

# La representación de la mitología vasca y el uso del euskera en *Sorginen Kondaira* (Binary Soul, 2016)

Maitane Junguitu Drona

## Introducción

Dentro del campo de los *game studies* los videojuegos son abordados de diversas maneras, siendo una de ellas el estudio de la narrativa que incluye la historia, los personajes, los espacios y los valores representados, cuya interpretación nos lleva a identificar y profundizar en los mensajes transmitidos. Si delimitamos el objeto de estudio a los productos regionales, en este caso los creados en Euskadi, comunidad autónoma del Estado español, observamos que existe una ausencia de investigaciones que nos ayuden a determinar qué tipo de videojuegos se producen y de historias que narran. Esta situación provoca un desconocimiento sobre los productos interactivos vascos que, como veremos en el ejemplo analizado, son ricos en elementos culturales.

Estas investigaciones cobran especial relevancia si les sumamos el factor lingüístico, ya que Euskadi es una de las regiones donde se habla el euskera, lengua minorizada, que es además uno de los idiomas vivos más antiguos de Europa y del mundo. Aunque existen lingüistas que estudian la localización de los videojuegos en idiomas minoritarios, el análisis de contenido también es importante para identificar las elecciones lingüísticas de los creadores y medir la presencia del euskera en las historias narradas en las diferentes versiones idiomáticas del juego.

Aun cuando los videojuegos son creados en un contexto regional, aparecen en un contexto de consumo globalizado. Así, debemos de considerarlos un medio de difusión más (*mass media*) y consecuentemente valorarlos para su análisis hermenéutico. A partir de la oposición entre el concepto local —donde la identidad nacional puede ser determinante— y global, Roland Robertson expone el concepto de “glocalización” que podemos aplicar para entender las estrategias comerciales de los videojuegos regionales. Robertson explica que aunque existen productos globales que se adaptan para su consumo las características sociales del lugar, la propia globalización también afecta en sentido contrario, es decir, algunos productos locales se construyen con características globales (Robertson, 1997: 26 y 30). En el caso de las traducciones de los videojuegos, hablamos de “localización”, obligando a adaptar no solo el idioma, sino las expresiones y elementos culturales para hacerlos entendibles al nuevo público local.

Todas estas son razones suficientes para que los *game studies*, al igual que ya se hace en otros ámbitos como el cine, deban dirigir su mirada desde la academia a los productos regionales, en este caso, dentro de los llamados *regional game studies*. Este ámbito de estudio específico es definido por Bjarke Liboriussen y Paul Martin (2016) por su relevancia a la hora de entender los productos culturales locales en un contexto industrial globalizado. Así, se da visibilidad a juegos más modestos en comparación con las grandes superproducciones AAA.

Por ello, la academia, junto a las instituciones públicas y privadas, debe abordar el sector vasco de los videojuegos ya sea desde un punto de vista industrial o de contenidos, para conocer a fondo su situación, sus características y definir estrategias para protegerlo. Es significativa la

apuesta de la Asociación Game Erauntsia por la investigación local de videojuegos, gracias al apoyo que la Viceconsejería de Política Lingüística del Gobierno Vasco, indispensable para la realización de este estudio.

De este modo, el presente texto tiene como objetivo principal estudiar la manera en que la mitología vasca está representada en el videojuego *Sorginen Kondaira* (Binary Soul, 2016). La elección para su análisis se justifica en la concepción del mismo como producto cultural y no como simple entretenimiento, que incluye una explícita ambientación regional de historias y personajes, el uso que hace del euskera, sus diferentes versiones idiomáticas y la campaña de distribución que llevó al juego del público local al global.

En el estudio partimos del enfoque tripartito de John B. Thompson para el análisis hermenéutico de los medios de difusión, en este caso aplicado al videojuego en cuestión (Thompson, 2002: 440-41). En primer lugar, debemos abordar la concepción y distribución del objeto cultural desde la producción y transmisión de las formas simbólicas, junto con sus características técnicas. En segundo lugar, desde la propia experiencia de juego estudiaremos los mensajes y las construcciones simbólicas transmitidas. En este apartado pondremos en contexto la historia, personajes y ambientación con respecto a las fuentes mitológicas. Además, se aplica un punto de vista de género para determinar la relevancia de los personajes femeninos, que se apoya en el análisis narrativo de las funciones de los protagonistas. Para ello se aplica el modelo actancial de Greimas, que ayuda a determinar los roles de los personajes y sus motivaciones con respecto a su finalidad en la trama (Greimas, 1987). El análisis de contenido también se realizará mediante

un estudio del texto presente en el videojuego, concretamente del uso del idioma, comparando las versiones en euskera, castellano e inglés. Nos interesa determinar la presencia del idioma local en las otras versiones, su relevancia en la trama y en la promoción internacional del videojuego. Finalmente, a partir de los resultados de los anteriores apartados se pronunciarán unas conclusiones como interpretación de la recepción del producto.

## Sobre el videojuego

El videojuego que analizamos es *Sorginen Kondaira*, desarrollado por la empresa cooperativa Binary Soul, situada en Bilbao (Euskadi). Binary Soul es una compañía *indie* de reducido número de empleados; cuando desarrolló el juego contaba con seis trabajadores, aunque en el juego participaron algunos colaboradores más.<sup>1</sup> Los socios principales de la empresa se conocieron mientras cursaban un máster de programación y diseño de videojuegos. *Sorginen Kondaira* es el producto comercial que surgió a raíz de uno de los prototipos que diseñaron durante sus estudios.

El escaso número de videojuegos que se producen en Euskadi hace que cada uno de ellos, especialmente si tienen versión en euskera, adquieran relevancia a nivel local. Siendo conscientes de la dificultad para competir en el mercado de los videojuegos y debido a su temática regional, el presente juego se planteó comercialmente como un producto cultural dirigido al entretenimiento de niños y niñas

---

<sup>1</sup> Los títulos de crédito diferencian tres grupos de participantes. Equipo de Binary Soul: Joseba Algar, Beatriz Ausucua, Carlos Cabarcos, Endika Campo, Santiago Córdoba, Gorka García y Javier Ortiz. Ilustraciones de Paul Caballero. Colaboración de Gaizka Manero y Gorka Unanue.

a partir de ocho años. Santiago Córdoba, CEO de Binary Soul, explica que en el momento en el que comenzaron a trabajar en el juego observaron que existía un nicho en el mercado de la infancia vasca, ya que en edades hasta siete años había mucho material cultural, didácticos y series de televisión, oferta que menguaba al llegar a los ocho años (Tele Bilbao, 2016). De este modo, decidieron desarrollar un juego entretenido que al mismo tiempo fuese educativo y que ayudase también a fomentar el ocio en euskera. El proyecto fue subvencionado por dos instituciones públicas vascas, la Diputación Foral de Bizkaia y el Gobierno Vasco, en este caso dentro de la convocatoria del Departamento de Educación, Política Lingüística y Cultura, IKT, para la promoción, difusión y/o normalización del euskera en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación. Esto deja entrever la relevancia de la financiación pública en los productos culturales relacionados con el euskera.

El videojuego incluyó la versión en castellano y en euskera bajo un único título en vasco, *Sorginen Kondaira*, que traducimos como *La Leyenda de las Brujas*.

El planteamiento del videojuego como producto cultural afectó a la elección del distribuidor, ya que se apostó por Elkar, una empresa dedicada a la distribución especializada de productos culturales en euskera que nunca antes había gestionado las ventas de un videojuego. Elkar tiene actualmente presencia en Euskadi, Navarra y en el País Vasco francés. Además, *Sorginen Kondaira* también se vendió en las tiendas de una conocida juguetería regional: Afede.

El juego se lanzó originalmente en 2016 en formato físico en DVD para PC con las siguientes necesidades técnicas mínimas: sistema

operativo Windows, procesador Intel Core 2 Quad o similar, tarjeta gráfica NVIDIA Geforce GT 220 1GB o AMD Radeon HD 6450 1GB, memoria RAM mínima de 2 gigas y 10 gigas de disco duro.

En marzo de 2017 los desarrolladores decidieron pedir el apoyo de la comunidad *Steam* mediante el proceso de selección de juegos *Greenlight*. En apenas dos meses el juego consiguió el apoyo suficiente para comercializarse en la plataforma y en mayo de 2017 fue lanzado en *Steam*. Durante un tiempo, adquirir el DVD daba acceso gratuito a un código para la plataforma *online*. La distribución del juego a través de esta plataforma supuso la internacionalización del mismo, ya que cambió el título —*Sorgina: A Tale of Witches*— e incorporó la versión en inglés de la que hablaremos con detenimiento en el apartado correspondiente a los usos del idioma. Además, sumó algunos contenidos nuevos como el reto contrarreloj, el reto de coleccionar *eguzki-lores*, un nivel final, cromos de la plataforma, logros y retos.

Para su estreno en línea se recomendaron unas especificaciones técnicas más elevadas, como el uso de un procesador Intel i5 2500K o 4 gigas de memoria RAM. En la actualidad solamente se puede adquirir por medio de *Steam*.

El juego está desarrollado con motor *Unity* y los niveles jugables son en 3D, aunque algunas secuencias como el prólogo utilizan animación 2D limitada, dando vida a las ilustraciones de Paul Caballero. El estilo artístico que eligieron es *Low Poly*, es decir, una técnica en tres dimensiones con bajo número de polígonos que da un aspecto simple a las imágenes, muy lejos de ser hiperrealistas.

El género del videojuego son las plataformas y la exploración con un gran contenido de puzzles. La protagonista debe adquirir las habilidades mágicas que son necesarias para hacer frente a los puzzles

y así avanzar en los niveles. La interacción con otros personajes es mínima y es sobre todo informativa; se muestra poco texto más allá del prólogo, las presentaciones de los lugares, las conversaciones a la hora de obtener poderes y los agradecimientos de los personajes salvados. La base del juego es la interacción con el entorno y los objetos por medio de los hechizos.

Los autores indicaron (Euskal Encounter, 2017) que algunas de las fuentes de inspiración del juego son la saga *Zelda* (Nintendo, 1986-actualidad) y juegos de plataformas como *Jak and Daxter* (Naughty Dog, 2001-actualidad) y *Ratchet & Clank* (Insomniac Games, 2002-actualidad).

En abril de 2017 el videojuego se complementa con una aplicación para móviles y *tablets* que reutilizan las ilustraciones del original. Los personajes y lugares de *Sorginen Kondaira* dan forma a tres desafíos unidos en minijuegos: el reto de valor, agilidad, e intuición.

La empresa Binary Soul se dedica principalmente a realizar encargos de aplicaciones y juegos *serious games* para empresas. Destaca su gran variedad de productos, como cartas interactivas de restaurante, visitas mediante realidad virtual a espacios turísticos o aplicaciones de promoción de eventos. En el campo del entretenimiento, junto con minijuegos promocionales para marcas, destaca *EHPB, Euskal Herriko Pilota Birtuala* (2015), un simulador del deporte rural de pelota vasca que combina la realidad virtual a través de las gafas Oculus Rift y el sensor de movimiento Kinect de Microsoft. En 2016 anunciaron un nuevo videojuego de propia creación, *Ferox Anima*. Este juego, todavía en desarrollo, se plantea como un MOBA en el que hay que hacerse con las criaturas fantásticas de nombre *ferae* y adiestrarlas para el combate.

## Disecionando la mitología del juego

Tal y como hemos señalado en el apartado anterior, *Sorginen Kondaira* se plantea como un videojuego que busca entretener y educar al mismo tiempo. Para ello, deciden dar visibilidad a la tradición local, creando una historia basada en la mitología vasca, con el objetivo de dar valor añadido al juego y difundir la cultura local a través del medio interactivo (Euskal Encounter, 2017). El diseño de la historia corre a cargo de Endika Campo y Gorka García, dos de los seis miembros del equipo de Binary Soul. De hecho, Gorka García menciona abiertamente las fuentes bibliográficas que toman como referencia para su diseño:

(...) el guion del juego es una mezcla de todas las leyendas y mitología en las que hemos buceado en los estudios como los de Barandiaran, otros historiadores y libros que teníamos para consultar. Es una mezcla de historias de leyendas que contextualizamos en cada uno de los lugares y que luego intentamos que sean divertidos, intentando que encajen con las mecánicas del juego (Tele7Radio7, 2016).

De este modo, la historia diseñada parte de la siguiente premisa:

*Mari, la Dama de Anboto, es la cuidadora de las Tierras Vascas y portadora de paz y armonía. Un día, el malvado Gaueko intentó acabar con la paz, pero Mari mandó a sus súbditos a luchar frente a él y consiguió mantener el orden. Durante un solsticio de verano, coincidiendo con el aquelarre en el que se celebra el rito de iniciación de las aprendices de bruja, Gaueko aprovecha el error de una hechicera y maldice a las brujas adultas. La joven aprendiz Pirulina es la única que se libra del encantamiento, por lo que queda en sus manos ayudar a Mari a liberar a sus hermanas brujas y acabar con Gaueko.*

La mitología vasca se representa mediante tres elementos fundamentales que estudiaremos a continuación: los personajes, los lugares en los que transcurre la acción y la simbología de la luz. El estudio de los mismos lo desarrollamos teniendo en cuenta la historia narrada,



los roles en el caso de los personajes y su iconografía, diferenciando las ilustraciones de Paul Caballero de los diseños 3D.

La representación de la mitología vasca la estudiaremos comparando el videojuego directamente con las fuentes bibliográficas originales. Así, partimos del *Diccionario de Mitología Vasca* (1984) del mencionado José Miguel Barandiaran y sumamos a otros autores que interpretan la antigua religión del pueblo vasco y sus símbolos.

### **Los personajes de la mitología vasca**

El videojuego identifica a varios personajes propios de la mitología vasca: Mari la Dama de Anbotu, Gaueko, las brujas, los Etxejaun, Basajaun, la Lamia y Tartalo.

#### *La oposición entre Mari y Gaueko*

Mari y Gaueko son los dos personajes que protagonizan el enfrentamiento principal del videojuego, reconociendo a la primera como el bien y al segundo como el mal.

El personaje de Mari no se presenta verbalmente en el videojuego como una diosa, pero sus características parecen dirigirla en esa dirección: es todopoderosa, protectora de la tierra y representante de la luz y del bien. Los demás, a excepción de Gaueko, son sus súbditos, por lo que Mari está en lo alto de la pirámide de poder. En las ilustraciones del prólogo, Mari aparece representada como una hermosa mujer vestida de blanco, con una larga melena dorada, hojas de roble alrededor del cuello y una rosa roja sobre su cabeza. En su versión en 3D, se muestra rodeada de una niebla blanca de luz intensa

que apenas deja entrever detalles de su diseño, lo que enfatiza su misterio y su estatus inaccesible.

El único personaje capaz de hacer frente a Mari es Gaueko, quien es definido como "malvado" y aparece ligado a un eclipse de "oscuro poder". El nombre en euskera Gaueko viene a significar *el de la noche*, y es así como aparece representado iconográficamente: una sombra antropomorfa negra sobre la noche, cuyos rasgos faciales están marcados en rojo. Este personaje, además de en las ilustraciones del prólogo y del epílogo, también sale en el nivel final, añadido para la comercialización en *Steam*, como sombra que persigue a la protagonista. Mari y Gaueko se muestran como dos fuerzas enfrentadas en el videojuego, la primera portadora de luz y el segundo de oscuridad, que están ayudados a su vez por sus respectivos súbditos, las brujas y personajes mitológicos por un lado y los seres monstruosos por otro.

La representación de la ilustración de Gaueko es bastante fiel a lo recogido en las leyendas vascas; según Barandiaran, es una sombra o la propia personificación de la noche que castiga a las mujeres que se atreven a plantarle cara al salir de casa una vez se ha puesto el sol (Barandiaran, 1984: 72-73). Además, Gaueko parece conocer todo lo que sucede una vez cae la noche, lo que justifica en el prólogo del videojuego la metáfora del ojo, una vez que ha liberado su poder, con la luna negra y roja como iris, siendo una iconografía similar al ojo de Sauron en la trilogía de *El señor de los anillos* (Peter Jackson, 2001, 2002 y 2003). Gaueko en el videojuego es capaz de lanzar rayos, pero la creación de las tormentas se atribuye en la tradición a Mari. Asimismo, en las leyendas en ningún momento se habla abiertamente de una oposición entre Gaueko y Mari.

La Dama de Anboto representa toda la existencia, por lo que es la personificación de la Madre Tierra (*Amalur* en euskera). Es por ello que los valores que representa en el videojuego no son acordes a los de la tradición, ya que esta diosa hace tanto el bien ayudando a los humanos, como el mal castigándolos. El aspecto del personaje mitológico varía según las historias, pero en el imaginario popular destaca la misma iconografía del videojuego donde vemos a Mari en su personificación humana como "mujer ricamente vestida y rodeada de oro y riquezas" (Ortiz-Osés, 2007: 31).

Sobre la iconografía de Mari ligada al roble, como Madre Tierra, aparece en ocasiones simplemente como árbol o como árbol de la vida. Aunque no hay representaciones gráficas históricas, añadir unas hojas de roble a su diseño es acertado si se tiene en cuenta el valor simbólico de dicho árbol en el País Vasco y en especial, en la provincia de Bizkaia, donde precisamente se ubica la empresa desarrolladora. Como Juan Aranzadi indica, el roble es un símbolo de raíces religiosas que tiene valor jurídico y religioso (Aranzadi, 2000). Concretamente, el Árbol de Gernika es el roble que simboliza el gobierno y la tradición del pueblo vasco.

Respecto de la rosa roja de la ilustración de Paul Caballero, no hemos podido encontrar referencias en las fuentes bibliográficas. Sin embargo, es el símbolo de las deidades femeninas y entre otros valores se le atribuyen la perfección, la vida, la muerte, el tiempo y la eternidad (Cooper, 2000: 156). Eso, sumado a que el color rojo está ligado a Mari y que en la tradición vasca representa el fuego (Ortiz-Osés, 2007: 72), hace que el añadido del ilustrador esté justificado.



**Figura 1.** Mari y sus súbditas. Origen: *Sorgina: A Tales of Witches*, propiedad de Binary Soul

### *Las sorginak y el aquelarre*

En el videojuego las *sorginak* (brujas en euskera) son las principales súbditas de Mari. De hecho, la Dama de Anboto llama a Pirulina “hija” en la versión en castellano y en euskera y a las demás brujas las considera las “hermanas” de la joven, lo que subraya la figura de Mari como madre del universo.

Las brujas se juntan en los aquelarres y todos los solsticios de verano realizan el rito de iniciación de las más jóvenes. Lo hacen alrededor de una hoguera en un círculo de crómlech. La única bruja de la cual conocemos el nombre es la niña protagonista, Pirulina. Hay que destacar que las brujas adultas tienen una iconografía diferente a la de la protagonista: visten túnicas de diferentes colores (verde, azul, amarillo, rojo, rosa y morado) que les cubren los pies y portan una toca vizcaína blanca que les envuelve la cabeza y los hombros. El diseño de

todas las brujas adultas es idéntico: jóvenes, de ojos azules o claros y cambian únicamente el color de su vestimenta. Sabemos además, que una de las brujas tiene un gato negro. La pantalla de carga está representada por la escoba, otro elemento tradicional ligado internacionalmente a las brujas y con el que ocasionalmente se han dado avistamientos de Mari en los mitos vascos.

La protagonista, Pirulina, es pelirroja, tiene los ojos verdes y porta el típico sombrero puntiagudo de bruja, tradicional de la cultura popular. Su túnica morada tiene un cuello blanco añadido y deja entrever sus tobillos y pies. Como vemos, el diseño de las brujas adultas es muy diferente al de la protagonista; las primeras son representadas con un motivo típico vasco como es la toca, mientras que la joven está construida con una iconografía mucho más internacional.

Cuando afrontamos el concepto de bruja vasca Barandarian nos indica que debemos separar por un lado, el genio que está al servicio de Mari, de las humanas paganas que celebran reuniones nocturnas (Barandarian, 1984: 184). Además, como en el videojuego, las brujas vascas están relacionadas con la luz y con animales como los gatos (Barandarian, 1984, 186).

Barbara Ehrenreich y Deirdre English recuerdan que la caza de brujas persiguió a mujeres curanderas que quedaron fuera de lugar en las nuevas concepciones masculinas de la medicina (Ehrenreich & English, 1973: 4). Con el paso del tiempo, estas mujeres fueron asociadas a crímenes sociales, sexuales y religiosos (anticristianos), capaces de embrujar a los humanos, creando un estereotipo femenino negativo que todavía hoy perdura.

El videojuego parece combinar las dos acepciones de bruja de Barandiaran, ya que efectivamente, son sirvientes de Mari, tienen poderes mágicos y apariencia humana. No obstante, las brujas del videojuego representan exclusivamente valores positivos. Txema Hornilla apunta a que algunos de los ritos iniciáticos femeninos vascos están ligados a Mari, a la luna y a los aquelarres, por lo que este evento aparece contextualizado correctamente en el videojuego, dentro de la concepción mágica de la bruja (Hornilla, 1989: 99-100).

Las brujas cuando son transformadas por Gaueko se convierten en Etxejauns, pequeños monstruos de piel verde que han perdido su poder. Según Barandiaran, estos seres nocturnos son antepasados familiares del hogar que visitan, son bienhechores, pero también se disgustan cuando el fuego de la casa está apagado (Barandiaran, 1984: 65). Las fuentes no explican su aspecto aunque se los considera duendes, por lo que la representación del videojuego es acertada.



**Figura 2.** El akelarre de las sorginak. Origen: *Sorgina: A Tales of Witches*, propiedad de Binary Soul

### Otros seres mitológicos

En la historia narrada en el videojuego, las brujas parecen ser las únicas que reciben su poder directamente de Mari y consecuentemente, lo pierden con la maldición de Gaueko. Eso es así porque el resto de personajes mitológicos, Basajaun, la Lamia y Tartalo conservar parte de sus poderes, razón por la que ayudan a la protagonista enseñándole varios hechizos. Previamente, en la primera venida de Gaueko, estos tres seres mitológicos luchan en el bando de Mari como sus súbditos.

Basajaun, como su nombre en euskera indica, es el *señor del bosque* o *señor salvaje* y protege las tierras que habita. En el videojuego se muestra guardando la entrada del Bosque de Oma, en el municipio de Kortezubi, donde precisamente se recogen leyendas sobre su



presencia. En el videojuego es un hombre musculoso, de gran tamaño y frondosa barba que porta una gran hacha, acorde con la descripción de las leyendas. Es un personaje que ayuda a los humanos, tal y como hace en el videojuego, pero las leyendas también indican que ocasionalmente tiene carácter maligno.

La Lamia, es un ser acuático representado como una sirena sentada sobre una roca en un lago. Es mitad humana —tiene los pechos cubiertos— y mitad pez. Esta iconografía se corresponde a la tradicional imagen de las sirenas de la cultura popular y se aleja de la vasca, en la que habitualmente el personaje tiene pies de ave. En la ilustración de Paul Caballero la Lamia muestra uno de sus objetos simbólicos habituales: el peine de oro. Este personaje mitológico también es conocido por su canto, recurso que utiliza en el videojuego para enseñar su hechizo a Pirulina.

Son muchos los relatos recogidos sobre las Lamias que además de describirlas físicamente indican que al igual que obran desinteresadamente, en ocasiones lo hacen para hacer daño o con objetivos egoístas (Barandiaran, 1984: 109-17).





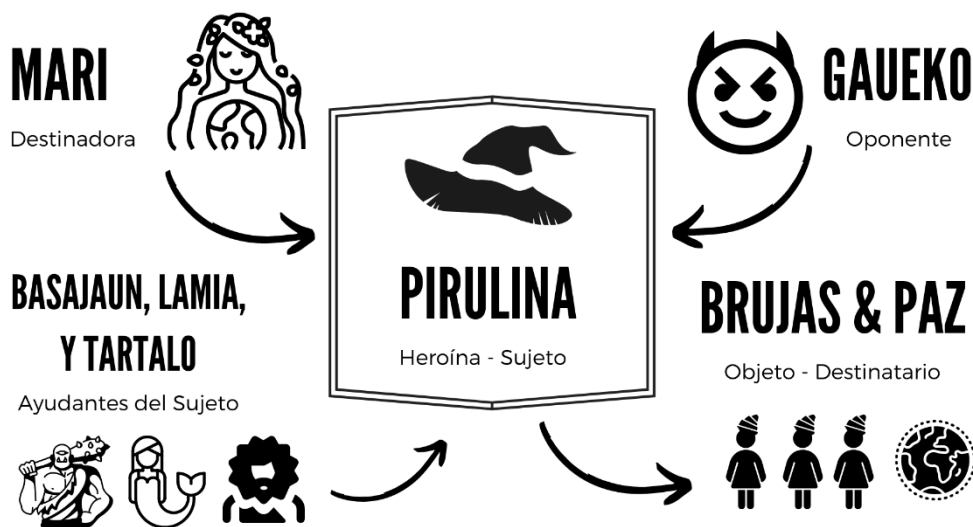
**Figura 3.** Encuentro entre Pirulina y la Lamia. Origen: *Sorgina: A Tales of Witches*, propiedad de Binary Soul

Tartalo es un gigante cíclope que es representado en las ilustraciones del videojuego como un pastor que porta una porra de piedra y viste harapos que dejan ver su pecho. En su versión 3D lleva una gran vara en vez de la porra y está sentado en un trono, vigilando la entrada a Tartaloetxe, el penúltimo nivel del juego. Tartalo es, según la mitología, un ser malvado que atormenta a los humanos (Barandiaran, 1984: 193) y que recuerda al cíclope Polifemo de La Odisea.

Los tres personajes mitológicos aparecen en el videojuego como ayudantes de la protagonista y son indispensables para avanzar en el juego. Esto se contrapone con el carácter malvado de Tartalo en la tradición, así como al ambivalente de Basajaun y la Lamia; como Santiago Córdoba indica, la decisión de presentar a estos seres como representantes del bien fue una decisión premeditada (Tele Bilbao, 2016).

### Roles y género

Si analizamos los personajes según la teoría actancial de Greimas, el actante del sujeto o de la heroína se corresponde al personaje de la joven aprendiz de bruja Pirulina. La destinadora es Mari, la Dama de Anboto, que la elige como sujeto y le expone cuál es su cometido. Gaueko es el oponente del resto de los personajes y cuenta con varios monstruos que sirven de ayudantes en el prólogo. El sujeto tiene también varios ayudantes que le dan los poderes mágicos necesarios para poder avanzar (Mari, Basajaun, Tartalo y la Lamia). Las destinatarias concretas de la misión de Pirulina son sus hermanas brujas, a las cuales debe liberar del hechizo de Gaueko, que a su vez supondrá el regreso de la paz en las Tierras Vascas. Las brujas además de destinatarias también son el objeto que persigue el sujeto. Debemos puntualizar que, según el prólogo, es el error de una de las brujas el que provoca la aparición de Gaueko.



**Figura 4.** Estructura actancial de *Sorghinen Kondaira*. Origen: Elaboración propia

En total hay dos personajes individuales femeninos (Pirulina y Mari), un personaje colectivo femenino (las brujas) y dos personajes colectivos mixtos (los ayudantes y la humanidad, implícita en el videojuego). Solamente hay un personaje masculino individual, Gaueko, que es además el representante del mal y adversario de la protagonista. Los personajes femeninos están representados en el resto de actantes (heroína, ayudante, destinador y destinataria) y siempre aparecen en el lado de la heroína, representando al bien.

Si reparamos en los nombres, observamos que hay el mismo número de personajes masculinos y femeninos con nombre propio. Comprobamos, de este modo, que el videojuego aprueba el llamado Test de Bechdel, ya que son varios los personajes femeninos que interactúan entre ellos y no siempre lo hacen sobre otro personaje masculino (en este caso Gaueko), sino que también apelan a la hermandad entre las brujas.

### **Simbología de la luz**

El videojuego introduce la oposición clásica entre el bien y el mal y utiliza como motivo la simbología de la luz y su ausencia. Ya hemos mencionado que la iconografía de colores (el blanco de Mari y la sombra de Gaueko) simboliza ese enfrentamiento, pero son varios elementos más los que subrayan esta oposición. Concretamente, hablamos de la simbología de la luz a través del sol, el fuego, el solsticio de verano y la carlina o *eguzki-lore*.

La paz en las Tierras Vascas se muestra de día, mientras que el mal viene a imponer la oscuridad. Esa dicotomía que asocia el día con

el bien y la noche con el mal no es del todo clara en las historias recogidas de la tradición local. En primer lugar, debemos considerar que la luna y el sol son hijas de Mari, creadora de todo. Ortiz-Osés señala que la luna adquiere varios significados, ya que puede tener influencia maléfica dependiendo de su fase (Ortiz-Osés, 2007: 27-29), por lo que la apropiación de la misma por Gaueko en el videojuego parece contextualizada. Este mismo autor también explica las diferentes connotaciones que adquiere la luz en la tradición vasca, diferenciando la luz del día de la noche, donde precisamente se inscribe Gaueko (Ortiz-Osés, 2007: 71-72). La luz del fuego y de las velas también tiene un carácter espiritual ligado al hogar vasco y a Mari, y, en el primer nivel del videojuego, se menciona que una de las brujas enciende velas en su casa continuamente.

El fuego y la luz están a su vez reflejados en los *puzzles* interactivos de los niveles de Zugarramurdi, Aitzgorri y Tartaloetxe. El más complejo de esos es el de Aitzgorri, donde encontramos una puerta en la que para avanzar debemos colocar objetos que representen el sol, la luna y una estrella. Para conseguir esos objetos primero debemos de colocar en su sitio los altares correspondientes a cada astro. La existencia de estos altares nos indica que los elementos que representan tiene una especial sacralidad dentro del *lore* del videojuego. Luego, debemos encender sus correspondientes pebeteros en un orden concreto, lo que provocará que se encienda un fuego en el altar. Finalmente, podremos buscar los objetos para colocarlos en la puerta. En Zugarramurdi a través de un *puzzle* se deben abrir tres puertas consecutivas: la del sol, la luna y la estrella. En Tartaloetxe habremos de iluminar dos pebeteros para poder abrir la puerta que nos lleva a nuestra hermana. Destaca

además, que en el nivel final, la cueva de Anboto, los altares al sol son puntos de control.

La interpretación de estos tres símbolos (sol, luna y estrella) de manera conjunta nos lleva al genio de nombre Ortzi o Urtzi de la mitología vasca, que representa el cielo. Ortzi es una divinidad menor masculina, al servicio de Mari o Tierra Madre (Ortiz-Osés, 2007: 29), que aunque es un ser independiente no deja de ser una extensión de ella. En el Ortzi se ubican precisamente el sol, la luna y las estrellas, por lo que consideramos que estos tres elementos en el videojuego son la representación del cielo en la tierra, lugar donde se juegan los niveles. Así, este trío representa el todo y a su vez a Mari, razón por la cual el sol aparece en lo alto de la puerta del nivel de Aitzgorri.

En *Sorginen Kondaira* las brujas celebran su aquelarre y rito de iniciación en el día más largo del año, el solsticio de verano. Aparentemente, el aquelarre se está celebrando de noche y la luz está presente en el ritual, ya que las brujas se juntan alrededor de una hoguera. La elección de este día está contextualizada en la tradición vasca, puesto que en el día de san Juan se celebran diferentes ritos purificadores alrededor de las hogueras. Algunos de estos ritos son ofrendas al sol y otros están ligados a los genios nocturnos o precisamente se busca hacerles frente (Baradiaran, 1984: 53 y 188). Se trata de "rituales de protección y afirmación periódica, así como de destrucción de lo viejo y caduco y proyección de lo nuevo y potente" (Ortiz-Osés, 2007: 65).

Finalmente, el poder de la luz se representa a través de la flor de la planta *eguzki-lore*. Es la flor del cardo silvestre o carlina, cuyo nombre en euskera significa literalmente *flor de sol*. En *Sorginen Kondaira*, el poder de Mari se concentra en estas flores, las cuales entrega a las

brujas para hacer frente a la oscuridad. Además, el traspaso del *eguzki-lore* a las brujas jóvenes supone su rito de iniciación. Las hechiceras utilizaron los *eguzki-lore*s para combatir a Gaueko y más tarde es Pirulina la que la usa para liberar a sus hermanas convertidas en Etxejauns, seres que como ya hemos dicho, se enojan ante la ausencia de fuego en el hogar. Así, el juego otorga valor narrativo y simbólico a la planta, pero en la práctica no es un elemento interactivo. La excepción es el reto de coleccionar veinticinco flores por nivel, misión secundaria que no es necesaria completar para avanzar en el juego.

El *eguzki-lore* es una planta típica pero no exclusiva del País Vasco que, como su nombre en euskera indica y la mitología explica, sustituye al sol, por lo cual simboliza todos los valores atribuidos al astro y tiene especial protagonismo en el solsticio de verano (Ortiz-Osés, 2007: 65). Tradicionalmente se coloca en las puertas de las casas para ahuyentar espíritus malignos, lo que justifica su utilización para tal fin en el videojuego. Pero, la tradición incluye entre esos espíritus malignos a las brujas, que por la noche se entretienen contando las púas de la flor hasta el amanecer (Barandiaran, 1984: 59). Esto supone una contradicción del videojuego, ya que es una herramienta de las brujas y no algo que las detiene.

## **Espacios de realidad y ficción**

### *Geolocalización y etimologías*

El videojuego está explícitamente ambientado en las "Tierras Vascas" y se mencionan ocho lugares específicos: Sorginetxe, el bosque de Oma, la cueva de Santimamiñe, Laminzulo, la cueva de Zugarramurdi, el monte Aitzgorri, Tartaloetxe y el monte Anboto. Estos ocho lugares

existen en la realidad y se presentan en el videojuego como niveles jugables en 3D. La última localización, el monte Anboto, fue incorporado como nivel cuando se lanzó el videojuego en Steam.

Todos estos lugares se muestran en el videojuego a través del mapa de Hego Euskal Herria (espacio geográfico que suma las cuatro provincias vascófonas del Estado español). En el mapa, dibujado por Paul Caballero, se observa claramente la delimitación de las tres provincias de Euskadi (Araba, Bizkaia y Gipuzkoa), mientras que los niveles de Laminzulo y Zugarramurdi están situados en Navarra.



**Figura 5.** Mapa de *Sorginen Kondaira*. Origen: *Sorgina: A Tales of Witches*, propiedad de Binary Soul

Dejando a un lado los niveles inicial y final (Sorginetxe y el monte Anboto), los seis niveles restantes se presentan por parejas: el bosque de



Oma conduce a la cueva de Santimamiñe, Laminzulo a la cueva de Zugarramurdi y el monte Aitzgorri a la cueva de Tartaloetxe. Estos pares se construyen mediante la repetición de un nivel exterior guardado por un ser mitológico y una caverna a explorar.

Barandiaran explica que en algunas leyendas estos tres seres mitológicos aparecen defendiendo o viviendo en una cueva, al igual que en el videojuego (Barandiaran, 1984: 39, 112 y 193). De hecho, en la geografía vasca existen muchos lugares con el nombre de Laminzulo y Tartaloetxe, que reciben el nombre de los seres mitológicos que lo habitan: *gruta de las Lamias* y *casa de Tartalo*. Casualmente, existe un Laminzulo al lado de Zugarramurdi (Navarra) y un Tartaloetxe en Zegama (Gipuzkoa) cerca del monte Aitzgorri. Sobre Basajaun, también aparecen avistamientos en la zona de Kortezubi (Bizkaia), donde se encuentran el bosque de Oma y la cueva de Santimamiñe. Debemos puntualizar que en el videojuego en el nivel Aitzgorri se habla del "Laberinto de Tartalo", cuando en las leyendas no se recoge tal cosa.

Es habitual que en los videojuegos las mazmorras se ubiquen en cuevas, pero, en el caso de *Sorginen Kondaira* esta elección parece justificada por las fuentes mitológicas. Como ya hemos indicado, los tres seres mitológicos del juego están ligados a cavernas, como también lo está la diosa Mari, la cual aparece en la topografía vasca. Mari está vinculada nominalmente a una de sus moradas, la cueva de la montaña Anboto, pero son varias las cavernas y montañas más en las que habita, lo que hace entendible que el videojuego nos traslade a varias cuevas, todas ellas de gran sacralidad en la tradición vasca (Ceruti, 2011).

No solo eso, la casa vasca es una representación más de la caverna de Mari, lo que explica la importancia del fuego del hogar (Ortiz-Osés, 2007: 51) y que el juego nos lleve en su primer nivel a Sorginetxe,



(literalmente en euskera casa de la bruja) y a Zugarramurdi, la cual el videojuego nos indica que fue la antigua morada de las hechiceras.

Además, también se observa el paso de los días, que a su vez simboliza el viaje de la heroína. El juego comienza de noche, tras la maldición de Gaueko en Sorginetxe. Los dos siguientes niveles exteriores (bosque de Oma y Laminzulo) son de día y el último nivel exterior (Aitzgorri) es de noche, lo que da a entender que la protagonista se acerca al enemigo final.

### *Iconografía y diseño de los espacios*

*Sorginen Kondaira* muestra espacios que existen en la realidad, pero, las limitaciones del videojuego hacen que no puedan ser reproducidos al detalle. En relación a esto, Santiago Córdoba indica que los desarrolladores quisieron plasmar la esencia de los lugares (Tele Bilbao, 2016) lo que conlleva la conversión de esos espacios en versiones interactivas para hacerlos jugables y explorables. Para ello se incorporan *puzzles* de diferentes tipos en forma de entramados de cañerías, plataformas, ascensores, objetos móviles, etcétera que no existen en la realidad y que lógicamente no son referenciados en los textos sobre folclore vasco.

La excepción es el bosque de Oma, ya que uno de los *puzzles* del nivel interactúa con la versión digital de las pinturas que encontramos en el bosque real. Este bosque recibe también el nombre de *bosque encantado* (*baso sorgindua* en euskera) o *bosque animado* y es conocido por los árboles pintados por el artista Agustín Ibarrola. Los motivos dibujados son muy variados y encontramos ejemplos de simples

rayas, arcoíris, animales, personas, rayos, y ojos. Es más, Vela del Campo recoge que uno de los múltiples ojos que pintó Ibarrola era el de Basajaun (Vela del Campo, 1999), personaje que en el videojuego custodia el bosque de Oma. En el juego, la protagonista debe cambiar el tamaño de varios árboles para completar cuatro de estas pinturas: un ojo, un ser humano y dos peces.

Cerca del bosque de Oma, en el mismo municipio de Kortezubi, están las cuevas de Santimamiñe, lo que justifica que ambos niveles formen pareja. Estas cuevas son conocidas por sus pinturas rupestres del periodo Paleolítico Superior, las cuales aparecen en el videojuego. Sin embargo, aunque las siluetas del bisonte, ciervo y caballo son reconocibles, no se muestran de forma realista en el juego y no son utilizadas como *puzzles*; los dibujos se reflejan en las paredes de la cueva como luces de neón parpadeantes que simplemente decoran y diferencian las habitaciones y, por supuesto, ayudan a identificar la cueva representada con la real. Ortiz-Osés recuerda que Santimamiñe es la cueva exponente de la prehistoria vasca y que estas grutas se consideran lugares de iniciación religiosa, relacionados con Mari, donde además se han encontrado figuras de Venus prehistóricas (Ortiz-Osés, 2007: 79-80).

Precisamente, en el mapa dibujado por Paul Caballero, sobre el monte Anboto, lugar en el que en el epílogo aparece Mari y donde se realizan los aquelarres, vemos plasmada la silueta de lo que parece una Venus prehistórica. Ana Iziz y Rosa Iziz indican que estas “Diosas Madre” están presentes tanto en la pintura como en la escultura de la prehistoria vasca (Iziz & Iziz, 20016: 20-25). Esta silueta es muy similar a una de las ilustraciones que el editor de *Wikipedia*, Josu Goñi, subió en 2006 a la plataforma para ilustrar los contenidos sobre temas vascos.

Concretamente, la imagen que vemos en el videojuego es la que representa a otro ser mitológico vasco, los gentiles, y no a Mari. Estas imágenes de uso libre se han convertido en fuente iconográfica de los mitos vascos, y, como Goñi afirma, las creó basándose en imágenes y esculturas tales como estelas funerarias, dinteles y objetos paleolíticos (Josu Goñi, comunicación personal, 18 de octubre de 2021).

Aunque el bosque de Oma recibe el sobrenombre de *encantado*, su historia no está ligada a la mitología vasca. Sí es el caso de las montañas Anboto y Aitzgorri, que son dos de las moradas de Mari. El perfil de la montaña Anboto es dibujado en la ilustración de Paul Caballero acorde con la realidad. En esa imagen vemos el aquelarre que se celebra alrededor de un crómlech pirenaico, un círculo de piedras megalíticas típico de la región que en euskera recibe el nombre de *harrespil*. Barandiaran indica que, efectivamente, algunos aquelarres de brujas se celebran alrededor de cromlechs (Barandiaran, 1984: 14). El nivel ambientado en la cueva de Anboto es una nueva mazmorra llena de *puzzles* en la que Gaueko persigue a Pirulina, por lo que prima la velocidad para avanzar.

La cueva de Zugarramurdi en Navarra es conocida por las leyendas que narran en su interior la celebración de reuniones de brujas (Barandiaran, 1984: 13). No obstante, el videojuego habla de Zugarramurdi como la vieja morada de las hechiceras, situando, como hemos dicho, la celebración del aquelarre en las faldas del monte Anboto. La cueva de Zugarramurdi presenta un *puzzle* principal que se basa en la recuperación de piezas para la construcción de una red hidráulica de tuberías que abre tres puertas. Lógicamente, es un

añadido del videojuego, ya que en la realidad no son más que unas cuevas cársticas.

El mapa dibujado por Paul Caballero incluye dos dólmenes o estructuras megalíticas. La primera es Tartaloetxe, que en el nivel adquiere forma de cueva con el añadido fantástico de varios *puzzles*. Barandiaran habla del dolmen de Tartaloetxe en el monte Saadar de Zegama, por lo que el mapa es correcto en su interpretación (Barandiaran, 1984: 193).

El segundo dolmen del mapa se corresponde a Sorginetxe, situado en el municipio de Salvatierra/Agurain en la provincia de Araba. Debemos puntualizar que, al igual que Tartaloetxe y Laminzulo, existen varios topónimos vascos con el nombre de Sorginetxe. Como en el anterior caso, el dolmen del mapa coincide con la localización y el aspecto del real, pero adquiere forma de mazmorra jugable en el videojuego, presentándose como la casa donde viven actualmente las protagonistas y que nada tiene que ver con la estructura de piedra de la realidad. Concluimos que el nombre se ha tomado como una licencia literal debido al significado del topónimo: *casa de la bruja*. En ambos casos, los dólmenes aparecen en las tradiciones locales ligados a personajes fantásticos, siendo una constante utilizada para explicar la construcción o asumir quiénes fueron sus moradores (Vegas Aramburu, 1991: 82 y 85).

Asimismo, debemos señalar uno de los *puzzles* del nivel de Laminzulo. En este espacio debemos buscar y completar varios tótems de forma animal que están desperdigados. El tótem es el símbolo mitológico de algunas culturas, especialmente indígenas americanas, pero no de la vasca. Por ello, consideramos que su uso es un elemento extranjero que otorga al videojuego valor simbólico, en la medida en que representa, mediante sus tres niveles, el árbol de la vida y la relación

del ser humano con su entorno y sus deidades. En el caso de la tradición vasca sí que existe el árbol sagrado como tótem, concretamente el mencionado roble (Abella, 2012).

El apartado sobre la iconografía de los espacios debemos finalizarlo con una mención al mundo rural vasco y especialmente a los caseríos o *baserris*. Estas edificaciones familiares aparecen en varias de las ilustraciones de Paul Caballero y sirven para subrayar la importancia de la naturaleza y la vida rural como parte de la identidad vasca.



**Figura 6.** Basajaun, la Lamia y Tartalo entre *baserris*. Origen: *Sorgina: A Tales of Witches*, propiedad de Binary Soul

## El euskera como distintivo

El idioma tiene especial relevancia en este videojuego debido a las elecciones que se hacen tanto para su promoción (determinado en parte por las políticas de las plataformas de venta), así como a la presencia en el texto y los elementos narrativos de la historia.

### Promoción multilingüe

El videojuego se lanzó en 2016 en DVD con el título único en euskera de *Sorginen Kondaira*, que traducimos al castellano como *La leyenda de las brujas*. El DVD solamente incluyó las versiones en castellano y euskera. El público potencial al que se dirigieron las campañas de publicidad fue el local, concretamente la comunidad autónoma vasca, donde el castellano y el euskera son idiomas cooficiales.

En mayo de 2017 el videojuego fue lanzado en *Steam*. Para esta segunda comercialización además del castellano y el euskera se incluyó el inglés como idioma de juego y, actualmente, la *web* promocional está disponible en las tres lenguas. La inclusión del inglés influyó en el nuevo título que recibió el producto: *Sorgina: A Tale of Witches*. La combinación de euskera e inglés sirve por un lado para resaltar el elemento local —la bruja vasca—, al tiempo que adquiere un carácter internacional gracias al inglés. Es más, incluso en su versión en castellano toma ese nuevo título. Esta combinación de idiomas, según indica Gorka García, responsable de comunicación de Binary Soul, fue deliberada (Euskal Encounter, 2017).

Como se puede comprobar en *Steam*, la descripción del videojuego está disponible en inglés y castellano, pero no en el idioma local. A su vez, *Steam* no ofrece la etiqueta de idioma para el euskera

(en este ejemplo solamente se indican las opciones de español de España e inglés), a pesar de que efectivamente el vasco esté disponible dentro del juego. El euskera queda relegado en la ficha a la descripción del videojuego, donde se menciona explícitamente que existe esa tercera versión idiomática. Estas frases en la descripción son un añadido que responde a una elección deliberada de los creadores que sirve para dar visibilidad a un idioma minorizado, invisibilizado en la plataforma. Es interesante la decisión de los autores, ya que en la ficha en inglés el mensaje aparece en ese mismo idioma, mientras que en la ficha en castellano la frase está escrita en euskera.

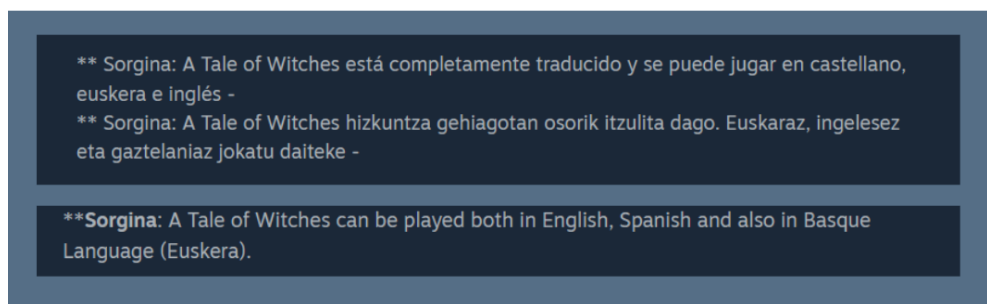


Figura 7. Descripción en Steam de *Sorgina: A Tale of Witches*. Origen: Ficha en Steam de *Sorgina: A Tales of Witches*, propiedad de Binary Soul

## **El euskera en la mitología y topografía**

El juego se concibe con su versión original en castellano y se localiza posteriormente al euskera y al inglés. Sin embargo, el idioma local tiene especial relevancia en las versiones en otros idiomas a través de numerosas palabras en euskera, entre las que destacan el nombre de los personajes, objetos, y lugares.

Para comenzar, debemos subrayar, nuevamente, el actual título del juego, *Sorgina: A tale of Witches*, donde se puntualiza el término en euskera de bruja, *sorgina*, como distintivo crucial del juego. Eso le otorga un valor cultural y local añadido que sirve para diferenciarse del resto.

El uso de la palabra *sorgina* se repite en varias ocasiones. Por ejemplo, en la versión en castellano en vez de utilizar la palabra bruja se habla siempre de las *sorginak*. En inglés, entretanto, se opta por la palabra *witch* para brujas, mientras que *Sorgina* se convierte en el nombre de la protagonista. Precisamente, el nombre de la protagonista es muy distintivo. En castellano y en euskera la protagonista se llama Pirulina —nombre que conocemos en el prólogo en euskera y una vez comenzado el juego en castellano— que es una alusión directa a la canción *Sorgina Pirulina* del folclore infantil vasco. Esta canción está muy extendida entre la población vasca y su título aparece en ocasiones escrito con la letra 'ñ', *Sorgiña Piruliña*. Emilio Xabier Dueñas y Josu Erramun Larrinaga indican que se trata de una canción de sorteo infantil, que “desgrana la descripción humorística del concepto de bruja (*sorgina*), finalizando con una referencia despectiva y directa al librado o elegido” (Dueñas & Erramun Larrinaga, 2011: 347). La canción presenta a la bruja como algo negativo, literalmente con el culo sucio y atontada. Esa imagen se contradice completamente con los valores representados por la protagonista del videojuego, que simboliza la salvación de toda la creación.

La elección de *Sorgina* como nombre de la protagonista en la versión en inglés deja de lado la referencia local de la canción infantil, desconocida fuera del territorio vasco. Así, al igual que se hace en el título, se busca resaltar internacionalmente la figura de la bruja vasca.



Los personajes mitológicos mantienen su nombre en euskera en las tres versiones idiomáticas a excepción de la Lamia en la versión en inglés, que no recibe nombre. Así tenemos a Mari, la dama de Anboto, que en inglés pasa a ser *Mari, the Lady of Anboto*; Gaueko, los Etxejauns, Basajaun y Tartalo.

De la misma manera, los topónimos que dan nombre a los diferentes niveles del juego se presentan en los tres idiomas en su forma eusquérica, incluso cuando tienen una variante en castellano. Ejemplo de ello es la montaña Anboto, que aparece con su grafía en euskera y no en castellano (*Amboto*). El resto son lugares en euskera y que en castellano no varían: Santimamiñe, Laminzulo, Zugarramurdi y Tartaloetxe. La excepción es la montaña Aitzgorri, que tiene su nombre en castellano en vez de en euskera (*Aizkorri*).

Como ya hemos señalado, algunos de estos topónimos son términos compuestos que dan significado literal a su contenido, Sorginentxe (casa de la bruja), Aitzgorri (piedra roja, se entiende que por el color de la montaña), Laminzulo (gruta de la Lamia) y Tartaloetxe (casa de Tartalo). La cueva de Santimamiñe toma el nombre de la cercana ermita dedicada a san Mamés, siendo Santimamiñe el nombre en euskera del santo.

Finalmente, en la versión en castellano y en inglés del juego se utilizan dos palabras exclusivamente en euskera: *eguzkilorre* y *akelarre*. La palabra *eguzki-lore*, —que en el videojuego aparece escrita como una sola palabra, *eguzkilorre*— está compuesta por las palabras sol y flor, por lo que su significado literal está directamente relacionado con el concepto que representa en el videojuego. Este significado se pierde si

se utilizase el nombre de la planta en castellano, carlina, o alguna de las múltiples formas que tiene en inglés.

Finalmente, así como *sorgina* y *eguzki-lore* son palabras propias del euskera, en castellano está aceptado el uso de *akelarre*, de origen vasco, que hace referencia a la reunión de brujas. Sin embargo, en el videojuego la palabra aparece con la ortografía vasca, usando “k” en vez de “q”. Es curioso el uso de la palabra en inglés, ya que inicialmente aparece como *coven*, para luego pasar a utilizarse también *akelarre*. Interpretamos esta elección de la misma manera que el uso de *sorgina* en inglés; *akelarre* toma un valor añadido que va más allá de la reunión de brujas, pasando a ser una reunión de brujas vascas.

## Conclusiones

El análisis de contenido de *Sorginen Kondaira* nos lleva a concluir que, cumpliendo con la premisa propuesta por los creadores, se trata de un videojuego que reinterpreta la mitología vasca. Debemos subrayar la palabra *reinterpretar*, ya que los desarrolladores se toman varias licencias respecto de personajes y espacios en los que sucede la trama. En general, estos elementos son adaptados para crear unos personajes, elementos y espacios atractivos y fácilmente reconocibles para el público local que no necesita más que un conocimiento básico para identificarlos —los más claros son los personajes mitológicos, el dolmen de *Sorginetxe*, las pinturas del bosque de Oma, las pinturas rupestres de *Santimamiñe* y el propio *eguzki-lore*. A partir de ese postulado se suman diferentes elementos fantásticos que construyen la interactividad y

puzzles del videojuego, lejos de la realidad que supuestamente reproducen los lugares en los que se ambientan los niveles.

Otra elección significativa es la vestimenta de la protagonista. Pirulina, a diferencia de las otras brujas, no presenta un diseño ligado a la región, es decir, de características explícitamente vascas como la toca vizcaína. En consecuencia, cualquier persona, sea del lugar que sea, puede identificarla como hechicera. Los valores atribuidos a los seres mitológicos también se simplifican, convirtiéndolos en versiones planas, siempre ligados al bien y sin evolución dramática.

El análisis, desde el punto de vista de género, nos hace concluir que el videojuego destaca por el protagonismo de los personajes femeninos. Se impone una visión dual en la que lo femenino se representa como el bien, portador de luz, armonía y paz. Frente a ello, lo masculino se representa como el mal desequilibrante. Por lo tanto, deducimos que mantiene un mensaje feminista defendido por un grupo de creadores mayoritariamente masculino, ya que entre los diez autores solo hay una mujer acreditada.

El proceso de comercialización del videojuego, que pasa de ser un producto local a uno internacional, hace que la interpretación de los contenidos y el uso del idioma adquieran una nueva dimensión. De este modo, la puesta a la venta en la plataforma *Steam* supone lanzar a nivel mundial un juego que fue concebido para el público local, con un alto número de elementos narrativos conocidos de la cultura de la región. Eso provoca que la mitología vasca esté accesible globalmente a videojugadores de todo el mundo no familiarizados con la misma.

El hecho de que la versión internacional del juego se rebautizara con una combinación de inglés y euskera hace esa evolución glocal

más evidente que da valor al idioma local en el contexto global. Es más, la versión en inglés, creada específicamente para la puesta a la venta en línea, al igual que la versión en castellano, incluyen numerosas palabras en euskera, lo que convierte al idioma en un elemento cultural e identitario más dentro del videojuego. En ese sentido, debemos de destacar el esfuerzo de los creadores por dar visibilidad al idioma en la ficha de *Steam* y hacer frente a los problemas de distribución que tienen los videojuegos en euskera.

De cara al futuro se propone completar este estudio mediante el análisis de los minijuegos publicados en la aplicación para móviles y *tablets* y de los desafíos planteados en *Steam*. Estos amplían el universo de *Sorginen Kondaira* y es conveniente revisarlos para seguir creando conocimiento sobre este caso concreto dentro de los *regional game studies*.

En definitiva, el videojuego *Sorginen Kondaira* mediante su concepción, contenidos y su recorrido comercial es un ejemplo de producto regional que evoluciona desde lo local a lo internacional. El juego aprovecha sus elementos narrativos para dar visibilidad a la cultura y al idioma propio de la región, mostrando características propias de la identidad local. *Sorginen Kondaira* es, sin duda, una apuesta por la diversidad dentro del mercado global de los videojuegos.

## Bibliografía

Abella, I. (2012). *La magia de los árboles*. Barcelona: RBA.

- Aluistiza, J. "Aztiri" (1985). *Euskal Baserriaren inguruan*. Oñati: Editorial Franciscana Aránzazu.
- Aranzadi, J. (2000). *Milenarismo vasco: Edad de Oro, etnia y nativismo*. Barcelona: Taurus.
- Barandiaran, J. M. (1984). *Diccionario de mitología vasca*. Donostia: Txertoa.
- Binary Soul (30 de mayo de 2017). *Sorgina: A Tale of Witches*. [https://store.steampowered.com/app/627420/Sorgina\\_A\\_Tale\\_of\\_Witches/](https://store.steampowered.com/app/627420/Sorgina_A_Tale_of_Witches/).
- Binary Soul (2016). *Sorgina: A Tale of Witches*. <http://www.sorgina.com/>.
- Binary Soul (10 de marzo de 2017). *Sorgina: A Tale of Witches*. Steam Community. Steam Greenlight. <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=879951991>.
- Ceruti, Ma. C. (2011). Montañas sagradas en el País Vasco y su mitología. *Mitológicas*, XXVI, 29-42.
- Robertson, R. (1997). Glocalization: Time-Space and Homogeneity Heterogeneity. En M. Featherstone, S. Lash and R. Robertson (Eds.). *Global Modernities* (pp. 25-44). London: Sage.
- Cooper, J. C. (2000). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Dueñas, E. X. y Erramun Larrinaga, J. (2011). Haur folklorea Euskal Herrian Irakaskuntzako materialak = El folclore infantil en Euskal Herria. Materiales para su enseñanza. *Jentilbaratz, Cuadernos de Folclore* (13).
- Ehrenreich, B. and English, D. (1973). *Witches, Midwives, and Nurses: A History of Women Healer*. New York: The Feminist Press.

- Euskal Encounter [Euskal Encounter]. (24 de abril de 2017). *DirEECT: Sorginen Kondaira*. [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Lb1bEyfF0Pk>.
- Greimas, A. J. (1987). *Semántica estructural. Investigación metodológica*. Madrid: Gredos.
- Hornilla, T. (1989). *La mujer en los ritos y mitos vascos*. Donostia: Txertoa.
- Iziz, A. y Iziz, R. (2016). *Historia de las mujeres en Euskal Herria I. Prehistoria, romanización y Reino de Navarra*. Tafalla: Txapalarta.
- Liboriussen, B. and Martin, P. (2016). Regional Game Studies. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*. 16(1), <http://gamestudies.org/1601/articles/liboriussen>.
- Ortiz-Osés, A. (2007). *Los mitos vascos. Aproximación hermenéutica*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Tele7Radio7 [Tele7Radio7]. (8 de julio de 2016). *Binary Soul, cooperativa vasca creadora del videojuego "Sorginen Kondaira" sobre mitología vasca*. [Archivo de Video]. YouTube. <https://youtu.be/cDIma4F7-Hw>.
- Tele Bilbao [BinarySoul]. (31 de julio de 2016). *SORGINEN KONDAIRA - TELEVERANO 2016 ENTREVISTA - ELKARRIZKETA*. [Archivo de Video]. YouTube. <https://youtu.be/D6VKGQE9oD4>.
- Thompson, J. B. (2002). *Ideología y cultura moderna*. México: Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco.
- Vegas Aramburu, J. I. (1991). Atribución mágica de los dólmenes vascos y su posible explicación. *Zainak. Cuadernos de Antropología - Etnografía*, (8), 77-86.
- Vela del Campo, J. Á. (1999). Ibarrola, en 57 pinceladas. *Círculo de Bellas Artes de Madrid, Catálogo Agustín Ibarrola. Arte y Naturaleza*. *Círculo de Bellas Artes de Madrid*.