa para informar de las características de la decimotercera entrega de la saga *Nobunaga no Yabō*, *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, cuyo lanzamiento era uno de los eventos principales del trigésimo aniversario de la serie, además de un regalo a los fans que habían sido fieles a la saga durante ese tiempo. Según palabras del productor, Ogasawara Kenichi, el concepto alrededor del que se formó el nuevo juego fue el de “creación de una nueva era”, donde se pretende que a través de la simulación histórica el jugador sea este “creador”, de la misma manera que el señor feudal Oda Nobunaga (Bonillo, 2018) aspiró a unificar Japón mediante una revolución en el gobierno, la economía y la forma de hacer la guerra. Este concepto central se desarrolló en el videojuego a través de tres puntos: realismo (en la ambientación),

dinamismo (en el sistema de batallas) y dramatismo (en los personajes y en los eventos históricos) (Chitsujō, 2013). En este artículo nos centraremos en el análisis del primero de los puntos, el realismo en la ambientación.

EL AUTOR DE LA SERIE, SHIBUSAWA KŌ, Y LA EMPRESA KOEI

Erikawa Yōichi, fundador de la empresa de videojuegos Koei y principal cerebro creativo detrás de la misma, nació el 26 de octubre de 1950 en la ciudad de Ashikaga (prefectura de Tochigi). Es más conocido por su pseudónimo, Shibusawa Kō.

Su padre era mayorista de una fábrica de tintes textiles en la prefectura de Gunma, de la que se esperaba que Shibusawa fuera el heredero (Matsuki, 2016). Estudió en la Universidad de Keiō con la idea de hacerse cargo del negocio familiar, pero al poco tiempo tras su graduación en 1978, la empresa quebró. Eran los años ochenta, cuando la industria textil de Japón entró en declive con el ingreso de textiles más baratos procedentes de otras partes de Asia. Shibusawa se propuso volver a levantar la empresa familiar creando una de tintes textiles. Esta empresa era Koei (Inaba, 2016).

Shibusawa intentó que la empresa saliera adelante sin éxito. Un día, cuando estaba leyendo revistas en una librería intentando encontrar el método por el que otros empresarios habían triunfado, vio un anuncio de un ordenador personal en la revista *Maikon*; en su trigésimo cumpleaños su mujer, Keiko, le regaló su primer ordenador, un MZ-80C (Inaba, 2016). A partir de ese momento, Shibusawa empezó a aprender de forma autodidacta a programar.

Durante la primera mitad de los años ochenta, Koei se dedicó a hacer programas de control de clientes y procesadores de idioma japonés. Con el dinero obtenido de la venta de estas aplicaciones, pudo abrir una tienda de ordenadores en Ashikaga. Sin embargo, no

había mucha gente que quisiera comprar ordenadores y apenas tenía clientes por lo que, en el tiempo ocioso que pasaba en la tienda vacía, se dedicaba a programar videojuegos como entretenimiento (Kazuhisa, 2015).

Fue por esta época cuando desarrolló su primer videojuego comercial, *Battles of Kawanakajima* (1981), que tuvo un gran éxito. Gracias a él, Koei pudo expandirse, abriendo sedes en Hiyoshi, y luego cambiarse a Yokohama, donde se sigue encontrando actualmente. En 1985 Shibusawa decidió abandonar por completo la idea de que Koei fuera una empresa de tintes textiles y se volcó a la creación de videojuegos.

Durante los años ochenta, la recién creada Koei lanzaría las primeras entregas de lo que son sus dos sagas de simulación histórica más longevas: *Nobunaga no Yabō* (1983) y *Sankokushi* (1985). En los años noventa, Keiko inventó el género *otome* (llamados en japonés 乙女ゲーム o “juegos doncella”), novelas visuales orientadas al público femenino donde la jugadora se ve involucrada en una historia con varios intereses románticos. El primer videojuego de esta tipología, *Angeliq*, se lanzaría en 1994. Con el cambio de siglo, Koei decidió apartarse del género de los simuladores y experimentar con un nuevo tipo de videojuego, los *beat'em up* (subgénero de los juegos de acción donde se lucha contra gran cantidad de enemigos de limitada habilidad) y los *hack and slash* (juegos de combate donde las peleas se hacen con armas blancas), lanzando las primeras entregas de *Dynasty Warriors* y *Samurai Warriors*, las cuales se han convertido en dos de las series más rentables de la compañía. A pesar del cambio de estilo, ambas sagas conservaban la ambientación histórica que ya se había convertido prácticamente en su imagen de marca. El último hito importante en la historia de la empresa fue en 2009, cuando Koei se fusionó con la también empresa de videojuegos Tecmo, dando lugar a la empresa conjunta Koei Tecmo que continúa en activo hoy día.

Shibusawa Kō ha declarado en varias ocasiones ser un apasionado de la historia

(Ōru, 2016). Comenta que haber crecido en la ciudad de Ashikaga, rica en monumentos históricos, puede que haya sido una de las razones por las que empezara a interesarse por la historia y por las novelas históricas. De toda la historia de Japón, ya desde pequeño le atrajo en particular el periodo Sengoku. Recuperó este interés de la infancia siendo adulto, lo que lo llevó a crear el género “simulador histórico”. A pesar de su pasión, Shibusawa, ha aclarado que la parte relevante de sus juegos es el entretenimiento (Anónimo, 2016). Considera que, si bien dentro de sus simuladores históricos el realismo es importante, y ha comentado que la saga *Nobunaga no Yabō* puede ser un buen punto de partida para que los jóvenes abran los ojos a lo interesante que es la historia, o que sus juegos están orientados a apasionados de la historia como él (NHK, 2016), también lo es esa otra faceta del entretenimiento.

El contenido histórico en *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*

Una de las partes más importantes del videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, que también es una de las marcas distintivas de la empresa Koei, es cómo se presenta su contenido histórico, reflejado principalmente mediante los “eventos históricos”.



Figura 1. Evento histórico con Nobunaga (izquierda) y Oichi (derecha).

Los “eventos históricos” se refieren a un tipo concreto de contenido que se desbloquea cuando el jugador cumple misiones opcionales durante la partida. Se trata de una serie de escenas de vídeo (hay hasta trescientos sesenta y cuatro desbloqueables en el videojuego) de uno a cinco minutos de duración, accesibles desde el menú inicial, que detallan la historia de los personajes del juego, mediante una imagen fija y un texto en forma de diálogo, sistema heredero de las novelas visuales. Tal y como su nombre indica, el tema de estos eventos es histórico, es decir, revela lo que en el juego se han considerado datos de veracidad histórica sobre los personajes. Hay que destacar que los “eventos históricos” no son algo característico de los simuladores históricos, sino que son un rasgo distintivo de los juegos desarrollados por Koei (aparecen en la saga *Samurai Warriors*, por ejemplo).

EL CONTEXTO HISTÓRICO

Se conoce como periodo Sengoku (1467/1477-1603), o “periodo de los estados combatientes”, a una era entre las épocas Muromachi (1333-1573) y Azuchi-Momoyama (1573-1615) que, por sus características particulares y diferentes a cualquier otro periodo de la historia japonesa, ha recibido nombre propio. El sistema de gobierno imperante era el *bakufu* (幕府), caracterizado por la supremacía de la casta guerrera. En la cima de la sociedad estaba el *shōgun* (将軍), un dictador militar que tenía el poder de facto en la sociedad japonesa, mientras que el emperador estaba relegado a una figura representativa. El *shōgun* era servido por unos señores feudales o *daimyō* (大名), unidos a él a través de relaciones de vasallaje, que dominaban amplios territorios y que, a su vez, eran asistidos por la casta guerrera, los samuráis (Mikiso, 2003).

Se considera que el periodo Sengoku comenzó con las Guerras Ōnin (1467-1477),

una guerra civil provocada por las luchas internas por la sucesión del *shōgun* Ashikaga Yoshimasa. La falta de un sucesor digno al *shogunato* llevó al derrumbe del poder centralizado, lo que derivó en una inestabilidad política sin precedentes. El país se fragmentó en innumerables *kuni* (国), territorios independientes cada uno gobernado por un *daimyō*. Las constantes luchas entre estos señores feudales, que tenían como objetivo alcanzar el control de la totalidad del país, lo sumieron en una guerra civil constante. En el contexto de esta época tan conflictiva destacaron las figuras de tres *daimyō* que posteriormente serían llamados los Tres Pacificadores de Japón: Oda Nobunaga (1534-1582), Toyotomi Hideyoshi (1537-1598) y Tokugawa Ieyasu (1543-1616). Estos tres generales dieron grandes pasos para alcanzar la pacificación del país, siendo Ieyasu, nombrado *shōgun* en 1603, el que finalmente consiguió unificar el archipiélago nipón, dando lugar al inicio de una época de paz y aislamiento conocida como la era Edo (1603/1615-1868), en la que Japón fue regido por el *bakufu* formado por miembros de esta dinastía.

LA AMBIENTACIÓN HISTÓRICA.

LOS PERSONAJES DE *NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE*

A pesar de la importancia del contenido histórico de videojuego, no hay constancia de que en su producción haya habido un asesoramiento de ningún experto ya que no se hace alusión a ello ni en entrevistas ni en los créditos finales. El propio productor ha declarado al ser interrogado al respecto:

Of course, it's challenging to portray historical figures, especially in *Sphere of Influence*, for example, as there are 200 historical figures portrayed within the game. But as this era is very popular in Japan, there are a lot of documentations about what happened in the era and how people were. We try to be as accurate as possible based on what we know. Also, over the last 30 years of *Nobunaga's Ambition*, there's always been new knowledge about the people and new

historical facts popping up, and we are trying to put those in the game, too. This ensures that the historical figures are always portrayed based on the best knowledge we have of them at the time. (Ramsey 2015)

En este videojuego hay más de dos mil personajes (entre las principales figuras de cada clan y sus correspondientes vasallos) por lo que, dada la limitación de espacio de este artículo, se ha elegido estudiar una selección de los principales, considerando aquellos que aparecen en los mencionados eventos históricos. Hemos de aclarar previamente que no existen modelos 3D, por lo que la única forma de estudiarlos es a través de retratos de medio cuerpo. Esto implica que la parte inferior de sus ropajes no se refleja, lo cual plantea una dificultad ya que a veces estas partes actúan de elemento diferenciador entre distintos atuendos que son muy parecidos. A la hora de diseñar los personajes se ha tenido en cuenta que su representación esté de acuerdo con los datos históricos y que responda a la imagen fijada por la tradición; en este sentido el aspecto de los generales famosos responde a las expectativas creadas, son de fácil identificación y similares a otras representaciones populares. Seguir esta pauta general da como resultado que los dibujos sean cercanos a los retratos históricos y que tengan un cierto realismo; están reproducidos con buena factura, con dibujo cuidado, correcto claroscuro y colores verosímiles. Eso sí, todos los personajes están idealizados para que resulten atractivos a los jugadores de hoy en día. En los personajes en general se potencia su aspecto agradable o juvenil, su dignidad o su fuerza, aun en el caso de personajes que históricamente no tenían rasgos agraciados. En general, responden a cánones de belleza actuales. Las mujeres son esbeltas, con una gran armonía en sus rasgos faciales, caras pequeñas y ovaladas con barbilla triangular, nariz chica, recta y delgada, pómulos redondeados y ruborizados, ojos estrechos pero alargados, y labios pequeños pero carnosos y con un cierto toque infantil. En los personajes masculinos jóvenes se aprecia también esta tendencia, acercándose al canon femenino, aunque siendo esbeltos, también se aprecia cierta corpulencia. Los personajes masculinos maduros tienen rasgos

más marcados, aunque en general proporcionados, y mayor robustez, pero siempre dignos, incluso en el caso de los ancianos. Puede decirse que en este sentido se aprecia la influencia de los cánones de belleza occidental que actualmente influyen en la sociedad japonesa (Harashima, 1998). Pero lo que da verosimilitud histórica son sus peinados, atuendos y complementos, en general afines a la realidad del pasado que comentaremos a continuación.

Los atuendos y peinados masculinos

De manera general a todas las tipologías y con los conocimientos que se tienen en este momento, los colores y estampados que aparecen en el juego no parecen tener base histórica. Como otros anacronismos que se mencionarán a lo largo del artículo, posiblemente el motivo sea estético. Los colores más populares en las armaduras del periodo Sengoku eran el rojo (y variaciones), así como el negro y el azul marino, con algún toque de morado y verde oscuro, lo que en general no permite combinaciones demasiado vistosas (Oda, 2015). Seguramente por eso, en el juego se han añadido naranjas, blancos, amarillos y otras tonalidades de azul que hacen más llamativos los diseños de los personajes.

Las armaduras

La mayor parte de personajes masculinos del juego van vestidos con armadura, *yoroï* (鎧) (Byrant, n.d.), de la que ya encontramos ejemplos desde la prehistoria japonesa. Fue evolucionando a lo largo de los distintos periodos históricos, y aunque tomó su forma básica en el siglo X, no fue hasta el periodo Sengoku cuando alcanzó su forma más perfeccionada, ya que fue las continuas guerras civiles provocaron un mayor desarrollo de las armaduras, más que en cualquier otra época de la historia japonesa. Los cambios que se le aplicaron fueron muchos y muy rápidos, dando lugar a la convivencia de tipos distintos. Llevar un tipo

u otro no dependía de la clase social a la que perteneciera el guerrero, sino de cuestiones económicas, estéticas, etc.

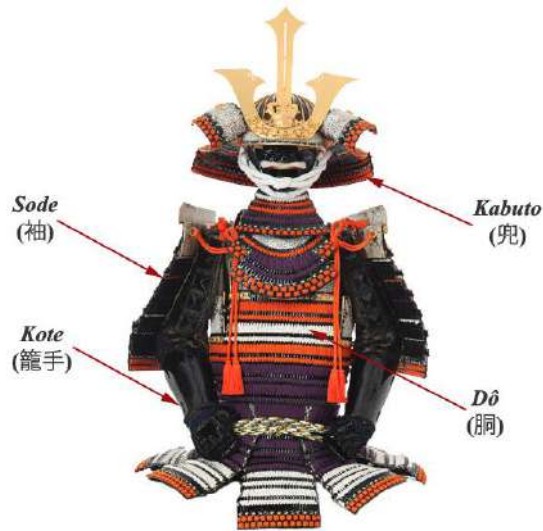


Figura 2. Partes de una armadura japonesa.

Las partes de la armadura japonesa que se van a estudiar son: *dō* (胴, “coraza”), *sode* (袖, “hombreras”), *kote* (籠手, “guanteletes”) y *kabuto* (兜, “casco”). De entre todos estos elementos, nos detendremos especialmente en la *dō*, la parte más grande y visible de la armadura que es la que le da su nombre. La *dō* más representada en el juego es la *okegawa dō* (桶側胴), concretamente el subtipo *yokohagi okegawa dō* (横矧桶側胴), donde las láminas de metal remachadas están colocadas en filas horizontales en vez de verticales. Existen algunas variantes: las láminas pueden ser lisas (Nagao Tamekage o Uesugi Kenshin), recortadas en forma de placas (Sanada Yukitaka), o con remaches visibles (Gamō Ujisato). Pueden aparecer los *kamon* (emblemas que en Japón se utilizaban para identificar a un clan, familia o persona) (Míguez, 2013), caso de Ryūzōji Takanobu y Shibata Katsue, aunque esto era algo que solían hacer los vasallos y nunca los *daimyō* (Byrant, n.d.).



Figura 3. Nagamasa con *yokohagi okegawa dō* de láminas lisas (izquierda), Ujisato con una de remaches visibles (centro) y Takanobu con una decorada con el *kamon* del clan (derecha).

Hay una variante estilística llamada *hishinui dō* (菱縫胴) que suele aplicarse a este tipo de armadura, caracterizada porque las láminas no están unidas por remaches sino por lazos, utilizados por motivos estéticos. Podemos encontrar ejemplos en Fukushima Masanori, Hideyoshi y Maeda Keiji. Otras de las corazas representadas parecen combinar ambos estilos (Sanada Yukimura o Yamamoto Kansuke), donde la coraza en sí parece ser una *yokohagi okegawa dō* de láminas lisas, pero con la parte superior similar a las *hishinui dō*.

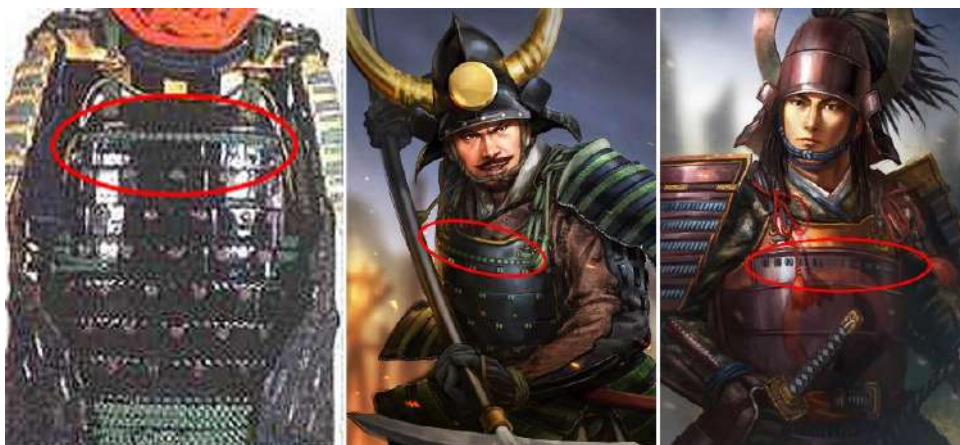


Figura 4. *Hishinui dō* (izquierda), Masanori con una *hishinui dō* (centro) y Muneshige con una *yokohagi okegawa dō* con la parte superior típica de las *hishinui dō* (derecha).

Otra de las más comunes, y también más representadas en el videojuego, es la *maru dō* (丸胴), caracterizada por su superficie recubierta de un entrelazado de tela llamado *kebiki* (毛引), razón por la cual también se le llama *kebiki dō* (毛引胴). Algunos de los personajes famosos que la portan son Shima Sakon o Takahashi Joūn.



Figura 5. Ejemplo de *maru dō* (izquierda) y ejemplos del videojuego: Toyohisa (centro) y Shingen (derecha).

También ampliamente representada en el videojuego es la *nuinobe dō* (縫延胴), cuyas placas constituyentes están unidas mediante un entramado horizontal de cuerdas llamado *shita garami* (下緘) que genera líneas en el cuerpo principal.



Figura 6. *Nuinobe dō* (izquierda) y *mogami dō* (derecha).

Hattori Hanzō, Ishida Mitsunari o Takeda Katsuyori, entre otros, la llevan. Las lazadas de la coraza de Katakura Kojurō no están emparejadas como las del resto, por lo que, aunque similar a una *nuinobe dō*, seguramente sea algún subtipo. Relacionada con esta, pero solo de cinco láminas, tenemos la *mogami dō* (最上胴), llevada en el juego, entre otros, por Maeda Toshiie o Sengoku Gonbei.



Figura 7. Mitsunari con *nuinobe dō* (izquierda), Kojurō con *nuinobe dō* de lazadas intercaladas (centro) y Toshiie con *mogami dō* (derecha).

Otras *dō* se utilizan de manera puntual: la *yukinoshita dō* (雪の下胴), también llamada *sendai dō* (仙台胴), completamente lisa, está asociada a Date Masamune y a su clan (Byrant, n.d.). En el juego, de hecho, solo la visten el propio *daimyō* y Date Shigezane. La *hotoke dō* (仏胴), también lisa, es similar a la anterior y se suele distinguir una de otra por el número de *kusazuri* (草摺, las “faldas” de las armaduras occidentales). Su nombre, “coraza Buda”, hace referencia al estómago redondo y liso común de algunas de sus representaciones.



Figura 8. *Sendai dō* (izquierda) y *hotoke dō* (derecha).

Dado que en estos retratos no está incluido este elemento, resulta difícil asegurar que Honda Tadakatsu esté llevando una *hotoke dō*, pero ya que la *yukinoshita dō* sólo está asociada al clan Date y que Honda era un ferviente seguidor del budismo, podemos asumir que es así.



Figura 9. Masamune (izquierda) y Shigezane (centro) llevando *sendai dō*, y Tadakatsu con *hotoke dō*.

En cuanto a Akashi Teruzumi y Konishi Yukinaga llevan una *hatomune dō* (鳩胸胴), nombre que se utiliza para referirse a corazas inspiradas en las portuguesas. Estos dos samuráis eran cristianos, como revela el hecho de que Teruzumi porte un rosario y Yukinaga una gola, razón por la cual se les ha puesto una coraza de inspiración europea.



Figura 10. *Hatomune dō* (izquierda) y ejemplos en el juego: Teruzumi (centro) y Yukinaga (derecha).

La mayor parte de los generales usan sobre la armadura un *jinbaori* (陣羽織), abrigo que surgió en el siglo XVI para protegerse de las inclemencias del tiempo, pero que pronto empezó a vestirse en el campo de batalla, decorado con diseños llamativos, que ayudaban a destacar a los generales que los vestían. Estaban abiertos por delante, con un broche que permitía cerrarlos, y el cuello estaba alzado por detrás. Había diferentes diseños, en los que destacaba la presencia o no de mangas u hombreras. La mayor parte de los *jinbaori* que aparecen en el juego son sin mangas, a excepción del de Kobayakawa Hideaki.



Figura 11. Dōsetsu llevando un *jinbaori* naranja sin mangas con forro dorado (izquierda) y Hideaki con un *jinbaori* rojo de manga larga (derecha).

Pasando a las *sode* u hombreras, se pueden distinguir dos tipos: las más antiguas, llamadas *ō-sode* (大袖), se caracterizan por medir más de treinta centímetros de longitud, aunque a partir del siglo xv habían sido prácticamente sustituidas por las *tōsei sode* (当世袖), más pequeñas y semejantes a los *kusazuri* en forma y diseño. La mayor parte de personajes del videojuego llevan este último tipo, aunque hay algunos que usan las *ō-sode* a pesar de que estén fuera de época, como Itagaki Nobutaka o Sakai Tadatsugu. Su inclusión en el juego puede deberse a que las *ō-sode* volvieron a ponerse de moda durante el periodo Edo (Byrant, n.d.), en el que las armaduras no se construían para ser utilizadas sino como objeto decorativo, por lo que era común la invención de elementos por cuestiones estéticas; por tanto, los creadores del juego pueden haberse inspirado en esta ficción histórica del siglo xvii por el mismo motivo (decorativo) o por una confusión en la consulta de fuentes (ya que la mayor parte de las armaduras conservadas en los museos datan de esta época).



Figura 12. Ō-sode (izquierda arriba) y tōsei sode (izquierda abajo). Nobuyuki con ō-sode (centro) y Mitsuhide con tōsei sode (derecha).

En los *kote* también pueden distinguirse dos tipos: los *bishamon gote* (毘沙門籠手), con el *sode* integrado en el propio guantelete, y los *shino gote* (篠籠手), más comunes, formados por un número impar de tubos de metal situados en el antebrazo. Distinguir entre estos dos tipos resulta complicado en la práctica, ya que no se aprecia claramente en los retratos si el *sode* forma parte o no del *kote*.

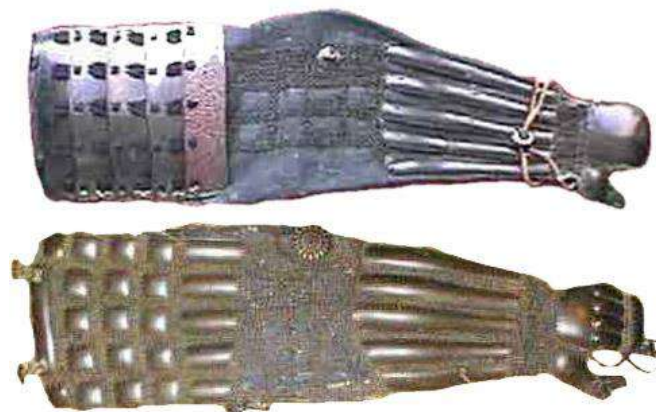


Figura 13. *Bishamon gote* (arriba) y *shino gote* (abajo).

Amago Haruhisa y Kudō Genzaemon parecen llevar *bishamon gote*, pero no es algo que pueda afirmarse con seguridad. Por otra parte, en los guanteletes del juego suelen aparecer cadenas de metal que unen el *kote* con el *sode* (es el caso de Date Terumune y Kakizaki Kageie, por ejemplo), pero no se ha encontrado ninguna referencia histórica que hable del uso de cadenas para este propósito en esta época. Sí se han visto unas decoraciones semejantes en las *yoroï* del periodo Edo expuestas en el Museo Cerralbo por lo que, como ya se ha comentado en el caso de los *ō-sode*, se teoriza que la incorporación de este adorno puede ser tanto por motivos estéticos como por un descuido.



Figura 14. Yoshihiro con *shino gote* (izquierda), Haruhisa con *bishamon gote* (centro) y Terumune llevando cadenas (derecha).

Por último, los *kabuto* son una de las partes más reconocibles de las armaduras de este periodo, ya que cada oficial decoraba su casco según sus gustos, con formas extravagantes que le distinguieran de los demás en el campo de batalla. Muchos de estos cascos, o reproducciones, se encuentran en la actualidad en los museos japoneses, y los más famosos se han representado fielmente en el juego: es el caso del *kabuto* con cuernos y decorado con un dragón de Chōsokabe Nobuchika, la media luna de Masamune, los rayos del sol de Hideyoshi, y muchos otros. Algunos han sido embellecidos en el juego, como es el caso del

kabuto de Date Shigezane, decorado con la figura de un ciempiés, cuya factura era muy tosca en el casco original. De unos pocos no se ha encontrado su referencia en ningún museo, como es el utilizado por Mōri Motonari, cuyo casco en el videojuego aparece decorado con plumas de pavo real.



Figura 15. *Kabuto* expuestos en museos (arriba) y retratos del videojuego (abajo). De izquierda a derecha: Masanori, Ujisato, Tadakatsu, Mitsunari y Yukimura.

Los atuendos cotidianos

El otro formato de ropa habitual podría englobarse dentro de la categoría “ropa cotidiana” (Museo del Traje de Kioto, n.d.), la que se llevaba cuando no se iba con armadura. El traje más común entre los señores feudales de la época era el *hitatare sugata* (直垂姿), también llamado *kamishimo sugata* (袴姿). Aunque en su inicio era un atuendo de uso popular, evolucionó hasta que llegó a ser utilizado por la élite nobiliaria y militar. La parte más externa de este atuendo es el *hitatare* (直垂), una prenda para cubrir la parte superior del cuerpo, con la central y el cuello abiertos, cuyas mangas se ensancharon en los periodos Muromachi

y Momoyama para darle más empaque al conjunto. En el pecho tenemos el *munahimo* (胸紐), cordones para atar de manera suelta el *hitatare*, que suelen ser de color blanco. Si son de otro color, suele referirse a la prenda como *suō* (素襖), una subclase del *hitatare*. En la parte baja de las mangas del *hitatare* suele ir cosida una cuerda, que en un origen indicaba el rango de la persona que la llevaba pero que en estos periodos ya había pasado a ser un adorno. Bajo el *hitatare* vestían un *kosode* (小袖), estampado en el periodo Sengoku, e iba encima del *juban* (襦袢). Se completaba el atuendo con un *ori eboshi* (折烏帽子), también llamado *samurai eboshi* (侍烏帽子), que podía ir o no atado a la barbilla. Esta es la ropa que suelen llevar en los videojuegos aquellos *daimyō* que no se representan con armadura como Hōjō Ujitsuna o Saitō Dōsan. Por su parte, Mōri Motonari lleva una subclase del *hitatare* llamada *daimon* (大紋), caracterizada por estar estampado con el *kamon* del clan, y que se considera una versión ligeramente más formal que los otros tipos.



Figura 16. Modelo de *hitatare sugata* (izquierda), Nobuhide con *hitatare sugata* (centro), y Motonari con *daimon* (derecha).

Esta misma ropa, sin el *samurai eboshi*, también la llevan generales, como Date Kojirō o Matsudaira Takechiyo. Aunque hay algunos personajes que, a pesar de que fueron *daimyō* y

por razones no dilucidadas, no llevan el característico *samurai eboshi*, como Honda Masanobu y Shimazu Takahisa. Kuroda Kanbei también lleva esta ropa pero la completa con un *zugin* (頭巾), un gorro hecho de paño blanco asociado a los estudiosos y artistas, con el que también se lo representa en sus retratos históricos (Museo de la ciudad de Fukuoka, n.d.).

Otro atuendo muy popular era el *kataginu kamishimo* (肩衣袴), utilizado por los samuráis de los periodos Muromachi y Momoyama. La prenda más exterior, y la principal, era el *kataginu*, que parte de la forma de un *hitatare* al que se le han quitado las mangas para permitir una mayor libertad de movimiento. Debajo se llevaba el *kosode*, y debajo el *juban*. En el videojuego nos encontramos con que la llevan tanto guerreros (Naoe Kagetsuna o Takenaka Hanbei) como *daimyō* (Nagao Harukage o Shimazu Yoshihisa). Ōtomo Sōrin también parece llevar este tipo de ropa, pero con una capa y un rosario añadidos, haciendo referencia a su conversión al cristianismo.



Figura 17. Modelo de *kataginu kamishimo* (izquierda), Hanbei llevándolo (centro) y Sōrin (derecha) también lo lleva, complementado con una capa.

Ashikaga Yoshiteru y Hōjō Ujimasa llevan un *kariginu sugata* (狩衣姿). La capa más externa es el *kariginu*, que se caracteriza por el cuello redondo y estar descosido a ambos lados, pues estaba hecho a partir de una sola pieza de tela y era imposible de poner de otra manera, y al ser muy ancho en la parte abdominal, tiende a abombarse. Debajo se llevaba el *hitoe* (単衣), que suele ser de color rojo-anaranjado o a veces de otros tonos más pálidos. La capa de más abajo es el *juban*. En caso de que este traje lo llevara un dirigente retirado, solía completarse con un *tate eboshi* (立烏帽子), como se puede observar en el retrato de Yoshiteru.



Figura 18. Modelo de *kariginu kamishimo* (izquierda), Yoshiteru con *tate eboshi* (centro) y Ujimasa (derecha) vestidos con este atuendo.

El *shōgun* Ashikaga Yoshiaki y Ōuchi Yoshitaka, muy relacionado con la corte imperial, van vestidos con un *hōko sugata* (布袴姿), que solían llevar altos cargos del gobierno o el propio regente. La prenda principal es el *hōeki no hō* (縫腋袍), típico de estos atuendos, caracterizado por el cuello redondo que se cierra a un lado con un *tonbo musubi* (蜻蛉結び), por su parte delantera dividida en dos piezas y por sus anchas mangas. Debajo se lleva un *shitagazane* (下襲) y debajo un *hitoe* rojo. En cuanto a los sombreros, Yoshiaki lleva un

isodaka no kanmuri (磯高冠), mientras que Yoshitaka lleva un *suiei no kanmuri* (垂纓冠). El *kanmuri* es un tipo de tocado para hombres proveniente de la dinastía Han (206 a. C.– 220 d. C.) en China, y que en Japón era utilizado por los nobles de alto rango de la corte. Existen unas cuantas diferencias: el *isodaka* tiene dos *ei* (纓, “cola del sombrero”) y se lleva alto sobre la frente, mientras que el *suiei* solo tiene un *ei* y la parte delantera del *kanmuri* cae más sobre la frente.



Figura 19. Modelo de *hōko sugata* (izquierda), Yoshiaki con *isodaka no kanmuri* (centro) y Yoshitaka con *suiei no kanmuri* (derecha) llevando este atuendo.

Imagawa Yoshimoto y Toyotomi Hidetsugu llevan un *nōshi sugata* (直衣姿), el traje de los nobles de la corte en su tiempo libre. A la parte más externa, el *nōshi* (直衣), le sigue el *akome* (裃), una capa intermedia que solía acompañar al *nōshi*. Esta prenda no estaba sujeta a ninguna regla de colores específica, lo que justifica que en el retrato de Imagawa se haya elegido utilizar un vistoso adorno en forma de ave fénix que una vez formó parte de su *kamon*. El sombrero, típico de los nobles de alto rango y que suele ir asociado a este vestido, es un *tate eboshi* con cuerdas para sujetarlo bajo la barbilla, aunque este elemento era opcional. Imagawa era un *daimyō* y no un noble de la corte, pero dado que los admiraba e incluso

imitaba su forma de vida (Turnbull, 2005), se lo representa de esta manera en el videojuego, mientras que Hidetsugu sí que llegó a ser Regente Imperial.



Figura 20. Modelo de *nōshi sugata* (izquierda), Yoshimoto (centro) y Hidetsugu (derecha) con esta prenda.

Los hábitos

Una clase aparte de vestuario masculino la constituyen los hábitos vinculados con las religiones japonesas. Taigen Sessai lleva un *soken sugata* (素絹姿) un traje ceremonial budista. La parte principal es el *soken*, prenda de una sola pieza, generalmente blanca y con mangas anchas. Debajo lleva el *kosode* encima de un *juban*. Sobre el *soken* una *gojōkesa* (五條袈裟), un tipo particular de *kesa*, prenda ceremonial rectangular que se cuelga sobre el hombro izquierdo, con origen en los monjes de la India, y que es usada por todos los monjes budistas ordenados.



Figura 21. Modelo de soken (izquierda) y retrato de Taigen Sessai (derecha).

Los otros monjes que aparecen en el juego, Shimazu Jisshinsai y Takugen Sōn, visten el hábito budista cotidiano, con el *hensan* (褌衫), prenda cuyo origen se funda en el budismo chino, encima del *juban*. El traje se completa con la *kesa* encima del todo, que en el caso de Jisshinsai es una *shichijō gesa* (七條袈裟), más formal que la *gojōkesa*.



Figura 22. Monje con una *shichijō gesa* (izquierda). Jisshinsai con un atuendo idéntico al anterior (centro) y Sōn con otra *kesa* (derecha).

Aunque no estrictamente un monje, Sen no Rikyū se incluye dentro de este grupo por el gran parecido que tiene la ropa tradicional del maestro de la ceremonia del té con los trajes de los monjes budistas. Lleva en la cabeza un *zukin* negro, también llamado *Rikyū-bo* (利休帽) o *chajin-bo* (茶人帽). La parte más externa del atuendo es un *dōfuku* (道服), una prenda que suele ser de color marrón o amarillento, característica de aquellos que abrazan el budismo pero que no han abandonado todavía el mundo terrenal. Debajo lleva un kimono de estilo *kosode*. El único elemento que podría faltarle al retrato del videojuego es el *rakusu* (絡子), similar a una *kesa*, que solía estar hecho de brocado dorado.



Figura 23. Modelo de maestro del té (izquierda) y retrato de Rykyū (derecha).

Los peinados

Respecto a los peinados, el más representado en el juego es el *tabanegami* (東ね髪), característico del periodo Muromachi, donde se rasuraba la parte superior del cráneo y el pelo se sujetaba en una coleta corta con una cinta. Encontramos ejemplos en Sanada Yukitaka y Shimazu Yoshihiro. La mayoría, sin embargo, aparecen representados con este estilo, pero sin raparse, como Hirate Masahide o Kobayakawa Takakage, entre otros,

seguramente por cuestiones estéticas.



Figura 24. *Tabanegami* (izquierda) y presencia en el juego: Nobunaga (centro izquierda), Oribe (centro derecha) y Motochika (derecha).

También aparece el peinado *chasengami* (茶筌髪), con la parte superior de la cabeza afeitada y un moño en forma de *chasen* (batidor para preparar la bebida en la ceremonia del té) invertido, característico de los guerreros durante el periodo Sengoku. Naoe Kagetsuna y Konishi Yukinaga (aunque sin raparse), lo utilizan.



Figura 25. *Chasengami* (izquierda) y presencia en el juego: Kagutsuna (centro) y Yukinaga (derecha).

Solo unos pocos personajes llevan *chonmage* (丁髷), peinado donde se rapa la parte superior de la cabeza y la coleta se recoge y se dobla sobre la parte superior. Este tipo surgió a finales del periodo Sengoku y fue en el Edo cuando se generalizó entre la casta guerrera (Byrant, n.d.). En el juego lo llevan Baba Nobuharu y Date Tanemune.



Figura 26. *Chonmage* (izquierda) y presencia en el juego: Nobuharu (centro) y Tanemune (derecha).

El pelo suelto de Nagao Tamekage y su hijo, Nagao Kagetora, así como Masamune y Kudō Genzaemon, aunque este último lleva la parte superior de la cabeza afeitada, no parece que fuera lo más común, ya que se preferían los citados antes. Lo mismo ocurre con las colas de caballo que llevan algunos personajes, como Hanbei o Shimazu Iehisa, que no están listadas como parte de los peinados típicos de la época. Seguramente se habrán elegido por quedar más en consonancia con los cánones de belleza actuales, algo de especial importancia a la hora de representar a personajes tan populares como Date Masamune. En cuanto a los monjes, todos van con el cráneo rasurado, como es tradicional.

La indumentaria femenina y los peinados

En este apartado se hace un análisis de la fidelidad histórica con la que se han representado las ropas de las mujeres. Apenas hay trece personajes femeninos principales, por lo que la variedad tipológica que presentan sus ropajes es mucho menor. Seguramente por simplificar el diseño, ya que la compleja combinación de colores permitida en cada mujer dependía de la estación del año, de su rango y de la moda el momento (Museo del Traje de Kioto, n.d.), no parece que se hayan respetado los colores y estampados que se llevaban en ese periodo.

La mayor parte de mujeres son parte de la familia de los samuráis, por lo que la clase social y sus ropas, son similares. Todas llevan un *uchikake sugata* (打掛姿), ropa típica de las mujeres de la clase guerrera durante el periodo Muromachi, con un *uchikake* (打掛) de mangas amplias como capa más externa, sobre varios *kosode* colocados unos encima de otros y un *juban* como última capa interna.

El número de *kosode* superpuestos podía variar dependiendo del estilo, la época (más capas en invierno que en verano), o de la clase social (a más capas, más estatus), e iban atados con un sencillo cinturón, aunque en el videojuego algunas de ellas parecen llevar un *obi* (帯), como Gracia o Katakura Kita. Las mujeres del juego llevan distinto número de *kosode*, destacando a Kichō y a Oichi, ambas familiares de Nobunaga, que son las más ricamente vestidas. Gracia, conocida por ser devota cristiana, completa su atuendo con una mantilla y un rosario.



Figura 27. Modelo de *uchikake sugata* (izquierda) y ejemplos del juego: Kichō, esposa de Nobunaga (centro) y Matsu menos ricamente vestida (derecha).

Tachibana Ginchiyo y Komatsu llevan armadura. Ambas visten una *kebiki dō* con un *jinbaori* encima, *shino gote* y, en el caso de Ginchiyo, *tōsei sode*. La parte superior de la coraza de Komatsu es distinta a otras *kebiki dō*, por lo que podría tratarse de una coraza híbrida. Hay que destacar que, aunque en los últimos años se está estudiando cada vez más a las mujeres guerreras del periodo Sengoku (Salas, 2017), hoy en día se sigue considerando que su papel en la guerra era minoritario, sirviendo como rehenes o moneda de cambio en alianzas matrimoniales. Ginchiyo y Komatsu son la excepción, y en la cultura popular suelen representarse cubiertas de armadura como en este juego.



Figura 28. Ginchiyo (izquierda) y Komatsu (derecha).

Jukeini es un caso aparte, ya que va ataviada al modo de monjas budistas, las *bikuni* (比丘尼). Aunque varía ligeramente dependiendo de la secta, un elemento característico es llevar el pelo tapado con un paño blanco.



Figura 29. *Bikuni* de Kumano (izquierda) y Jukeini (derecha).

En cuanto a los peinados, la mayoría llevan la melena recta, larga y lisa con el estilo *binsogī*

no kami (鬢削ぎの髪), donde los mechones laterales son más cortos que la longitud del resto de la melena, y el flequillo recto. Tan famoso se ha hecho este tipo de peinado, que al conjunto se le refiere coloquialmente como *hime katto* (姫カット, “corte princesa”). Algunas presentan variaciones: Gracia, seguramente por su condición de cristiana, no lleva el estilo *binsogi no kami* y Ginchiyo simplemente usa el pelo atado en una cola de caballo. Respecto al maquillaje, lo más característico de la época era el *tsukuri mayu* (作り眉) (Noziri, 2008), donde las mujeres se afeitaban las cejas y se las pintaban de color negro muy altas en la frente. Ninguna de las mujeres del juego se ha diseñado con ese tipo de maquillaje, seguramente porque no se ajusta a los cánones estéticos vigentes hoy día.

Complementos

Las armas son los complementos que más aparecen representados en el videojuego. La inmensa mayoría de los personajes portan katanas, lo que se corresponde con el hecho de que era el arma básica utilizada por los samuráis en el Japón feudal. También podemos encontrar varios ejemplos de guerreros portando lanzas, otras de las armas de filo más populares del periodo Sengoku. En cuanto a las mujeres guerreras es de destacar el arma que lleva Komatsu, la *naginata* (長刀), un tipo especial de lanza asociada a las mujeres (aunque no utilizado exclusivamente por ellas).



Figura 30. Nobuharu con katana (izquierda), Naomasa con lanza (centro) y Komatsu con *naginata* (derecha).

Los abanicos plegables son otros de los complementos más representados en el juego. El origen de los *ōgi* (扇) está en siglo VII, y en un principio estaban hechos con tiras de bambú. Posteriormente, con la llegada del papel desde China, se incluiría el nuevo material en el diseño en el siglo X. En un principio surgieron no solo con el objetivo de refrescar sino también como medio de comunicación donde escribir mensajes, y eran utilizados por la aristocracia y la clase samurái. Su uso pronto se extendió a las mujeres, aunque solían estar mucho más ornamentados, lacados y decorados con pinturas. Respecto a los hombres, Imagawa Yoshimoto y Takenaka Hanbei llevan un *kawahori ōgi* (蝙蝠扇), un abanico de verano caracterizado por tener los lados extremadamente finos, que deja prácticamente visible su interior incluso cuando permanece cerrado. El resto de personajes llevan *ōgi* sin decorar en el caso de los hombres (Mōri Terumoto y Nabeshima Naoshige) y lacados en de las mujeres (Suwahime u Oichi).



Figura 31. Hanbei con un *kawahori ōgi* (izquierda), Nobuhide con un *ōgi* decorado al estilo masculino (centro) y Suwahime con un *ōgi* lacado (derecha).

Relacionado con los abanicos tenemos el *shaku* (笏), un bastón plano de madera con ambos extremos redondeados, que solía ser un complemento de los oficiales de la corte y que hoy día se sigue utilizando en algunas ceremonias sintoístas. En el videojuego lo portan Ashikaga Yoshiaki y Ōuchi Yoshitaka, ambos altos rangos dentro la Corte Imperial japonesa.



Figura 32. Ashikaga Yoshiaki (izquierda) y Ōuchi Yoshitaka (derecha), ambos con *shaku*.

También encontramos varios ejemplos de personajes llevando un rosario, cristiano o budista. En cuanto a rosarios cristianos, los podemos encontrar colgados del cuello en Akashi Teruzumi, Ōtomo Sōrin, por ejemplo, mientras que Gracia lo sostiene en las manos. Todos ellos son conocidos conversos al cristianismo del periodo Sengoku. En cuanto al rosario budista lo encontramos en Jukeini que, como ya se ha comentado en el apartado anterior era una *bikuni*.

Los utensilios de la ceremonia del té son otro accesorio recurridos en el juego. Tanto Sen Rikyū como Furuta Oribe, ambos famosos maestros de la ceremonia del té, llevan un *chawan* (茶碗) en las manos. Matsunaga Hisahide también lleva un instrumento de la ceremonia del té, seguramente una tetera, haciendo referencia a su preciada *Hiragumo*, una tetera para la ceremonia del té codiciada por el *daimyō* Nobunaga.



Figura 33. Rikyū (izquierda), Oribe (centro) y Hisahide (derecha).

Pasando a los bastones de mando, en el juego podemos encontrarlos de tres tipos, todos ellos característicos de los periodos Muromachi y Momoyama. El más común es el *saihai* (采幣), que era movido de una forma predeterminada por los oficiales durante las batallas para

dirigir el movimiento de las unidades. Estaba formado por un mango de madera lacada y un conjunto de tiras de *washi* (和紙, “papel japonés”) pintado colgando de un extremo, formando la *fusa* (総). Otro tipo era el *gunbai* (軍配), utilizado por los generales de más rango para dirigir el ejército en su conjunto. La parte más ancha en forma de abanico estaba hecha de cuero lacado, mientras que el mango solía estar hecho de madera envuelta con tela para reforzarla y lacado todo el conjunto. Por último, tenemos el caso particular de Mogami Yoshiaki, que utilizaba una barra de metal grabada de dos kilos como bastón de mando que todavía se conserva en el museo dedicado a su figura (Museo Histórico de Mogami Yoshiaki, n.d.).



Figura 34. Masakage con *saihai* (izquierda), Ieyasu con *gunbai* (centro) y Yoshiaki con su bastón de mando (derecha).

Otros accesorios son exclusivos de determinados personajes. Es el caso de Kōjurō, quien lleva en la mano una flauta llamada *shinobue* (篠笛), referenciando la teoría popular de que era un talentoso intérprete de este instrumento. Por otra parte, a Maeda Keiji se le puede ver llevando una pipa tradicional japonesa o *kiseru* (煙管) de gran tamaño, haciendo seguramente referencia a su carácter despreocupado y dedicado a los placeres mundanos. Matsu, por su parte, lleva un libro japonés encuadernado de manera tradicional que hace

referencia a su cultura.



Figura 35. Kōjurō con una flauta (izquierda), Keiji con una pipa (centro) y Matsu con un libro (derecha).

CONCLUSIONES

El videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* constituye uno de los ejemplos más sobresalientes entre los pertenecientes al género de estrategia en tiempo real, aportando novedades técnicas, narrativas y también artísticas que lo hacen difícilmente comparable a otros juegos del mercado. En cuanto a la ambientación de este producto, nuestro análisis ha permitido concluir que los atuendos de los personajes, masculinos y femeninos, ya sean armaduras, ropa cotidiana, hábitos, peinados o complementos, presentan un alto nivel de variedad, detallismo y fidelidad histórica, aunque los creadores se han permitido ciertas licencias para darle una estética más espectacular y actual al videojuego, con invención de colores, detalles de las armaduras, peinados y maquillajes. Todos los personajes ofrecen una imagen idealizada y atractiva pero basada en los rasgos característicos que la historia ha forjado de los mismos.

En conclusión, se considera que el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of*

Influence, con su cuidada ambientación, nos proporciona una visión bastante fidedigna del periodo Sengoku descrito en los textos históricos. Es cierto que, de acuerdo con las declaraciones de los propios desarrolladores, aunque el videojuego está dedicado a los amantes de la historia japonesa y como tal se ha tenido cuidado en que su ambientación sea la adecuada, también consideran que el entretenimiento es otra faceta muy importante, de lo que se deriva la necesidad de utilizar las ya mencionadas licencias históricas. Sin embargo, no podemos olvidar que, tal y como ya señaló Marc Ferro (Ferro, 1980), es preciso utilizar ciertas dosis de invención para que el rigor del relato histórico pueda ser apropiadamente contado y también asimilado por quien lo consume, ya se trate de una novela, una película o un videojuego.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anónimo. (2016, febrero). メガヒットゲーム『信長の野望』 (El videojuego mega exitoso *Nobunaga no Yabō* [t.a.]), *Blogos*. Recuperado de <http://blogos.com/article/163054/>
- Bonillo, C. (2018). Oda Nobunaga en los videojuegos de Japón. En J. F. Jiménez Alcázar y G. F. Rodríguez (Coords.), *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura* (pp. 35-37). Murcia, España: Editum.
- Byrant, A. J. (n.d.). *Sengoku Daimyō*. Último acceso: 8 Enero, 2019, <http://www.sengokudaimyo.com/>
- Chitsujō, T. (2013, noviembre). 「信長の野望・創造」の完成発表会が開催に(Celebrada la presentación con motivo de la finalización de *Nobunaga no Yabō: Sōzō* [t.a.]), *4gamer*. Recuperado de https://www.4gamer.net/games/215/G021583/2013_1112090/
- Ferro, M. (1980). *Cine e historia*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Harashima, H. (1998). *顔学への招待 (Invitación al estudio de la cara* [t.a.]). Tokio, Japón:

Iwanami Shoten.

Inaba, H. (2016, marzo). 信長から乙女ゲームまで... (Desde Nobunaga hasta los juegos otome... [t.a.]), *Den Faminiko*. Recuperado de <http://news.denfamini.com/gamer.jp/projectbook/koei>

Kazuhsa. (2015, diciembre). シブサワ・コウ, 「川中島の合戦」から「三國志 13」までを語る (Shibusawa Kō, habla desde *Batallas de Kawanakajima* hasta *Sankokushi 13* [t.a.]), *4Gamer*. Recuperado de <http://www.4gamer.net/games/302/G030244/20151225064/>

Koei (n.d.). シブサワ・コウ 35th (35 años de Shibusawa Kō [t.a.]) Último acceso: 8 Enero, 2019, <http://www.gamecity.ne.jp/shibusawa-kou/>

Matsuki, K. (2016, marzo). 家業再興への想いからマイコンとの出会い、そして世界的なゲーム会社へ (Desde la idea de recuperar la empresa familiar, a su encuentro con el ordenador personal, y al final llegar a una empresa de videojuegos mundial... [t.a.]), *Game Business*. Recuperado de <https://www.gamebusiness.jp/article/2016/03/07/12045.html>

Míguez, A. (2013). El *mon*: una breve historia de la heráldica japonesa. *Historia y Genealogía*, (3), 195-218.

Mikiso, H. (2003). *Breve Historia de Japón*. Madrid, España: Alianza.

Museo Cerralbo (n.d.). *Armadura japonesa*. Último acceso: 8 Enero, 2019, <https://www.mecd.gob.es/mcerralbo/coleccion/galeria-imagenes/armeria/armadura-japonesa.html>

Museo de la ciudad de Fukuoka (n.d.). 黒田如水の文芸 (El arte literario de Kuroda Josui [t.a.]). Último acceso: 8 Enero, 2019, <http://museum.city.fukuoka.jp/archives/leaflet/510/index.html>

- Museo del Traje de Kioto (n.d.). *History of Costume in Japan*. Último acceso: 8 Enero, 2019, <http://costume.iz2.or.jp/>
- Museo Histórico de Mogami Yoshiaki (n.d.). *光の指揮棒 (El bastón de mando de Yoshiaki* [t.a.]). Último acceso: 8 Enero, 2019, <http://mogamiyoshiaki.jp/?p=log&l=46386>
- NHK (2016, mayo). *NHK SWITCH インタビュー達人たち歴史メガヒット (NHK SWITCH Entrevista Expertos, Mega éxitos de la historia* [t.a.]) [vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=47n5-kKqg_Q
- Noziri, K. (2008, septiembre). *眉毛の話 (Hablamos de cejas* [t.a.]), *Otra sala de restaurador más*. Recuperado de <http://www.eisai.co.jp/museum/curator/column/080912c.html>
- Oda, R. (2015). *衣装から見た色彩—三つの時代の色彩と身分— (El colorido visto a partir de los atuendos: la posición social y el colorido de tres eras* [t.a.]). *Veritas*, 22, 49-65.
- Ōru, Y. (2016, mayo). “破壊と創造”を貫き、人々に喜びを (Persistiendo en la “creación y destrucción”, por la felicidad de la gente [t.a.]), *Bunshun Books*. Recuperado de <http://books.bunshun.jp/articles/-/2460>
- Ramsey, R. (2015, agosto). *We Trade Strategies with the Producer of Nobunaga's Ambition*, *PushSquare*. Recuperado de <http://www.pushsquare.com/news/2015/08/interview-we-trade-strategies-with-the-producer-of-nobunagas-ambition>
- Salas, M. (2017, mayo). *Historia de la naginata y de quienes las manejaban*, *CoolJapan*. Recuperado de <https://cooljapan.es/historia-la-naginata-quienes-la-manejaban-onna-bu-geisha/>.
- Turnbull, S. (2005). *Samurai Commanders (1)*. Oxford, Reino Unido: Osprey.

RADICALIDADES NARRATIVAS EN LA REPRESENTACIÓN DIGITAL DEL
CONFLICTO ISRAELÍ-PALESTINO:
LA CENSURA DE APPS EN *GOOGLE PLAY**

NARRATIVE RADICALITIES IN THE DIGITAL REPRESENTATION OF THE
ISRAELI-PALESTINIAN CONFLICT:
THE CENSORSHIP OF APPS IN *GOOGLE PLAY*

Antonio César Moreno Cantano

Universidad Complutense de Madrid

antmor03@ucm.es

Fecha de recepción: 16/11/2018

Fecha de aprobación: 19/2/2019

Resumen

En el verano de 2014 *Google Play* retiraba de su plataforma digital diferentes títulos relacionados con el enfrentamiento entre Israel y Palestina por el control de Gaza. No es casualidad que por esas fechas, en concreto en el mes de julio, el Ejército israelí iniciase la operación *Margen Protector*, que ocasionó la muerte de casi dos mil civiles. Al poco tiempo aparecieron varias apps, tanto a favor de uno u otro bando, ofreciendo su particular versión

videolúdica de lo ocurrido. Fue el caso de apps como *Bomb Gaza*, *Gaza Assault*, *Code Red* o *Gaza Hero*, entre otros. En la presente investigación analizaremos esta situación, precedida de una reflexión teórica sobre la representación digital de los principales conflictos internacionales, con especial mención al mundo árabe. Nuestra base metodológica será la profundización en la categorización de *newsgames* y la valoración de los mismos como producto informativo / propagandístico /

* Este trabajo se enmarca en el proyecto de investigación I+D+I *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P), financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad. Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-2016, convocatoria de Excelencia 2016.

educacional / lúdico. Después pondremos en contacto la narrativa de una serie de videojuegos sobre dicha temática con los sucesos reales que los inspiraron. En algunos casos contaremos con el testimonio directo de los diseñadores de los mismos y su valoración de la polémica abierta con *Google Play*. ¿Existen límites morales para la representación videolúdica de la realidad?

Palabras clave

Conflicto israelí-palestino, Videojuegos, Propaganda, Censura, *Google Play*

Abstract

In the summer of 2014, *Google Play* withdrew from its digital platform several titles related to the Israeli-Palestinian conflict over control of Gaza. It is no coincidence that, at that time, in July in particular, the Israeli army launched *Operation Protective Edge*, which resulted in the deaths of nearly 2,000 civilians. After a short time, several apps appeared, both in favor of one or the other side, offering their particular

videoludic version of what happened. This was the case with apps such as *Bomb Gaza*, *Gaza Assault: Code Red* or *Gaza Hero*, among others. In this research we will analyse this situation, preceded by a theoretical reflection on the digital representation of the main international conflicts, with special mention of the Arab world. Our methodological basis will be the deepening of the categorization of newsgames and the evaluation of them as an informative / propagandistic / educational / playful product. Then we'll connect the narrative of a series of video games on the subject with the real events that inspired them. In some cases we will have the direct testimony of the designers and their assessment of the controversy with *Google Play*. Are there moral limits to the videoludic representation of reality?

Keywords

Israeli-Palestinian conflict, Video games, Propaganda, Censorship, *Google Play*

“¿UNA GUERRA EN FORMA DE PÍXELES?” VIDEOJUEGOS Y CONFLICTOS ACTUALES: BREVE REFLEXIÓN TEÓRICA

En el verano de 2014, a raíz de la polémica suscitada por la eliminación de varias apps de *Google Play* relacionadas con la inestable Franja de Gaza, en Oriente Próximo, el crítico de videojuegos de la revista *Time*, Matt Peckham (2014, online) se cuestionaba si “Are games

that depict violence related to a current event fundamentally so different from caustic political cartoons or scathing op-eds?” Y continuaba poniendo en duda si estos gigantes tecnológicos, a los que añadía nombres como *Apple* y *Amazon*, podían convertirse en árbitros de lo que es moralmente correcto. En la misma línea se expresaba el periodista y director de *FSGamer*, Alfonso Gómez, con el artículo “¿Son los videojuegos el medio más adecuado para hablar de la guerra?” (2014). De las lecturas de ambos textos se llega a una conclusión clara: este tipo de productos digitales tienen un fuerte componente comunicativo, como medio de información, y, por tanto, los mismos derechos para transmitir y proyectar —mediante las peculiaridades de su formato tecnológico— un aspecto cualquiera de la realidad actual. Más allá del elevado número de jugadores a nivel mundial y del desarrollo de esta índole de industria, los videojuegos son una expresión de la vida y de la cultura de la modernidad. Responden a una realidad contemporánea, tienen como plasmación final un producto cultural, influenciado —como analizaremos en este texto— por los caracteres políticos, sociales, religiosos, económicos que determinan nuestra realidad presente.

El mundo actual está envuelto en interminables guerras y todo género de violencias y estos factores se plasman en los medios de ocio / entretenimiento / educación / concienciación, como son los videojuegos (Muriel y Crawford, 2018). Son un reflejo de nuestro imaginario social, en muchos casos imbuido de una fuerte carga de violencia (Maleševic, 2010). De manera consciente o deliberada, todo diseñador / desarrollador de videojuegos cuando modela en píxeles un conflicto bélico de actualidad se posiciona de una u otra manera, ya sea a favor, en contra, o intentando mantener una supuesta neutralidad. Esta construcción simbólica de nuestro entorno, en contra de lo que proclaman llamativos títulos de algunas obras como *War Isn't Hell, It's Entertainment* (Schubart, Virchow, White-Stanley, y McFarland, 2009), trasciende el puro divertimento y adquiere el papel de un potente *mass media*, un *newsgame* (Bogost, Ferrari, y Schweizer, 2010), un videojuego que participa de las características de todo elemento informativo: comunicar, persuadir, divulgar. Esta cualidad no ha pasado desapercibida para las autoridades judías y palestinas, que han considerado a los medios de información (dentro de los que debemos incluir este género de videojuegos, pese a que algunos de ellos abusen de su cariz sarcástico —como por ejemplo *Gaza Hero*—) como un elemento trascendental, por su componente propagandístico en esta guerra (también de ideas) por el control de Gaza (Kalb, 2007). El uso de estas nuevas formas de propaganda ha reclamado la atención de las principales Agencias de

Inteligencia internacionales, que han visto en el diseño y promoción de determinados juegos digitales, incluso, una forma de terrorismo, tal y como se analiza en el informe de la *National Security Agency*, “Exploiting Terrorist Use of Games & Virtual Environments” (*The Guardian*, 2013). Uno de los títulos más representativos de esta interpretación lo constituye *Salil al-Sawaren* (2014), en castellano “El Sonido de las Espadas”, vinculado a ISIS y cuyo principal objetivo es “levantar la moral de los muyaidines y entrenar a niños y jóvenes para que luchen contra Occidente y aterricen a los que se oponen al Estado Islámico” (Al-Rawi, 2016). Dentro de esta “radicalidad narrativa”, desde el punto de vista occidental, podemos citar también a *Muslim Massacre* (Sigvatr, 2008), protagonizado por un “héroe americano” armado con una ametralladora y un paracaídas que se lanza en Oriente Medio con el propósito de “garantizar que ningún hombre o mujer musulmán quede vivo”. El videojuego levantó una gran polémica y fue retirado de internet, aunque es posible desde algunos portales conseguir aún una versión beta del mismo. Estos ejemplos prueban, una vez más, la capacidad propagandística de este tipo de “medios de entretenimiento” para “moldear actitudes y comportamientos”, pues alrededor de los mismos se generó toda una corriente de opiniones rechazando o apoyando su particular visión de la guerra y del mundo actual (Delwiche, 2007).

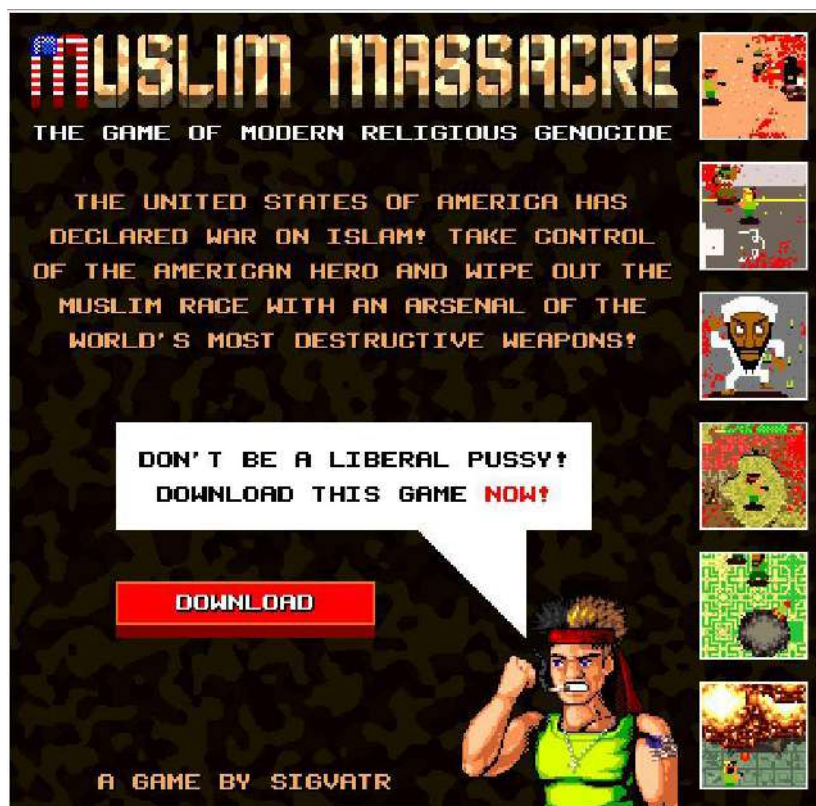


Figura 1. Captura de pantalla de *Muslim Massacre*

Títulos como los nombrados, a los que después añadiremos otros centrados en apps para móviles y tablets sobre el conflicto de Gaza, aunque suelen estar inspirados en sucesos “reales” (la fuerte carga ideológica determina una visión subjetiva de los mismos), se suelen caracterizar por una “estética subversiva” y unas “reglas subvertidas” (Planells, 2011: p. 75), ya que se modifica el marco primario de referencia y se anima al jugador a actuar contrariamente a lo que dictaminan las más elementales normas de moralidad y respeto de los Derechos Humanos, como puede ser para el caso que nos ocupa el asesinato indiscriminado y masivo de civiles en una guerra.

LA REPRESENTACIÓN VIDEOLÚDICA DE LA GUERRA EN ORIENTE MEDIO: OCCIDENTE VERSUS MUNDO ÁRABE

El modelo dominante de representación de las culturas árabes en los medios de comunicación europeos y americanos se caracteriza por las generalizaciones estereotipadas y por los clichés. Como algunos autores han apuntado, y como se recoge en la brillante tesis doctoral de Vít Šisler (2010, p. 130), “el mundo árabe, que engloba más de veinte países, con multitud de etnias, grupos lingüísticos, peculiaridades religiosas, está reducido a unas cuantas imágenes simplistas”. Sobre todo a partir del 11-S, la dicotomía entre el “ellos” y el “nosotros” ha aumentado enormemente. El discurso preponderante presenta a los seguidores del islam como una amenaza relacionada con el terrorismo y que intenta imponer su cultura y religión de forma violenta al resto de civilizaciones, siguiendo la dialéctica del célebre politólogo Samuel Huntington (Karim, 2006).

Los videojuegos sobre esta temática también han seguido esta evolución. Previamente a los atentados a las Torres Gemelas de 2001 se caracterizaban por poseer una mayor diferenciación a la hora de poner sobre nuestras pantallas esta compleja realidad. A raíz de ese suceso han aumentado las colaboraciones entre la Industria del Videojuego y el Ejército de EE.UU., por poner un ejemplo. Títulos como los de *Kuma/War*, basados en operaciones reales como “Gerónimo” (que supuso la eliminación de Osama Bin Laden), se están configurando como un medio para reivindicar la “guerra contra el terrorismo”. Manifiestas excepciones a esta tendencia se pueden encontrar en representaciones como las creadas por la compañía danesa *Serious Games Interactive* y su serie “Global Conflicts”, en concreto *Palestine* y *Afghanistan*, en las que el jugador toma el papel de un periodista que acaba de llegar a estos destinos y cuya tarea es escribir un artículo imparcial sobre el desarrollo de estos eventos; o *PeaceMaker* (Impact

Games, 2007), en el que debemos escoger entre el rol del Primer Ministro israelí o palestino y buscar una solución estable y pacífica del conflicto.



Figuras 2 y 3. Capturas de pantalla de *Global Conflicts: Palestine* (arriba) y *Afghanistan* (abajo)

¿Y qué autorepresentación de los conflictos en Oriente Medio se realiza desde la propia Industria del videojuego de estos países? Una de las primeras preocupaciones ha sido contradecir este discurso, en especial norteamericano, en el que aparecían como enemigos, presentándose a su vez en “víctimas que se ven obligadas a la violencia”. Como se recoge en la página web de *Afkar Media*, uno de los principales desarrolladores de videojuegos árabes, “nuestro objetivo es dirigirnos a las personas de todo el mundo y permitirles ver la verdad pacífica que proviene de nuestra civilización y religión y así detener

la difusión de la imagen negativa de los medios de comunicación” (Šisler, 2006). Para ello se da la opción al jugador de ponerse en el lugar del “otro”: principalmente de un palestino que se opone a las fuerzas israelíes. Podría decirse que el primer juego con un contenido “islámico” específico fue *Rumāh al-hijāra (Stone Throwers)*, creado por el estudiante sirio de medicina Muhammad Hamza en 2000. Técnicamente muy simple, el juego se ocupa de la Intifada Al-Aqsa y pone al jugador en el papel de un palestino que defiende la mezquita de dicho nombre de los soldados israelíes (Šisler, 2010, p. 148).

Dentro de esta evolución es imprescindible referirse a *Tahta al-Ramad (Under Ash, 2002)* y su secuela, *Tahta al Hisar (Under Siege, 2005)*, de la compañía siria *Dar al-Fikr*. *Under Ash* es un juego de acción técnicamente sencillo pero emocional en la forma en que presenta a los jugadores una historia que comienza con el conflicto palestino con los soldados israelíes en la mezquita Al-Aqsa en Jerusalén. La primera misión del juego comienza con el héroe principal, Ahmad, en una demostración. Los palestinos lanzan piedras a los soldados israelíes que responden con disparos de fusil, la escena está llena de gritos, disparos y gemidos de los heridos. La tarea del jugador es salir con vida de la manifestación y llegar a la mezquita referida. Luego la historia continúa en el clásico esquema de juegos de acción. El héroe, como un criminal buscado, se une al movimiento de resistencia y continúa luchando contra los israelíes. A diferencia de los juegos de acción habituales, *Tahta al-Ramad* trae eventos reales al mundo virtual, muestra la demolición de viviendas palestinas, la humillación en los puestos de control o las condiciones de las cárceles israelíes. Pero la realidad se representa de una manera muy selectiva, pues no encontraremos víctimas de ataques suicidas (Tawil, 2007, p. 538). Durante el Ramadán de 1994, un fundamentalista judío radical, Baruch Goldstein, disparó contra veintinueve musulmanes que rezaban en la mezquita de Abraham en Hebrón e hirió a otras cien personas, antes de ser desarmado y asesinado (Sivan, 1994, online). *Under Siege* se centra en dicha temática. El jugador es Ahmad nuevamente, en el momento de la masacre. Tiene que sobrevivir los primeros minutos del tiroteo de Goldstein escondido entre pilares y en el momento adecuado desarmarlo. Otras misiones se basan en disturbios entre el Ejército israelí y los palestinos.

Ambos juegos tienen una gran carga ideológica y propagandística en la estructura narrativa. Crucial es la construcción y la génesis del héroe principal: Ahmad, quien en el manual de instrucciones es presentado como una persona temerosa, un ciudadano de segunda clase que rechaza la violencia. No solo en *Tahta al-Ramad*, sino también en *Tahta al-Hisar*, está expuesto a un ataque y se ve obligado a defenderse, lo que legitima la

violencia. En el segundo caso, es un ataque terrorista de motivación religiosa en el curso de la oración, donde la abyección de la agresión y la inocencia de la víctima están claramente definidas por el juego (Šisler, 2006).

Otros títulos de esta temática se relacionan con el género *First-person shooter*, en respuesta al afamado y clásico videojuego *Americas Army* (2002, United States Army), como *Special Force* (2003), *Special Force 2: Tale of The Truthful Pledge* (2007) y *Holy Defence* (2018), todos ellos impulsados por *Hezbollah*, el movimiento chiíta musulmán del Líbano en su lucha contra Israel, primero, y después contra el ISIS en Siria. La fuerte carga propagandística y política de estos videojuegos es enorme, como lo demuestran las duras críticas que se generan en los foros asociados con ellos o en las reseñas que aparecen en la prensa especializada, en este caso israelí: “uno de los objetivos insidiosos del juego es sentar las bases para reclutar a las generaciones más jóvenes... En lugar de tomar el papel de Súper Mario y rescatar a la princesa Peach Toadstool de Bowser, deben defender los lugares sagrados de Hezbollah en Damasco” (Jeremy, 2018, online). Como expresó el profesor Marcus Schulzke (2016, p. 110), este tipo de videojuegos se emplean “to create a transmedial ideological battleground”.

LA OPERACIÓN “MARGEN PROTECTOR” Y SU REFLEJO VIDEOLÚDICO-PROPAGANDÍSTICO EN *GOOGLE PLAY*

En el año 2005, bajo el gobierno de Ariel Sharon, Israel comenzó una retirada unilateral de sus tropas en territorio palestino ocupado con la esperanza de reducir las hostilidades entre ambos pueblos, no sin antes dividir Cisjordania de la Franja, dejando a esta última a su suerte, donde un millón y medio de habitante viven en 385 kilómetros cuadrados. A pesar de la retirada, la situación no ha dejado de ser tensa entre ambos pueblos, tras la llegada del líder del partido conservador Likud, Benjamin Netanyahu en el año 2009 y especialmente desde el gobierno de Hamás de la Franja en el año 2011. Después de la retirada se han producido tres conflictos de especial importancia: la operación Plomo Fundido (2008 – 09), la operación Pilar Defensivo (2012) y la operación Margen Protector (2014), sin contar detenciones, secuestros, atentados terroristas o ataques que sufren diariamente en esta zona. La Operación Margen Protector ha sido una de las últimas ofensivas de Israel hacia la Franja de Gaza. El detonante de esta situación fue el secuestro y asesinato por parte de una célula terrorista afín a Hamás de tres adolescentes judíos en junio de 2014. Tras el encuentro de los cuerpos, Netanyahu advirtió que este hecho no quedaría impune. Además del hallazgo del cuerpo de un adolescente palestino asesinado presuntamente por un grupo de ciudadanos israelíes, el 8 de julio de 2014, el Ejército israelí inició los bombardeos sobre el territorio que, al ser respondido por Hamás, dio paso a una ofensiva terrestre con el

objetivo de destruir una serie de túneles subterráneos y los arsenales de los terroristas. La operación finalizó el 26 de agosto de 2014, después de un mes de mediaciones fracasadas y más de dos mil víctimas, la mayoría civiles palestinos. Como denunció *Amnistía Internacional* (2015) se perpetraron vulneraciones del Derecho Internacional por parte de ambos bandos, pues en ningún caso se respetó a la población civil.

El uso de los medios de comunicación, tanto por parte de los israelíes como de los palestinos, para justificar sus acciones frente al “enemigo” fue una constante desde los inicios de las tensiones. Así, por ejemplo, desde un primer momento las Fuerzas de Defensa Israelí ejecutaron una campaña de propaganda y contra-propaganda que buscaba crear un vínculo de aprobación social internacional, justificando el empleo de la fuerza armada como un método de autodefensa lícito y proporcional (Colom, Hernández y Fojón, 2012).

Como han resaltado algunos autores (Gilboa, 2006), Israel es consciente de que a nivel mundial su estrategia político-militar en Oriente Medio parte con desventaja en la guerra ideológica por el carácter asimétrico del conflicto. En este contexto, una serie de desarrolladores y creadores de videojuegos (especialmente israelíes), influidos por el contexto político, emocional (sin descartar influencias indirectas propagandísticas de actores oficiales estatales), crearon en el verano de 2014 una amalgama de títulos sobre la Operación “Margen Protector” que fueron subidos a *Google Play*. La respuesta palestina, como era lógico, tampoco se hizo esperar. En todos ellos, y siguiendo muchos de los principios básicos de la propaganda de guerra (Pizarroso, 1991), ya enunciados a principios del siglo xx en obras clásicas como *The Falsehood in Wartime* (1928), del político británico Arthur Ponsonby, se demoniza al enemigo (se le niegan las cualidades humanas, es un ser odioso); y se presenta “nuestra causa” (ya sea la israelí o palestina) como “justa” (simplemente “nos defendemos de los ataques del enemigo”). Todas estas cualidades estuvieron presentes en apps sobre el conflicto que aparecieron en *Google Play* desde finales de julio a principios de agosto de 2014. Nos referimos, en primer lugar, a los proisraelíes *Bomb Gaza* (PlayFTW), *Gaza Assault: Code Red* (NothingIsReal), *Whack the Hamas* (HitsNapp) y la serie centrada en el sistema de defensa móvil antiaéreo Iron Dome, *Iron Dome: Gaza Rocket* (Shap Games); *Iron Dome-The Game* (BiGapps Interactive); o *Defending Israel: Southern Escalation* (Defense Gamings). Desde el lado propalestino se ubicaron *Gaza Defender* (AX Gears), *Gaza Hero* (Madfal Studio) y *Rocket Pride* (Best Arabic Games). Todos ellos fueron eliminados en los días posteriores a la finalización de la Operación “Margen Protector” por sus “contenidos inadecuados” y su “promoción del odio”. De esta manera en las Políticas de Desarrolladores de *Google Play* se recoge que “no

admitimos aplicaciones que fomenten la violencia o inciten el odio hacia personas o grupos por motivos de raza u origen étnico, religión...”. El problema deviene cuando estas medidas se aplican una vez que el juego ya ha entrado en circulación y ha sido visitado por miles de personas en todo el mundo. A diferencia de *Apple IOS*, no se realiza una revisión previa de los títulos que se suben a su plataforma digital.

Analizaremos brevemente algunos de ellos a partir de la descripción de los mismos que se contenía en la página de presentación de *Google Play* que Marcus Schulze (2016) ha recogido en su brillante estudio. Nuestro interés se centrará, en especial, en la discusión y polémica que la comunidad de jugadores generó a raíz de sus contenidos y que está detrás de la censura que, *a posteriori*, aplicó la compañía *Google*. También es interesante aproximarse a la reacción que dicha decisión provocó entre los diseñadores de estos juegos. En *Bomb Gaza*, que estuvo vigente desde el 29 de julio al 4 de agosto (durante ese tiempo se realizaron unas mil descargas), el jugador controlaba un caza F-16 israelí que tenía que arrojar bombas sobre miembros de Hamás (perfectamente reconocibles por sus vestimentas) intentando evitar dañar a la población civil. *Gaza Assault*, accesible desde el 17 de julio al 4 de agosto, presentaba como objetivo acabar con los misiles procedentes de dicha ciudad antes de que fuesen lanzados por Hamás, tomando el punto de vista de la cámara en blanco y negro de un Vehículo Aéreo No Tripulado. Sin lugar a dudas, la aplicación de origen israelí que suscitó más controversias fue *Whack The Hamas* (operativa del 26 de julio al 4 de agosto). En ella, siguiendo el género de los juegos *Whack-a-mole* (es decir, “Aplasta al Topo”), el usuario debía golpear a los militantes de Hamás “cuando salían de los túneles de terror y antes de que tuvieran la oportunidad de matar”. En las instrucciones se podía leer: “no les dejes escapar, de lo contrario dañarán a civiles inocentes” (Tanenbaum, 2014, online). Dentro de la serie *Iron Dome* sobresale *Iron Dome-The Game* (aún accesible desde *Google Play*), en el que se nos explica que: “Los terroristas están disparando cohetes y misiles contra el centro de la ciudad. Tú eres nuestra última esperanza. Nuestro comandante en jefe te ha convocado para proteger la ciudad. Estás dirigiendo *Iron Dome*, un arma ultra sofisticada creada por la democracia única de Oriente Medio. Esta arma es capaz de destruir cualquier misil o terroristas suicida”.



Figura 4. Captura de pantalla de *Iron Dome-The Game*

Desde la propia *Google Play* y su apartado de comentarios (llegando incluso a redes sociales como *Twitter*) empezó a desarrollarse una batalla dialéctica entre usuarios de todo el mundo criticando o defiendo la narrativa de estos juegos, para algunos un auténtico insulto y vulneración de los Derechos Humanos, mientras que para otros un claro ejemplo de lo que ocurría en Oriente Medio. Sobre *Bomb Gaza* un jugador dijo que “pensar que puedes convertir el genocidio, el asesinato y la limpieza étnica en un juego es absolutamente repugnante” (Sparkes, 2014, online).

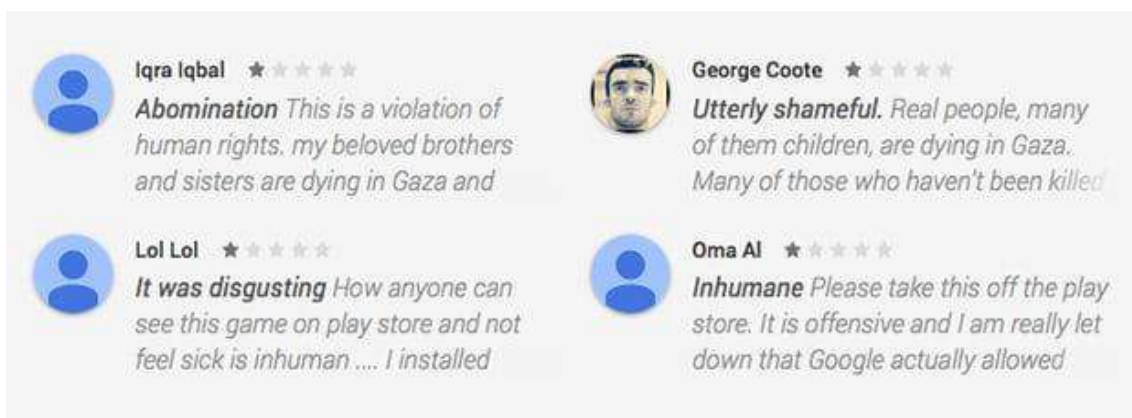


Figura 5. Comentarios en *Google Play* sobre *Bomb Gaza*

El desarrollador de *Bomb Gaza*, Roman Shapiro, comentó en un intercambio de correos electrónicos con el redactor Gideon Resnik (2014), del portal online *The Daily Beast*, “que el juego era una broma hecha en dos horas... como de costumbre los judíos son demonizados por todos”. Por su parte, uno de los responsables de *Whack the Hamas*, Avishay Segal, culpaba de la eliminación de este título en *Google Play* a “presiones de grupos anti-Israel”.

Desafiando a la todopoderosa empresa norteamericana, decidieron subir la aplicación a Facebook (donde también se encuentra eliminada a fecha de 2018) “by popular demanda” (Tanenbaum, 2014, online). Itsik Zizov, del equipo de *Iron Dome-The Game* —reflejando el compromiso político e ideológico de muchos de estos diseñadores israelíes—, comentó que “no vemos ningún problema [en crear estos juegos] porque la gente en Israel vive diariamente con terror y tiene miedo de Hamás, que utilizan ciudadanos como escudos humanos mientras se esconden en túneles en lugar de buscar la paz” (Cresci, 2014, online).



Figura 6. Mofa de los creadores de *Whack the Hamas* en su página de Facebook

La respuesta palestina en *Google Play* a estas creaciones videolúdicas propagandísticas se centró en *Gaza Defender*, *Gaza Hero* y *Rocket Pride*, todos ellos eliminados en la actualidad de dicha plataforma. Dentro de estas creaciones dirigiremos nuestras miras a *Gaza Hero* pues, en nuestra opinión, presenta una narrativa más radical y extrema que el resto. Mientras que en *Gaza Defender* conducimos un tanque que se debe enfrentar a las tropas israelíes y en *Rocket Pride* debemos sortear el sistema de defensa Iron Dome; en *Gaza Hero* (accesible aún desde la página de videojuegos online gratuitos *Kongregate*) el jugador tiene que convertir a los soldados israelíes y su Ejército en agua, comida y medicina para el pueblo palestino. Como nos indicó su creador en un cuestionario que le remitimos, Muhammad Adam Fadhilah, el único fin de este título “era recaudar fondos para Gaza” y no buscaba ningún tipo de polémica, razón por la que excluyó del diseño cualquier imagen o sonido real del conflicto. Pese a todo, estas apps —incluidas las favorables al punto de vista israelí— no llegan al grado de impacto ideológico de *Raid Gaza!* (Newgrounds, 2008). *Raid Gaza!* se ubica en el conflicto bélico entre Israel y Palestina y en concreto el bombardeo que realiza

periódicamente el estado judío ante el lanzamiento de misiles de Hamás. Sobre el conflicto el videojuego toma posición y construye un marco crítico con la política judía.

Desde el punto de vista estético el juego abre con una imagen de Ehud Olmert, primer ministro israelí y la frase “los parámetros de una solución unilateral pasan por maximizar las bajas palestinas y reducir las bajas judías”. Aparecen grandes letras cuando se toca algún objetivo que da “bonus”; estaciones de policía u hospitales. Destaca el texto que aparece al solicitar ayuda a los países occidentales; un teléfono rojo expresa el desprecio hacia los acuerdos de Oslo o los Derechos Humanos. “Oh, ¿necesitas más dinero? ¡Por qué no lo dijiste antes! Te voy a transferir unos cuantos millones para, eh... como llamarlo, ¿‘ayuda humanitaria’? ¡Ja Ja Ja!”. *Raid Gaza!* explicita su marco persuasivo una vez finalizados los tres minutos de la partida. A través de una caricatura de Ehud Olmert se presenta la relación entre bajas palestinas y bajas judías (estas producidas por ocasionales misiles que nunca llegan a impactar edificios de Israel sino que caen en el campo) que ha alcanzado el jugador, para después compararla con el estudio realizado por Naciones Unidas en 2007: veinticinco palestinos por cada judío muerto (Planells, 2011, pp. 75-76).

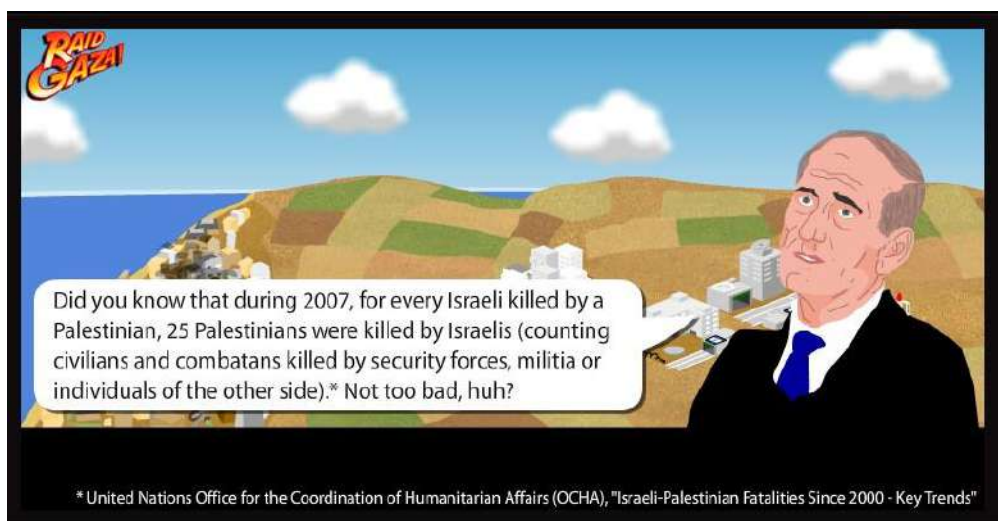


Figura 7. Captura de pantalla de *Raid Gaza!*

A MODO DE CONCLUSIÓN

A fecha de hoy, primavera de 2018, siguen existiendo en Google Play apps sobre el conflicto israelí palestino que, pese a seguir muchas de las líneas narrativas y temáticas de los títulos esbozados, son accesibles sin ningún problema. Nos referimos, por ejemplo a *Gaza Man 2.0* (Bridgeview for Trading, 2017), donde el héroe, un soldado vestido con la kufiyya (el pañuelo palestino), debe luchar contra “las tropas del mal” (caracterizadas como soldados israelíes),

para liberar a un niño que ha sido secuestrado en la Franja de Gaza. ¿Por qué no han sufrido una censura similar a la de los juegos enumerados en 2014? Seguramente el contexto de la época, con miles de civiles inocentes muertos, movió a fuertes críticas en el plano internacional que condujeron a la citada empresa norteamericana a implementar medidas restrictivas. Esa cuestión enlaza con otros interrogantes, ¿cuál es el límite moral y ético que debe plantearse un diseñador de videojuegos a la hora de analizar la realidad? ¿Corresponde esa tarea autocensura al propio jugador, rechazando uno u otro título? Es un tema polémico y de difícil solución que, incluso, ha afectado a nuestra realidad política más presente como ejemplifica *13 minutes ago* (Alain Xalabarde, 2017), que permitía al usuario trasladarse a un escenario imaginario basado en los trece minutos previos a un atentado de ETA. Para cerrar con esta investigación y, tomando las propias declaraciones del diseñador vasco: “los juegos te permiten contar historias que no podrían ser contadas en otro medio por su interactividad” (Albinarrate, 2017, online). Nunca olvidemos, como dijo el noble y militar español Evaristo Fernández San Miguel en su discurso de ingreso en la Real Academia de la Historia: “La verdad es mil veces más maravillosa que la misma fábula, la realidad vuela más alto que la ficción a la que sirve a veces de alimento”. En otras palabras, cualquier creación digital (independientemente de su contenido y finalidad) nunca será tan cruda y dura como la realidad que la inspira.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albinarrate, N. (2017). Un juego recrea los 13 minutos previos a un atentado de ETA. *El Mundo*, 29 de agosto de 2017. Online: <http://www.elmundo.es/pais-vasco/2017/08/29/59a554e4468aeb111e8b45c0.html> [Consultado el 3 de mayo de 2018]
- Al-Rawi, A. (2016). Video games, terrorism, and ISIS’s Jihad 3.0. *Terrorism and Political Violence*. Online: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09546553.2016.1207633> [Consultado el 22 de abril de 2018]
- Amnistía Internacional (2015). *Ilegítimos y mortíferos. Los ataques con cohetes y proyectiles de mortero efectuados por grupos armados palestinos durante el conflicto de Gaza e Israel de 2014*. London: Amnesty International Publications.
- Bogost, I., Ferrari, S. y Schweizer, B. (2010). *Newsgames. Journalism at Play*. Massachusetts: The MIT Press.
- Colom, G.; Hernández, A. y Fojón, E. (2012). Las redes sociales como herramienta de comunicación estratégica de las Fuerzas de Defensa de Israel durante la operación Pilar Defensivo en Gaza. *Revista Ari*, Real Instituto Elcano, Área Seguridad y Defensa,

- 4 de agosto de 2014. Online:
https://www.upo.es/export/portal/com/bin/portal/upo/profesores/gcolpie/profesor/1444999871856_fojonx_enriquex_hernandezx_adolfo_y_colomx_guillem_x2012_x_-_las_redes_sociales_como_herramienta_de_comunicacixn_estratxgica.pdf
[Consultado el 26 de abril de 2018].
- Cresci, E. (2014). Should we make games about Israel/Palestine?. *The Guardian.com*, 8 de agosto de 2014. Online:
<https://www.theguardian.com/technology/2014/aug/08/gaza-israel-palestine-bomb-gaza-news-game-google> [Consultado el 3 de mayo de 2018]
- Delwiche, A. (2007). From the Green Berets to America's Army: Video games as a vehicles for political propaganda. En P. J. Williams y J. Heide (Eds.). *The Players Realm: Studies on the Culture of Video Games and Gaming* (pp. 91-109). Jefferson: McFarland.
- Gilboa, E. (2006). Public Diplomacy: the missing component in Israel's foreign policy. *Israel Affairs*, 12(4), 715-747.
- Gómez, A. (2014). ¿Son los videojuegos el medio adecuado para hablar de la guerra? *FSGamer*, 12 de agosto de 2014. Online: <http://www.fsgamer.com/son-los-videojuegos-el-medio-adecuado-para-hablar-de-la-guerra-20140812.html>
[Consultado el 20 de abril de 2018]
- Jeremy, Y. (2018). Super Mario for Hezbollah Terrorists. *The Jerusalem Post*, 8 de marzo de 2018. Online: <https://www.jpost.com/Middle-East/Hezbollah-dives-into-the-video-gaming-world-544551> [Consultado el 28 de abril de 2018]
- Kalb, M. (2007) The Israeli-Hizbollah war of 2006: The media as a weapon in asymmetrical conflict. *Joan Shorenstein Center on the Press, Politics and Public Policy, Research Paper Series*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Karim, K. (2006). American Media's Coverage of Muslims: The Historical Roots of Contemporary Portrayals. En E. Poole y J. Richardson (Eds.). *Muslims and the News Media* (pp. 116-128). London: I.B. Tauris.
- Malešević, S. (2010). *The Sociology of War and Violence*. New York: Cambridge University Press.
- Muriel, D. y Crawford, G. (2018). *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Videogames in Contemporary Society*. London and New York: Routledge.

- Peckham, M. (2014). Google Removes Bomb Gaza Game From Play Store. *Time*, 5 de agosto de 2014. Online: <http://time.com/3082253/google-bomb-gaza-game/> [Consultado el 20 de abril de 2018]
- Pizarroso, A. (1991). *La guerra de las mentiras: información, propaganda y guerra psicológica en el conflicto del Golfo*. Madrid: EUEMA.
- Planells, A. (2011). El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia. *Anàlisi*, 42, 65-78.
- Resnik, G. (2014). 'Bomb Gaza' Game Maker: 'F**k Them All'. *The Daily Beast*, 8 de mayo de 2014. Online: <https://www.thedailybeast.com/bomb-gaza-game-maker-fk-them-all> [Consultado el 3 de mayo de 2018]
- Schubart, S., Virchow, F., White-Stanley y Thomas, T. (Ed.) (2009). *War Isn't Hell, It's Entertainment. Essays on Visual Media and the Representation of Conflict*. North Carolina: McFarland.
- Schulzke, M. (2016). War by other means: Mobile gaming and the 2014 Israel-Gaza Conflict. *Review of International Studies*, 42, 575-596.
- Šisler, V. (2006). Digital Intifada. *Umelec/International*, 10(1), 77-81.
- Šisler, V. (2010). *The Internet, New Media, and Islam. Production of Islamic Knowledge and Construction of Muslim Identity in the Digital Age*. Univerzita Karlova v Praze.
- Sivan, E. (1994). Matanza en Hebrón. *El País*, 1 de marzo de 1994.
- Tanenbaun (2014). Google Bans 'Whack The Hamas'. *Jewish Business News*, 9 de agosto de 2014. Online: <http://jewishbusinessnews.com/2014/08/09/google-bans-whack-the-hamas/> [Consultado el 27 de abril de 2018]
- Tawil, H. (2007). The Political Battlefield of Pro-Arab Video Games on Palestinian Screens. *Comparative Studies of South Asia, Africa and the Middle East*, 27(37), 536-551.
- Sparkes, M. (2014). Bomb Gaza: the 'disgusting' games on Google's app store. *The Telegraph*, 4 de agosto de 2014. Online: <https://www.telegraph.co.uk/technology/news/11011366/Bomb-Gaza-the-disgusting-games-on-Google-app-store.html> [Consultado el 27 de abril de 2018]
- The Guardian* (2013). Xbox Live among game services targeted by US and UK agencies. 9 de diciembre de 2013. Online: <https://www.theguardian.com/world/2013/dec/09/nsa-spies-online-games-world-warcraft-second-life> [Consultado el 22 de abril de 2013]

EL VIDEOJUEGO MÁS ALLÁ DEL ENTRETENIMIENTO.
ANÁLISIS, DESARROLLO E INVESTIGACIÓN.
UNA VISIÓN DESDE ESPAÑA PARA AMÉRICA LATINA.

Entrevista a la Dra. Ruth S. Contreras Espinosa

Jimena Yisel Caballero Contreras

FCPyS-Universidad Nacional Autónoma de México

Centro Iberoamericano de Investigación en Industrias Creativas (CIIC)

jimenayisel@politicass.unam.mx



Ruth Contreras, doctora en multimedia por la Universidad Politécnica de Cataluña-Barcelona Tech. Profesora de la Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña. Coordinadora y co-fundadora del Observatorio de Comunicación, Videojuegos y Entretenimiento (OCVE) del Instituto de la Comunicación, fundado por la Universidad Autónoma de Barcelona y la Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña. Imparte cursos de Usabilidad y UX para videojuegos en la Escuela de Nuevas Tecnologías Interactivas (ENTI-UB). Ha impartido docencia en otras universidades e instituciones de España, México, Brasil y Ecuador. Es coautora de la colección de ocho videojuegos educativos *Personatges en Joc*. Ha trabajado en diversos proyectos multimedia, interactivos y *Serious Games* con instituciones como la Generalitat de Catalunya, la Universidad Politécnica de Cataluña, la Sociedad Española de Medicina de Familia y Comunitaria (semFYC), entre otras. Editora y coautora de *Gamificación en aulas universitarias* (2016) y *Experiencia de gamificación en las aulas* (2017). Actualmente es Investigadora en proyectos *International Research*. Es coordinadora de un paquete de trabajo de “CO3 project, digital disruptive technologies to co-create, co-produce and co-manage public services along with citizens”, fundado por la *Eropean Union Horizon 2020*. Es evaluadora externa de la *Portuguese Agency of*

e-tramas 2 – Marzo 2019 – pp. 67-75

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)
Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata
Universidad de Murcia

Evaluation and Accreditation (A3ES) Multimedia and Games. Y evaluadora de la Agencia de Certificación en Innovación Española (ACIE).

JC:—El lugar de los videojuegos como objeto de estudio ciertamente es más avanzado en Europa, concretamente en España, a diferencia de toda Latinoamérica. A modo de contexto: ¿cuál es el papel de la educación y la investigación en este rubro?

RC:—En la parte de investigación, me parece que ahora es un momento que ya podemos considerar bastante maduro en Europa. Maduro en el sentido de que ya hemos superado esa etapa en la cual se habla de la importancia del videojuego para la sociedad, la importancia del videojuego para los niños, o estudiar en sí mismo lo que es un videojuego, etcétera. Yo creo que esto ha sido como una evolución y ya no estamos en esa fase aquí, como ya se conoce en sí el producto del videojuego, ahora se trabaja mucho más en estudiar alrededor de él otras formas y otras variantes.

El ejemplo más claro de esto, o los estudios más amplios que se están haciendo ahora sobre videojuegos, ya no solamente están hablando de cuál es el consumo, sino que ya están yendo más a la parte de desarrollo, el tema de facturación, todo el tema de la extrema atomización para potenciar la presencia de la mujer y el acceso a la financiación a través de diferentes empresas que viven de este sector. Digamos que ya se está hablando en otros términos a nivel de investigación.

Por la parte de educación que preguntabas, también yo creo que ya estamos en una época más madura, esto no es algo nuevo debido a que la primera universidad que implementó hablar de videojuegos aquí, lo hizo alrededor de hace siete años y ya llevamos por lo menos dos generaciones que han salido de la Universidad de Barcelona, que es la que tiene o implementó el grado de videojuegos, que sería licenciatura en México; a nivel de maestría ya tiene más años. Sería el caso de la Universidad Politécnica de Cataluña, si no recuerdo mal, tiene once o trece ediciones previas, es el máster que se podría considerar de creación de videojuegos más antiguo que hay en el país, y por tanto, podríamos decir que se habla de un estudio bastante consolidado.

Con esta evolución, cada año se han ido sumando universidades que ofrecen formación en videojuegos, ya sea en maestría o en grado; en la actualidad, prácticamente casi todas están ofreciendo lo que sería el grado o la maestría, con diferentes perspectivas obviamente, algunos se enfocan más en la parte artística, otros en la parte de desarrollo, programación, o *games design*, pero cada universidad según su experticia ha ido evolucionando en este sentido, de igual forma no se podría decir que estamos ante algo nuevo.

Por ejemplo, hace algunos meses hablé con personas que compartían su perspectiva, españoles que observaba el mercado mexicano comentaban que incluso en México es difícil encontrar profesores para poder tirar adelante un curso ahí, porque se hallan con mucha gente que si bien son profesores, es probable que nunca hayan tenido alguna experiencia previa trabajando en la industria del videojuego como programadores, diseñadores, evaluadores o *game designer*, y ven que probablemente eso genera problemas. Yo creo que esto es cuestión de tiempo, irá cambiando por la gente que está ahí, investigando o trabajando como profesores, quizá no directamente en un grado de videojuegos, porque hay pocos actualmente en el país, pero sí creo que es cuestión de tiempo y esto cambiará. Incluso todos los profesores que desde aquí se ve que no tienen mucha experticia en el desarrollo, porque no han trabajado directamente en la industria, acabarán en algún momento haciéndolo a través de la investigación, o de la experimentación.

JC:—La mayoría de las nuevas escuelas enfocadas a la creación de videojuegos tienen un enfoque concretamente de programación y diseño. Algunos centros de investigación ya se especializan en investigarlos más en profundidad, como es el caso del OCVE. ¿Cuál considera que es el papel de las Ciencias Sociales en los estudios sobre videojuegos?

RC:—Pues es muy amplio, por ejemplo, desde las Ciencias Sociales se pueden estudiar los videojuegos a partir de las leyes que se están utilizando, o más concretamente, que rigen a los juegos. Por ejemplo, leyes de *copyright*, leyes de derechos de autor o leyes que regulan la comercialización de los videojuegos; todo esto es actual porque finalmente el videojuego es un producto muy nuevo, me refiero a que aún carece de muchas leyes que regulen cómo deben ser los derechos, o cómo se tienen que repartir en un producto que ha sido creado por muchas personas, en donde puede existir, música o la parte artística a nivel de ilustración o de animación.

Fuera de la parte de las leyes, a través de las Ciencias Sociales se podría mirar o estudiar lo que es el mecanismo de autorregulación diseñado por el código PEGI, específicamente. El *Pan European Game Information* es un mecanismo de autorregulación diseñado por la industria para poder dar a los videojuegos una orientación de la edad adecuada para su consumo. Esto es como cuando las películas son recomendadas para mayores de 18 años, es exactamente lo mismo que pasa con el sistema PEGI en los videojuegos; integran una etiqueta a los videojuegos para que se les ofrezca una funcionalidad de acuerdo con la edad de los jugadores, y esto lo utilizan muchas plataformas digitales en todo Europa, incluso en la *Google Play*, en el *Play Store*, en *Nintendo* o *Microsoft*,

todas cuentan con este sistema de clasificación para sus aplicaciones. Ese también sería otro punto desde las Ciencias Sociales que se podría estudiar.

Yo creo que es muy diverso, ahora me he ido a hablar más del tema de leyes y creaciones porque es lo más nuevo, pero por supuesto se puede ver desde la parte de la educación. También se puede hablar del tema del papel de la mujer directamente, cómo se está viendo a la mujer desde el videojuego; si bien es un tema que ya está muy bien estudiado, ahora ha habido un *boom* muy grande hacia otros colectivos que ya no son únicamente el de la mujer, sino también pueden ser colectivos como el LGTB, o el nuevo concepto de *Queer studies*. Ahora también se están haciendo mucho esos estudios alrededor de los videojuegos, llevándolos hacia toda la parte *queer*, hablando de las identidades *gamer* desde un punto de vista de los *queer*, o hablando de corporeidad y de identidades culturales, pero hacia un tema de género y sexualidad, que ya no es exclusivamente el de las mujeres, sino más amplio. Son algunos ejemplos que puedo dar.

JC:—Existen diversas corrientes y metodologías para el estudio de los videojuegos, por ejemplo, en México estamos más enfocados hacia una visión hermenéutica en la interpretación de los usuarios, pero existen otros estudios que se especializan en el desarrollo o en los procesos económicos. ¿Podría explicar, cuál es su propuesta metodológica en sus investigaciones?

RC:—Es muy diferente cada metodología, dependerá de los objetivos que se quieren plantear y cuál es la pregunta de investigación que hagas, con respecto a lo que quieres saber. Antes, cuando comenzaba la charla, te comentaba que estoy en un nuevo proyecto de investigación en el cual estoy trabajando y que nos lleva a utilizar una metodología que es parte de investigación en acción participativa, pero anteriormente he estado trabajando en otro proyecto, que también incluye el estudio de los videojuegos, en el cual queríamos analizar el uso que le estaban dando los adolescentes y cómo estaban aprendiendo competencias informales por medio de los videojuegos, aquí utilizamos una metodología etnográfica. Por lo tanto, todo depende de cuáles son tus objetivos y cuál es esa pregunta o preguntas de investigación que se quieren responder. Yo creo que no existe una metodología específica, o decir “siempre hay que utilizar esta” porque dependerá de los objetivos y preguntas de investigación, y a partir de aquí se obtendrá cuál es la metodología más idónea para llegar al resultado al que se quiere llegar.

JC:—¿Podemos hablar sobre los talleres y las clases que ha dado sobre los temas de usabilidad y experiencia en el usuario? ¿Cómo se han estado implementando esta clase de metodologías para hacer evaluaciones de videojuegos? Si la utilizan dentro de la investigación o es más para los desarrolladores, alumnos, etc.

RC:—Empiezo mencionando las asignaturas que hago y a partir de aquí explico, porque se relacionan mucho entre ellas. Las asignaturas son, por una parte, lo que es diseño de juegos, que es *Game design*, por otra parte, hago una asignatura que se llama diseño centrado en el usuario o *User central design*, donde, como está específicamente enfocada para grados de videojuegos, se ve la parte de investigación de usuarios, o el *Game user research*. Por otro lado, también tengo una asignatura que es el diseño de interfaces, que como vuelve a ser enfocada a licenciaturas o estudios de videojuegos, estamos hablando de interfaces específicas. Todas ellas, de alguna manera se tocan, de hecho estas tres que he mencionado las imparto en una misma universidad, que en este caso es la universidad de Vic, una universidad privada, pero además, las dos últimas asignaturas que mencioné, las hago también en la Universidad La Salle y para la Universidad de Barcelona. Esto porque somos muy pocos los profesores que nos hemos especializado en el área de *Game user research* o el diseño centrado en el usuario, pero para el área de videojuegos, que es un producto muy diferente a una página web o una aplicación, implica que tienes que evaluar muchas más cosas, que no simplemente el *feedback* que hay con el usuario, entran de promedio muchas otras cosas.

¿Cómo se enfocan?, respondiendo a la pregunta que me habías hecho, lo que es la parte del *Game user research* o los métodos que llegamos a utilizar aquí, van desde cosas muy simples, más normales o cotidianas, en otras áreas como pueden ser las entrevistas, el uso de *focus group* o encuestas. Básicamente estas técnicas se utilizan para obtener información específica en algún momento, cuando el usuario está utilizando un producto; y también lo llevamos a algo más complejo como pueden ser los análisis biométricos, los cuales incluyen obtener otro tipo de información de los usuarios a través del análisis. Se observa cuál es el *heart rate*, el ritmo cardiaco, el *eye tracking* que es mirar lo que está observando el usuario. Dentro del videojuego también se puede medir a través del *thermal skin* el cambio de temperatura en la piel, cuando el usuario está jugando, ver en qué momento ha cambiado la temperatura de la piel. También con algo que se le conoce como *facial coding* donde hay una cámara que captura los gestos que va haciendo la persona mientras está jugando, y por tanto podemos analizar si ha tenido algún momento de alegría, de susto, de miedo o de desesperación. Finalmente, la parte de encefalogramas, que es algo mucho más complejo, se está utilizando en muchos juegos o para su desarrollo, ya no solo

para evaluar el producto cerrado sino para evaluarlo cuando está siendo creado. Busca ver qué área del cerebro se está utilizando, por ejemplo, cuando dentro de un juego se está queriendo resolver algún *puzzle* se puede observar si ese proceso no es demasiado complicado, es fácil, etcétera.

Y bueno, todas estas metodologías que comenté se pueden utilizar en diferentes momentos, cuando estás empezando a diseñar el juego. Considerando las fases de desarrollo en un juego, la primera fase es empezar a tener un concepto, el *concept design*, ahí puedes utilizar alguno de estos métodos; después, cuando ya haz desarrollado el juego y tienes un primer prototipo que puede ser una *first playable version*, o estás trabajando con algo más cerrado que podría ser una *beta version* o un *alfa version*, se puede probar ya la jugabilidad, pero previamente puedes testear qué opina el usuario del personaje, qué opina de los escenarios o puedes ir testeando en función de los gustos, perspectivas o los objetivos que se tenga. Todo esto a través de los métodos que he mencionado. Finalmente, cuando ya se tiene el producto cerrado, que es la última etapa, se puede volver a probar con estas técnicas, para ver cuál ha sido la experiencia general del juego y evaluar ya las mecánicas, la jugabilidad, el tiempo de respuesta que puede tener el juego, y muy importante, cuando está cerrado el producto se va haciendo *the bugging*, aunque ya se haya hecho previamente, mirar que no existan errores técnicos, los famosos *bugs*, porque estos, si se quedan por ahí, pueden hacer que el producto quede defectuoso, rompiendo todo ese estado de *flow* en el que va a estar el jugador.

Digamos que es así a *grosso modo* porque es más largo de explicar. Básicamente estas son las etapas en las que lo utilizamos y los tipos de metodologías que se pueden aplicar y cómo se pueden evaluar, entonces cuando empezaba la pregunta decía: los utilizo de forma diferente en cada una de las asignaturas porque cuando hablamos en *Game design*, lo que ven es cómo empezar a generar, o esa parte del *concept design*, cómo empiezo a crear un juego a nivel de concepto, cómo tengo que crear un *game design document*. También hacen una parte de testeo importante, pero para testear las primeras mecánicas de juego que están creando, para poder testear esas primeras evaluaciones del juego, o incluso unas partes más técnicas cuando empiezan a crear un primer prototipo y ver que no haya errores. En la siguiente asignatura cuando hacemos diseño centrado en el usuario, como estamos viendo absolutamente todas las metodologías y usamos bastante lo que es el *game user research*, ya hablamos o pasamos por todas estas metodologías pero también hacemos investigación específica, poniendo unas preguntas de investigación para poder evaluar diferentes partes, puntos y elementos de un juego, llevándolas incluso a lo que se conoce como heurísticas. Evaluar puntos específicos del videojuego para que podamos tener al final un trabajo cerrado y bien pulido.

JC:—En los libros sobre gamificación y educación, donde tuvo la oportunidad de ser editora y coautora: *Gamificación en aulas universitarias* (2016) y *Experiencia de gamificación en las aulas* (2017), se observan aportaciones de los juegos como estrategias visuales y narrativas en la docencia. ¿Podría compartir un poco la importancia que implica la utilización de los conocimientos que nos dan los videojuegos hacia otros escenarios como la educación?

RC:—Actualmente para que nos demos una idea, si miras en Internet, hay una comunidad muy grande llamada “Gamifica tu aula”, si entras a esta página te puedes dar cuenta, de que hay más de mil profesores de diferentes áreas de España, puedes observar a cuántas personas les interesa actualmente el tema de utilizar gamificación en sus aulas, esto porque desgraciadamente para los estudiantes, el aprendizaje ya se ha vuelto algo tedioso, y como profesores tenemos el desafío de motivar, de buscar que el estudiante tenga nuevos retos o que se motive para que pueda desarrollar un compromiso directamente con los contenidos o con las asignaturas que están haciendo.

Ese es solo un ejemplo pero hay muchos más, en Estados Unidos también se pueden ver muchos ejemplos a nivel primaria, equivalente a lo que sería nivel secundaria, o incluso en la universidad, donde se utiliza una amplia serie de mecanismos para poder incentivar a las personas a participar en las asignaturas de forma más directa o activa; todo esto ha venido con el *boom* de la gamificación o la ludificación, que también es otra forma como se le suele llamar. ¿Por qué se hace así? Ha habido muchos estudios previos que vienen desde la psicología, estudios que hablan de cómo se puede moldear el comportamiento de los usuarios a través de técnicas de juego o desde la parte de educación, existen muchos estudios, sobre todo los más conocidos son los de la *Khan Academy*, por ejemplo, de cómo estas técnicas ayudan a los estudiantes o cómo la gamificación se va a utilizar para que los usuarios puedan involucrarse de diferentes formas, y los estudios hablan de que hay mejores viabilidades, se mejora todo el proceso de evaluación del juego, porque hay un *feedback* directo, rápido y mediato; o también se utiliza para fomentar competencias fáciles, amigables entre los estudiantes, o para mejorar toda la adquisición de conocimientos porque se hace de una manera divertida, y bueno esto va en aumento, se pueden mirar muchas revisiones bibliográficas que están centradas en temas de educación, cada día hay más artículos que hablan sobre toda esta penetración, esta tendencia a nivel mundial de cómo se puede estar utilizando.

Básicamente es eso, es un nuevo método de enseñanza, que yo ya no lo consideraría tan nuevo porque lo de la gamificación no es algo novedoso, tiene ya muchos años estudiándose, pero digamos que ahora ha tenido un *boom* muy grande y por todos lados se

habla de esto, y sobre todo el desarrollar el compromiso con las asignaturas y el aprendizaje por parte de los estudiantes.

JC:—Para finalizar, en su perspectiva personal ¿hacia dónde cree que se dirijan los estudios de videojuegos en un futuro?

RC:—Yo creo que en general, cada vez serán mucho más profundos en el sentido de que empezaremos a mirar o a hacer conexiones, o nuestras preguntas de investigación van a ser mucho más profundas porque previamente ya se habrán hecho muchas cosas, y además, porque la tecnología va cambiando bastante ahora con toda la parte de la inteligencia artificial, con toda la parte de lo que es el *datamining*, de *blockchain*, y todas estas cosas. La realidad virtual o realidad aumentada, y todas las nuevas tecnologías están llevando al videojuego... en algunos casos todavía son muy experimentales, pero se está haciendo que el videojuego sea un producto todavía más complejo, por tanto pienso que los estudios van a estar más relacionados con nuevas tecnologías pero llevándolos a un tema mucho más profundo.

Desde las Ciencias Sociales me parece que los videojuegos van a ir, o estarán yendo ahora, más hacia el estudio de nuevos colectivos, está habiendo una tendencia ahora muy grande de ir hacia esos grupos que no han sido explorados demasiado en los análisis del videojuego.

También estudiar razas dentro de videojuegos será algo importante. En Estados Unidos, sin ir tan lejos, hace unos cuatro o cinco años se crearon conferencias llamadas *Game Devs of color*, donde observan que existe una variedad muy amplia o muy grande de razas, personas de color negro, y digo de color porque es así como ellos lo denominan, o personas latinas que están desarrollando juegos. Me parece que aquí en Europa pasará lo mismo porque también se tienen presentes estos elementos o grupos que no son solo multidisciplinares, sino multiculturales. El estudio estará yendo hacia ahí, cómo diferentes razas están siendo vistas dentro del videojuego, pero además cómo están creando, desarrollando juegos y haciendo cosas diferentes, de la misma forma que los colectivos como el *queer*; ahora es una tendencia observar toda la parte de colectivos de desarrolladores transexuales, por lo tanto se está mirando qué es lo que están creando o cómo desde su punto de vista se ve el uso de la transexualidad en el juego, por lo tanto considero que va a ser cada vez más amplio y profundo porque hay todavía muchas incógnitas y muchos puntos que no se han investigado en los videojuegos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Contreras Espinosa, R. S. y Eguia, J. L. (eds). (2016). [e-Book] *Gamificación en aulas universitarias*. Bellaterra, Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona. Disponible para descarga directa en: http://incom.uab.cat/download/eBook_incomuab_gamificacion.pdf

Contreras Espinosa, R. S. y Eguia, J. L. (eds). (2017). [e-Book] *Experiencias de gamificación en aulas*. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. Disponible para descarga directa en: http://incom.uab.cat/download/eBook_incomuab_15.pdf

VIOLENCIAS JUGADAS...

COMENTARIOS BIBLIOGRÁFICOS A PARTIR DE LO OCURRIDO EN NUEVA ZELANDA EL PASADO 15 DE MARZO DE 2019

Juegos, violencia, juegos violentos, jugar con violencia, violencia fomentada por los videojuegos, las violencias jugadas... expresiones que se utilizan a diario y que apuntan en una dirección: la culpa de la violencia de hoy la tienen, en gran parte, los videojuegos o bien los *gamers*, que pierden el control de sus vidas y de sus emociones por (video)jugar sin control.

Con motivo del trágico suceso ocurrido el pasado 15 de marzo, en el que murieron cincuenta personas en dos mezquitas de la ciudad de Christchurch (Nueva Zelanda), era de esperarse todos tipo de reacciones y asociaciones acerca de la mala influencia de los videojuegos sobre la conducta de niños, jóvenes y adultos: el exceso de violencia en muchos de ellos es lo que habitualmente se esgrime por parte de quien conoce poco o nada del medio. Volver a decir que se trata de tener actitudes responsables, en esto y en lo demás, por parte de educadores y padres no sirve de nada, pues se trata de un discurso que casi siempre cae en saco roto.

El tema de la violencia en los videojuegos es uno de los principales tópicos en la literatura sobre el estudio de sus efectos en la conducta social, preferentemente infantil y juvenil. Desde

el comienzo de la difusión de los videojuegos, en los años setenta del siglo pasado, la preocupación de padres y educadores se ha orientado hacia los supuestos peligros que su empleo pueda provocar en la infancia. Se han cruzado acusaciones desde los dos bandos: desde los que alarman de los peligros del uso de los videojuegos hasta quienes afirman que la mayoría de las investigaciones carecen de fundamento. Con el fin de intervenir en el tema de la prevención de los posibles riesgos en los menores de edad, la Unión Europea creó en 2001 el llamado código PEGI (*Pan European Game Information*), un código de conducta de la industria europea de *software* interactivo, referente a la clasificación por edades, el etiquetado, la promoción y la publicidad de productos relacionados con los videojuegos. Con este código se quiere dar un paso importante respecto a la autorregulación del sector del entretenimiento en Europa y tiene como objetivo el dotar de un instrumento común a los consumidores en general, y en particular a los padres y educadores, que permita elegir los productos más adaptados a la edad del usuario, limitando la exposición de los niños a los contenidos inadecuados. El código PEGI está

constituido en base a los códigos nacionales ya existentes en los distintos países europeos, y diseñado de forma que abarque toda la variedad cultural y las actitudes de los países participantes, para que pueda tener vigencia a escala internacional. Básicamente tiene una escala por edades y unos iconos que indican el tipo de contenido inadecuado que se puede encontrar en el videojuego: violencia, palabrotas, miedo, sexo o desnudo, drogas y discriminación. Argentina usa un sistema propio creado por el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales, en el año 2005.

No obstante, regular la difusión y uso de los videojuegos en función de su contenido no implica reconocer que ellos sean por sí mismo la génesis de todos los males, tal como lo demostraron, entre otros investigadores, Christopher Ferguson, doctor en Psicología Clínica y profesor de la Universidad de Stetson (Florida) y Patrick Markey, doctor en Psicología, profesor y director de investigaciones en la Universidad de Villanova (Pensilvania). En *Moral Combat: Why the War on Violent Videogames Is Wrong*, afirman que la Guerra contra los videojuegos violentos se equivoca. Según sus estudios, los padres de un niño normal y sano que se preocupan porque los videojuegos de acción vayan a inspirar a sus hijos para cometer un crimen horrible son como los padres de los años ochenta que se preocupaban porque sus hijos

escuchasen *heavy metal*. Francamente, los videojuegos no son un problema.

En este ensayo, ambos recopilan el resultado de años de investigaciones que demuestran que no existe ninguna prueba científica que relacione esta industria del entretenimiento con los crímenes violentos. De hecho, su tesis es contraria: que la popularidad de los videojuegos de acción contribuye a reducir los crímenes. En *Moral Combat* —un juego de palabras con la saga de videojuegos de lucha-gore *Mortal Kombat*—, arrojan cuatro conclusiones que chocan frontalmente con los prejuicios populares sobre la influencia de este entretenimiento entre los pequeños. Una: a medida que los videojuegos se han vuelto más populares, la violencia ha descendido. Dos: en las épocas en las que más horas se invierten en estos juegos, la violencia también descende. Tres: los países que más videojuegos consumen se encuentran entre los más seguros del mundo. Y cuatro: los artífices de los tiroteos en escuelas, juegan de media un tercio de tiempo que el resto de personas de su edad.

Corey Mead, Profesor Asistente de lengua inglesa, graduado de la Universidad de Wisconsin (Madison), especialista en estudios literarios, composición, retórica y creación escrita así como en las relaciones entre historia, política, literatura y educación, en *War Play. Video Games and the Future of Armed Conflict*, aborda la cuestión de la

presencia de la tradición militar en la sociedad americana, influencia que se encuentra presente en una gran cantidad de videojuegos, tanto destinados a un público consumidor de ellos como a la formación específica de los soldados. Incluso habla de una cuestión muy compleja e imbricada entre entrenamiento y entretenimiento militares.

Juegos de guerra, simuladores de todo tipo, épocas históricas, juegos de roles, tiradores y asesinos seriales se potencia a partir de lo sucedido con la Torres Gemelas (9/11). Incluso llegan a generarse toda una serie de juegos serios interactivos, pensados para las fuerzas armadas y de seguridad norteamericanas, pero que traspasan sus fronteras, adquiriendo presencia también en las cuestiones escolares y educativas en general así como en el tratamiento postraumático de los conflictos, a nivel sanitario. Una sociedad que se prepara para la guerra, juega, se educa y se cura en función de ella.

Los deseos militares se manifiestan en los videojuegos, que gracias al desarrollo tecnológico impacta directamente en todos los ámbitos de la sociedad, generando un verdadero paradigma con respecto a la función e importancia de los soldados así como de los veteranos de guerra. A tal extremo llega esta situación, que se generan videojuegos destinados al reclutamiento.

Matthew Thomas Payne, Profesor Asistente en Telecomunicaciones en la Universidad de Alabama, en *Playing War: Military Video Games After 9/11*, estudia la importancia militar tanto en el desarrollo como en el consumo de los videojuegos. Considera que la construcción de una sociedad preparada para la guerra no es fortuita y que además de razones históricas deben buscarse las razones ideológicas de tal caracterización. La conformación de una identidad militar se encuentra asociada a los juegos de guerra / juegos para la guerra, que destina gran cantidad de dinero y esfuerzos en la preparación de los juegos, tanto en sus aspectos tecnológicos como narratológicos.

Desde la perspectiva ludológica, se configura una sociedad guerrera, que si bien puede resultar distópica, es una cultura de la guerra.

Joseph P. Laycock, profesor asistente en Estudios Religiosos en la Universidad Estatal de Texas (Texas), en *Dangerous Games. What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*, aborda cómo aparecen las cuestiones religiosas relacionadas con lo fantástico, lo maravilloso y lo diabólico en el ámbito de los videojuegos.

Las consolas se pueblan de dragones, hadas, fantasmas, vampiros, ámbitos satánicos, oscuros, demoníacos, generando una cultura de lo marginal que de esta forma es aceptada e incorporada.

Los videojuegos se entrelazan, de esta manera, con la forma en que Occidente acepta, interpreta e incorpora el pánico.

Para este autor, los juegos son esenciales para comprender la actitud de la actual sociedad americana en relación con las cuestiones religiosas, dado que han fijado tópicos y maneras de ver que se incorporan desde la infancia y la niñez.

Juan Francisco Jiménez Alcázar, en *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medieval y videojuegos*, reflexiona sobre cómo se presentan los tiempos medievales en los videojuegos y, en particular, qué significa “jugar a la guerra”. Jugar a la guerra es una práctica tan antigua como el desarrollo de la actividad bélica. El juego, actualizado como deporte, es el sustituto del combate y, de hecho, llena el vacío de las guerras en nuestro plano más antropológico. Incluso ayuda enormemente la recreación de encuentros ya pasados, como forma de recordar un evento más o menos trascendente para los destinos del grupo, tribu, ciudad o pueblo. Pero la idea es aproximarse a estas nuevas realidades, donde generaciones de *gamers* adquieren sus primeros conocimientos históricos en campos de batalla virtuales, donde se vertebran en nuevas situaciones y contextos de juego y diversión. Esas experiencias de ocio y juego son ampliamente compartidas por la simulación histórica, donde la vivencia física plantea distintas metas pero con

similares objetivos: recrear una realidad militar anterior con el mayor rigor posible.

Jennifer Grouling Cover, en *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, considera que en la sociedad actual, los tipos de juegos involucran a gran parte de la sociedad, dado que requieren de la colaboración de jugadores, desarrolladores y grupos interesados en determinados contenidos, que hacen de la experiencia narrativa una experiencia grupal, colaborativa.

Puede parecer que da vértigo; pero no. Se dibuja un panorama muy interesante del que somos testigos, de ahí que sea necesario estar actualizado con las novedades que salen para todas las plataformas, en los nuevos modos de juego, en la incidencia sobre los usuarios y en la propia percepción como investigadores de un fenómeno que está llamado a reclamar un sitio clave para entender las nuevas formas de comunicar este tipo de contenidos, enfoques, problemáticas y debates.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Etxeberria, F. (2008). Videojuegos, consumo y educación. *Education in the Knowledge Society*, 9(3), 11-28.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2016). *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medieval y videojuegos*. Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia: Ed. Compobell-IGN España.

Grouling Cover, J. (2010). *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson: McFarland.

Laydock, J. P. (2015). *Dangerous Games. What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*. California: University of California Press.

Markey, P. M. and Ferguson, Ch. J. (2017). *Moral Combat: Why the War on Violent Videogames Is Wrong*. Dallas: BenBella Books.

Mead, C. (2013). *War Play. Video Games and the Future of Armed Conflict*. Nueva York: Eamon Dolan/Houghton Mifflin Harcourt.

Payne, M. Th. (2016). *Playing War: Military Video Games After 9/11*. Nueva York: New York University Press.

Juan Francisco Jiménez Alcázar

Universidad de Murcia

Stella Maris Massa

Universidad Nacional de Mar del Plata

Gerardo Rodríguez

Universidad Nacional de Mar del Plata