



Rodríguez, Gerardo y Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", en: Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo (Editoras). *Actas electrónicas del V SIRCOP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014.

Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos

Gerardo Rodríguez

Doctor en Historia
GIEM – CEHis – UNMdP / CONICET
gefarodriguez@gmail.com

Juan Francisco Jiménez Alcázar

Doctor en Historia
Centro de Estudios Medievales – Universidad de Murcia (España)
jimenezalcazar@um.es

En este trabajo proponemos un recorrido por discursos e imágenes religiosas, especialmente referidos al mundo medieval, plasmados en dos tipologías de videojuegos: históricos y cristianos, dado que ambos (con) forman modelos a medida que los *gamers* juegan, tanto de guerras contemporáneas como de figuras históricas y de sus entornos culturales y religiosos. Tratamos de realizar una aproximación para lo que resulta un tema de gran complejidad, pues no solo intervienen factores de tipo religioso-cultural sino también económico y social, ya que los productos jugados son el resultado de una dinámica de oferta-demanda y de unos determinados canales de distribución: no es lo mismo el desarrollo de un título por un estudio independiente, sin mayores cortapisas que su propia creatividad, que el hecho por una multinacional que desea el máximo beneficio a través de contentar a todo público posible mediante la utilización masiva de un discurso enmarcado en la ultracorrección de contenidos.

La libertad que guardan los guiones del videojuego, en sentido genérico, queda limitada por el propio fondo del discurso, de la tecnología utilizada y por lo "políticamente correcto" y su expresión en los medios culturales.



Rodríguez, Gerardo y Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", en: Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo (Editoras). *Actas electrónicas del V SIRCOP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014.

La sociedad occidental y el mercado global han generado el medio, lo han producido, comercializado y consumido; se guían por parámetros concretos de libertades y respeto por las minorías, donde no se observa con buen gesto el uso de términos como *negro*, *moro* o *viejo*. Reflexionemos pues lo que representa en el ámbito de la iconografía, en una palabra, en el de la imagen y su proyección a la sociedad que la consume.

1.- Sociedad, religión y videojuegos

La eclosión de los nuevos medios de ocio digital ha representado uno de los auténticos marcos que son reflejo de la cambiante sociedad actual: el videojuego supone un fiel espejo de lo que las generaciones que integran el universo multimedia (Morduchowicz, 2008) esperan ver en su entorno más inmediato. En esos grupos englobamos a los *nativos digitales*, es decir, el grupo de individuos situados en una franja de edad que ha nacido en el entorno del cambio del milenio y que no observa novedad alguna en lo que los inmigrantes digitales, aquéllos que hemos visto generarse y crecer estas tecnologías digitales, denominamos *nuevas tecnologías* (Prensky, 2001).

Esos jóvenes usuarios de cultura que también conocemos como *generación multimedia*, aquellos que formarán la sociedad futura —y que, atención, ya son parte activa de ella—, se están forjando unos modelos del pasado y del presente que no asumen de los medios que podemos considerar tradicionales, o al menos de los existentes en la segunda mitad del XX, leamos la televisión, el cine o la literatura.

Estos fenómenos de masas muy concretos son conocidos como:

- *Transmedia*: "Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas y cada nuevo texto hace una contribución específica

Rodríguez, Gerardo y Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", en: Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo (Editoras). *Actas electrónicas del V SIRCOP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014.

y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los cómics; su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones" (Jenkins, 2008: 101).

- *Crossmedia*, que tiene más tradición —un libro llevado al cine, o una película que se novela—, y que con lo sucedido en los niveles de Secundaria y Primaria se muestra como usuarios habituales o eventuales de videojuegos en mayor medida que de televisión, cinematografía o literatura (Prádanos, 2012).

La conclusión primera es la de que se sostiene un proceso amplio de distribución de contenidos acorde con las expectativas de usuarios y de empresas que "desean" ese potencial económico. El concepto *crossmedia* es mucho menos rentable que el *transmedia*, por cuanto el desarrollo del producto nace muy limitado por el canal de origen. Y aquí es donde interviene el factor "religioso" en el seno del universo del videojuego.

Y otra cosa muy diferente pero derivada de lo anterior, es el uso que esas iniciativas empresariales grandes o pequeñas tendrán en el resultado final del producto: es decir, a qué se juega, y qué elementos religiosos aparecerán en el mismo. Es más: qué elementos religioso-culturales, fusionados en nuestra actualidad, están presentes o se evidencian con mayor claridad.

Los talleres llevados a cabo con grupos de docentes y estudiantes de educación secundaria en España —en los centros de Cristo Crucificado de Mula (Murcia), Ciudad del Sol de Lorca (Murcia) y Falces (Navarra), durante junio de 2013— y en Argentina —en escuelas municipales de la ciudad de Mar del Plata (Partido de General Pueyrredon), durante junio de 2014—, por parte de integrantes de los



Rodríguez, Gerardo y Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", en: Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo (Editoras). *Actas electrónicas del V SIRCOP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014.

proyectos de investigación y de extensión que desarrollamos, no deja lugar a dudas: los adolescentes son, mayoritariamente, ávidos consumidores de videojuegos, en cualquiera de sus tipologías aunque muchas veces no explicitan el tiempo dedicado al juego por razones diversas pero que pueden resumirse en dos: considerarlo como propio del grupo-generación o bien evitar el rechazo o condena de los adultos por estar *perdiendo* el tiempo. La conclusión más evidente es la de considerar como propio el canal de comunicación, de forma que determinadas cuestiones acaecidas dentro del juego, tienen su réplica o contrarréplica en el apartado de desarrollo religioso por cuanto manifestación cultural.

El videojuego es un tipo de entretenimiento electrónico que se configura con base en programas informáticos de aplicación multimedia. La definición referida en la Wikipedia es que se trata de "un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo" (Videojuego, Wikipedia, 01/06/2014: es.wikipedia.org/wiki/Videojuego), preferida por nosotros a la que ofrece la Real Academia de la Lengua Española, mucho menos actualizada: "Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador" (Videojuego, RAE, 01/06/2014: lema.rae.es/drae/?val=videojuego).

En ningún momento sale a colación uno de los elementos fundamentales que confieren al videojuego un carácter de producto cultural completo y pleno, pues si se prima la imagen, el sonido se convierte en un sustrato clave para el logro formal del medio. Dado que combina la multiplicación de estímulos sensoriales con la participación activa del usuario, es más bien considerado como un multimedia interactivo. A partir de allí, la comunicación se establece mediante los diversos recursos visuales y sonoros que, actuando principalmente de forma integrada,

Rodríguez, Gerardo y Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", en: Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo (Editoras). *Actas electrónicas del V SIRCP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014.

estimulan la percepción multisensorial y el diálogo constante entre el individuo y el sistema operativo, o entre individuos a través de medios tecnológicos, en este caso digitales.

En otros de nuestros trabajos (todos citados en la bibliografía) subrayamos la función lúdica de los videojuegos en el ámbito de la disciplina histórica y consideramos que la adaptación de los mismos como recurso pedagógico es posible, en particular los videojuegos de contenidos y guion histórico, en función de las particularidades que presentan, relacionadas con el abordaje del tiempo y las reconstrucciones de época. Señalamos que resulta fundamental en este tipo de juegos:

- El tratamiento del factor "tiempo".
- Las historias que se entrecruzan en los videojuegos, entre sí y con las vivencias, experiencias, historias personales...
- La relaciones entre historia, leyenda, veracidad y verosimilitud.
- La iconografía como base de comunicación histórica.

En los últimos desarrollos para videojuegos, la historicidad de muchos de sus componentes ha sido una característica saliente, tanto en lo referido a la reconstrucción de las ciudades, los combates, las armas y vestimentas, ayudado todo este proceso por los avances espectaculares de la tecnología digital. En fin, que se lograron avances significativos en las precisiones y en los detalles con el objetivo de mostrar escenarios verosímiles para lograr un efecto simulación cada vez mayor. La interfaz visual se muestra como algo específico que busca atrapar al usuario de forma que la experiencia de juego sea la meta en sí del producto. Las melodías avanzaron en un sentido paralelo, pero más bien hacia un grado de calidad musical y técnica.



Rodríguez, Gerardo y Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", en: Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo (Editoras). *Actas electrónicas del V SIRCIP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014.

Concebimos como *videojuego histórico* a todo aquel que cumple con cuatro características bien definidas: que es veraz, es verosímil, guarda gran cantidad de información y que en su guion se conserva la libertad de interpretar la Historia. Hacemos hincapié en que se desea lo verosímil, o si acaso veraz en el guion o base del juego. Lo que ya no está tan claro es lo preciso que puede llegar a ser para la re-creación de un pasado histórico (Jiménez Alcázar, 2011). De allí que sea factible preguntarnos, entonces, si los videojuegos pueden ayudar a enseñar historia medieval o bien a conocer la cultura de la Edad Media. Estos temas fueron abordados, recientemente, en la Sesión "Nuevas tecnologías al servicio del medievalista: ocio, negocio y aprendizaje" coordinada por nuestro proyecto de investigación en el *IV International Medieval Meeting* celebrado en la Universidad de Lleida entre los días 25 y 27 de junio de 2014. Allí pudimos aludir a las diversas facetas y perspectivas que cada uno puede contemplar en estos productos, pero siempre bajo la directriz de los contenidos explicitados por los desarrolladores. Un ejemplo que resulta paradigmático: *Assassin's Creed*, de la canadiense Ubisoft. Desde su aparición en el mercado en 2007, coincidente con la comercialización de las consolas de alta definición (PS3 y Xbox 360), en todos los productos de la saga aparece en el inicio del juego una pantalla que especifica que se trata de un guion "inspirado en sucesos y personajes históricos" y, más interesante para este caso que nos ocupa, "diseñada, desarrollada y producida por un equipo multicultural de diferentes creencias religiosas" (ilustraciones 1 y 2). Y así ha sido desde aquel primer producto, que ambientaba la aventura gráfica en 1191 en Tierra Santa, hasta el último, desarrollado en el ámbito caribeño del XVIII y suponemos que continuará en el inmediato *Unity*, que hondrá en los convulsos años de la Revolución Francesa.



Rodríguez, Gerardo y Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", en: Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo (Editoras). *Actas electrónicas del V SIRCOP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014.

Esa multiculturalidad está mezclada con matices religiosos que van desde el laicismo más exacerbado hasta el fundamentalismo, y que derivan en recursos diversos puestos al servicio de lo que se quiere o desea por parte del desarrollador.

Los videojuegos *cristianos*, de más reciente difusión, tienen una finalidad específica, promovida por los grupos fundamentalistas norteamericanos: fomentar los valores cristianos o desarrollar las historias contenidas en la Biblia con el objeto de contrarrestar los valores negativos de los juegos en el mercado a la vez que posibilitar una herramienta de entretenimiento y formación de un buen cristiano. A la vez, y por las posibilidades que existen tecnológicas y de mensaje (al fin y al cabo, el videojuego es un canal de comunicación y entretenimiento más), se generan productos con un público muy definido, disperso entre todo el marasmo de los usuarios eventuales o habituales. Otro ejemplo; [<http://videojuegocristianos.blogspot.com.es>] es una web que enlaza con videojuegos flash cuya divisa es "Bienvenid@. Videojuegos sin violencia. Venció a la muerte para darte vida", acompañado de una ilustración de un Jesucristo que en su pecho en vez de un Sagrado Corazón lleva marcado una S como la del superhéroe *Superman*. Como texto aparece el siguiente párrafo:

El director de la empresa N'Lightning, Ralph Bagley diseñó el juego Catechumen [Catecúmeno] a partir de las olas de violencia en varias escuelas primarias de EE.UU. Por su parte, Digital Praise comercializa un videojuego para niños de 8 años en el que se inculcan valores como la honestidad y la verdad, aunque, atento al nuevo mercado que se abre, prepara el lanzamiento de videojuegos de temática cristiana más explícita. Actualmente juegos como *Spiritual Warfare* (Guerra Espiritual) o *Exodus: Journey to the promised Land* (Éxodo: viaje a la tierra prometida) comienzan a seducir a un público familiar cansado quizá de escenas excesivamente violentas. Viajar por territorios bíblicos, combatir en las Cruzadas, luchar contra adversarios demoníacos o confrontar enemigos internos como el orgullo o el miedo son algunas de las "armas" con las que estos productos se presentan. Un potencial de nuevas perspectivas que se presentan en la Conferencia anual de programadores cristianos.



Rodríguez, Gerardo y Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", en: Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo (Editoras). *Actas electrónicas del V SIRCIP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014.

Sobra decir que la referencia a los combates cruzados dice mucho de la unilateralidad de la perspectiva cristiana. Este hecho ha sido trasfondo también en los realizados entre Occidente y determinados ámbitos islámicos (hablamos de la República iraní) en determinados contextos de enfrentamiento diplomático, como por ejemplo en *Rescate del científico Nuke*, realizado por el Sindicato de las Asociaciones Islámicas para Alumnos de Irán como respuesta a *Asalto en Irán* u otros más comerciales, como *Call of Duty Modern Warfare* o *Ghost* (Jiménez Alcázar y Rodríguez, 2014a: 334). Por lo tanto, debemos enmarcar esta serie de contenidos en un plano más cultural que religioso, y por lo tanto, y sin que sirva de derivación, centrar más en los aspectos que la religión propiamente dicha imprime en los títulos de guion histórico.

Los juegos muestran, por lo general, esa alteridad de una manera casi absoluta, dado que los personajes ponen de manifiesto o expresan, tanto con sus palabras como con sus acciones, valores antitéticos: mientras un grupo aparece como portador de todas las virtudes, los otros merecen la condena por ser infieles, traidores, amoraes. El campo religioso se muestra como un campo de batalla, que posibilita tanto la salvación como la condena, tal como lo expresan varios videojuegos (*Age of Empires*, *Assassin's Creed*, *Dante Inferno*, *Medieval Total War*, *Catechumen*, *Dragon Age*). Son choque de valores. En *Catechumen*, un videojuego conocido como *cristiano*, el jugador tiene que liberar a su maestro que está atrapado por soldados romanos poseídos por el diablo. Una vez que lo libera, el héroe no mata a los captores sino que "les abre los ojos para que reciban el perdón de sus pecados". Por su parte, *Dragon Age: Inquisition* revela que el objetivo central del jugador será "el de salvar al mundo" de los malos, representados por magos, brujos y apóstatas (cuyo personaje principal es Morrigan, la bruja de la espesura).



Rodríguez, Gerardo y Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", en: Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo (Editoras). *Actas electrónicas del V SIRCOP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014.

2.- La religión en el videojuego histórico.

Hay que tener en cuenta que la diferencia entre los videojuegos, además de la temática, también se encuentra en el juego en sí: en cómo se juega y qué tipo de juego es. No es lo mismo un juego de estrategia, donde todo se desenvuelve en un "tablero virtual" reflejado en la pantalla del terminal donde se juega (monitor, TV, tablet, smartphone...), herederos directos de los clásicos juegos de mesa, que una aventura gráfica o de rol. La visión de unos y otros se va a encontrar en el "comportamiento" que el guión especifique para el interviniente; es decir, no es lo mismo un combate táctico en batalla en un juego de estrategia por turnos o en tiempo real, que un juego de rol donde la *actitud* de los personajes condiciona notablemente el desarrollo de la aventura; remarcamos notablemente este último aserto y su trasfondo actitudinal. Esta cuestión es importante por cuanto surgirá el plano religioso bien de forma patente o bien latente. En el caso del periodo clásico o medieval, la religión formaba parte intrínseca de la civilización en curso, por lo que es lógico que entre los factores de juego surjan elemento específicamente religiosos: obispos, sacerdotes, templos... No obstante, y para el caso que nos ocupa, procede advertir de dos premisas antes de continuar. Nos centramos en los videojuegos de contenidos histórico pero circunscritos al periodo medieval, por lo que dejamos de lado los de época clásica, donde el aspecto religioso tiene otros matices bien diferentes por cuanto tienen más que ver con la cuestión cultural que la propiamente religiosa, no identitaria (no se trata de cristianos, musulmanes o agnósticos, sino de un paganismo clásico). La segunda cuestión es la planteada por los parámetros establecidos por ese tipo de juegos a los que hacíamos referencia con anterioridad, pues en los de estrategia, el plano religioso deriva en el desarrollo específico del juego. No incurrir en una excomunión papal (caso de *Castles II*), tener mayoría de población contraria a la de tu facción (islámica bajo



Rodríguez, Gerardo y Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", en: Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo (Editoras). *Actas electrónicas del V SIRCOP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014.

dominio de facción cristiana o viceversa, en *Medieval Total War I y II*), asesinar a algún sacerdote que realiza labores pastorales en tus territorios con el fin de soliviantar a la población contra tus intereses... son acciones intrínsecas de los juegos que no tienen su correspondiente en las aventuras gráficas, caso de *Assassin's Creed*.

De forma general, en todo título que tiene como contenido el periodo medieval, aparece el aspecto religioso como trasfondo fundamental. Son pocos los títulos donde podemos dirigir a una facción islámica, aunque existen, caso de *Age of Empires II* o *Medieval Total War*, y por lo general, son facciones del orbe cristiano, donde el Papa romano desempeña su rol específico.

En este sentido, son dos los elementos que suelen aparecer en los videojuegos: los templos y los sacerdotes. Los primeros están enmarcados en un plano que tiene más que ver con la logística del juego (lo que es preciso para progresar en recursos) y los segundos tienen la función específica de regeneración de unidades (como el sacerdote curando "milagrosamente" a todo combatiente) o diplomacia (tratados, proselitismo en tierras ajenas o propias con el fin de incrementar la lealtad...).

En otros juegos, caso de los de la saga *Civilization*, la religión se infiltra en el desarrollo específico del juego. Incluso se da el caso de que una expansión del último título de la saga, el V (2010), tiene como fin el de progresar en el plano religioso: *Civilization V: Dioses y reyes* (Firaxis Games, 2012). En él aparecen treinta y cuatro civilizaciones posibles, pero también once religiones aunque solo se pueden gestionar siete: cristianismo, judaísmo, hinduismo, islam, taoísmo, confucianismo, sintoísmo, budismo, sijismo, tengrianismo y zoroastrismo. Para la expansión siguiente, *Civilization V: Cambia el mundo* (2013) el cristianismo se despliega en sus tres grandes ramas: católicos, ortodoxos y protestantes. Lo más



Rodríguez, Gerardo y Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", en: Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo (Editoras). *Actas electrónicas del V SIRCP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014.

interesante es que en muchas de sus representaciones, o incluso sus "habilidades" más importantes (elementos de juego que aumenta el potencial de las unidades), tienen mucho que ver con las cuestiones religiosas básicas de esa civilización, caso del Patriarca de Constantinopla para Bizancio. Y por supuesto, no hemos hecho mención de todos los mods que existen por la red, y que darían mucho juego para esta aproximación al tema [<http://kotaku.com/the-funniest-civilization-v-mods-1282996407>].

3.- El trasfondo religioso en el videojuego histórico

El videojuego, como elemento de comunicación y ocio, no es ajeno a ese marco de religión y de identidad cultural rayano a la identidad social. Por lo tanto, de lo expuesto hasta ahora, hay que tener en cuenta el aspecto de visión de la alteridad en el juego usado, en la posición apriorística del usuario frente a estos parámetros, y a la proyección que se haga de ese pasado y de la importancia que la religión tuvo y tiene en la percepción que se tiene de ese pretérito. En *Assassin's Creed. Revelations*, que se desenvuelve en la Constantinopla de 1511, el inicio del juego comienza con una conversación entre el príncipe Suleimán y Ezio en el barco que los había llevado a la ciudad, y el heredero insiste en que la urbe era "una ciudad para todos los credos y personas", es decir, todas las religiones por la protección del sultán. Las referencias a los contenidos sobre los musulmanes van a ser continuadas en este tipo de títulos de contenido histórico medieval. Es el caso de los textos explicativos sobre la facción *sarraceno* del *Age of Empires II*, donde se especifica: "*Durante los inicios de la Edad Media, la España musulmana se convirtió en uno de los grandes estados de Europa. Musulmanes, judíos y cristianos convivían con relativa armonía y una rica cultura*



Rodríguez, Gerardo y Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", en: Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo (Editoras). *Actas electrónicas del V SIRCP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014.

surgió de esta múltiple influencia". Es una posición de partida que no se corresponde con la existente para el resto de casos.

Tomemos como objetivo el caso de *Assassin's Creed*, como ya comentamos aparecido justo al inicio de la generación de videoconsolas de alta definición. Fue un auténtico revulsivo del concepto de lo que se entendía como videojuego para una gran mayoría. Contribuyó de manera evidente a la masificación del videojuego como medio generalista. No contaban una película, ni relataban pasajes en párrafos muy bien escritos: directamente sumergían al jugador en una historia de la que participabas, decidías, veías. Es lo que convertía a la Historia vista, leída y oída en Historia vivida. Sí, de forma virtual, pero con un efecto de simulación inédito hasta el momento. El primer título de la saga se desarrollaba en Tierra Santa durante los años de la Tercera Cruzada. Lo interesante es que asumía un integrante de una secta islámica, los hassassin, el papel de asesinar a determinados personajes pertenecientes a los templarios, generalmente, identificados en este caso con la pura concepción del mal. Existió una réplica en el caso de *El primer templario* (FX, 2011), donde el reto es el contrario. Las imágenes del mundo islámico, en particular del cruzado, resultan por demás significativa: estas visiones se encuentran atravesadas por el conocimiento histórico del mundo musulmán medieval, el imaginario que el Islam despierta en Occidente y el discurso políticamente correcto de cada época. Este entrecruzamiento se puede observar tanto en personajes concretos como en ideologías.

En cuanto a estas ideologías, estas expresan visiones fundamentalistas. En el Manual del juego de la expansión de *Age of Empires II. Conquerors* se señala que la fuerza de los musulmanes radica en su fanatismo religioso: "*La fuerza de los grandes ejércitos musulmanes estaba en la velocidad y en la fe absoluta que*



Rodríguez, Gerardo y Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", en: Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo (Editoras). *Actas electrónicas del V SIRCOP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014.

tenían en su destino. Las fuertes creencias religiosas neutralizaban el miedo natural de los guerreros y les daba un sentimiento de ser invencibles que sus enemigos raramente tenían. Como consecuencia, esos ejércitos realizaban hazañas que no guardaban proporción con su tamaño y equipamiento". En *Medieval Total War*, en cambio, este factor aparece mucho más equilibrado, pues el llamamiento a la cruzada y la convocatoria a la *yihad* se muestran en igualdad de condiciones.

Los referidos a guion de cruzadas poseen mayor contenido de contrapunto religioso, por cuanto aparecen las dos mayoritarias, siempre bajo la óptica de lo "políticamente correcto". Es un hecho que puede relegar la realidad de la base histórica del guion del juego, pues se somete la historia, en minúscula, a los criterios de lo que quiere la sociedad actual qué y cómo hubiera sido el pasado; aunque no se atenga a lo que pasó en realidad.

4.- Conclusiones

El videojuego es un canal de comunicación y ocio que se ha universalizado, al modo de la televisión y la literatura. Independientemente de los medios dispuestos para su uso y disfrute, es una realidad que no debe equivocarnos: se trata de una herramienta donde los contenidos son fruto de la demanda-oferta de los consumidores y del género creativo del desarrollador. Por ello, los contenidos religiosos que están implícitos en los diversos títulos son obra del reflejo de la sociedad que nos ha tocado vivir. Sin hacer mayor referencia a todos los aspectos que pueda sugerir el tema, hemos centrado nuestro objetivo en los de contenido histórico, y más concretamente, en los de guion de época medieval. Concedores de que el potencial es mucho y que las perspectivas son muy numerosas, hemos esbozado una primera aproximación a lo que representa ciertamente el plano religioso en el desarrollo del juego, con la idea y el deseo de realizar un estudio



Rodríguez, Gerardo y Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", en: Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo (Editoras). *Actas electrónicas del V SIRCOP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014.

más profuso sobre este mismo tema, ya que se abren posibilidades acerca de la visión de la evolución institucional eclesiástica y la ortodoxia lógica en este tipo de manifestaciones (por ejemplo, no hemos aludido en ningún momento a esas desviaciones heterodoxas heréticas que sí aparecen en diversos títulos, como en *Medieval Total War*). Será interesante también observar los inicios del cristianismo como poder político (fundamental el análisis de la expansión *Barbarian Invasion* de *Rome Total War*, o el mod sobre la época constantiniana de *Rome Total War II*, ilustración 3).

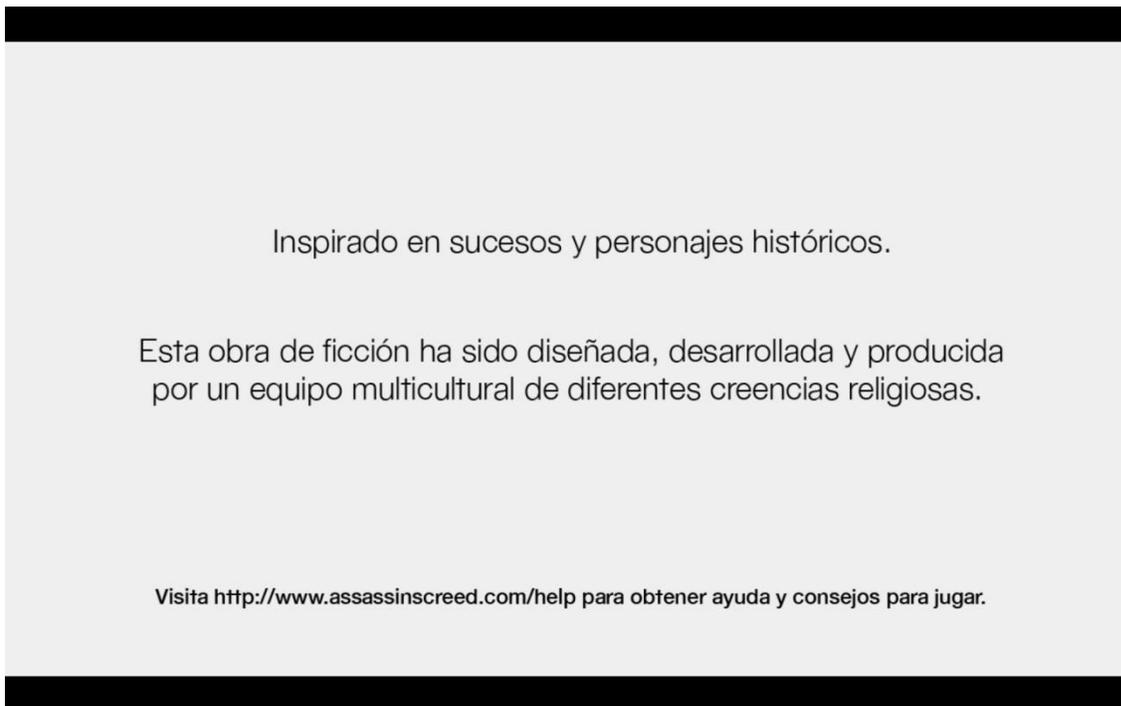
Como conclusión primera para esta incipiente incursión sobre este tema tan específico, debemos decir que el plano religioso que aparece en los videojuegos de contenido histórico responde vivamente a la perspectiva que hoy se tiene de aquel pasado, donde la Iglesia cristiana, intervenida directamente por el Papado romano, está dibujada como un poder específico, sin más (con excepción de algún título concreto), y donde el Islam desempeña un papel difuso de contraposición a las facciones cristianas, muy visible en todos los referidos a Cruzadas o cruzados. El judaísmo está prácticamente inédito, con alguna excepción puntual (como la sinagoga que aparece en el barrio judío de Jerusalén en *Assassin's Creed*), y donde el paganismo está asociado a pueblos marginales y literalmente *bárbaros* en el sentido clásico del concepto.



Rodríguez, Gerardo y Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", en: Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo (Editoras). *Actas electrónicas del V SIRCP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014.

Ilustraciones

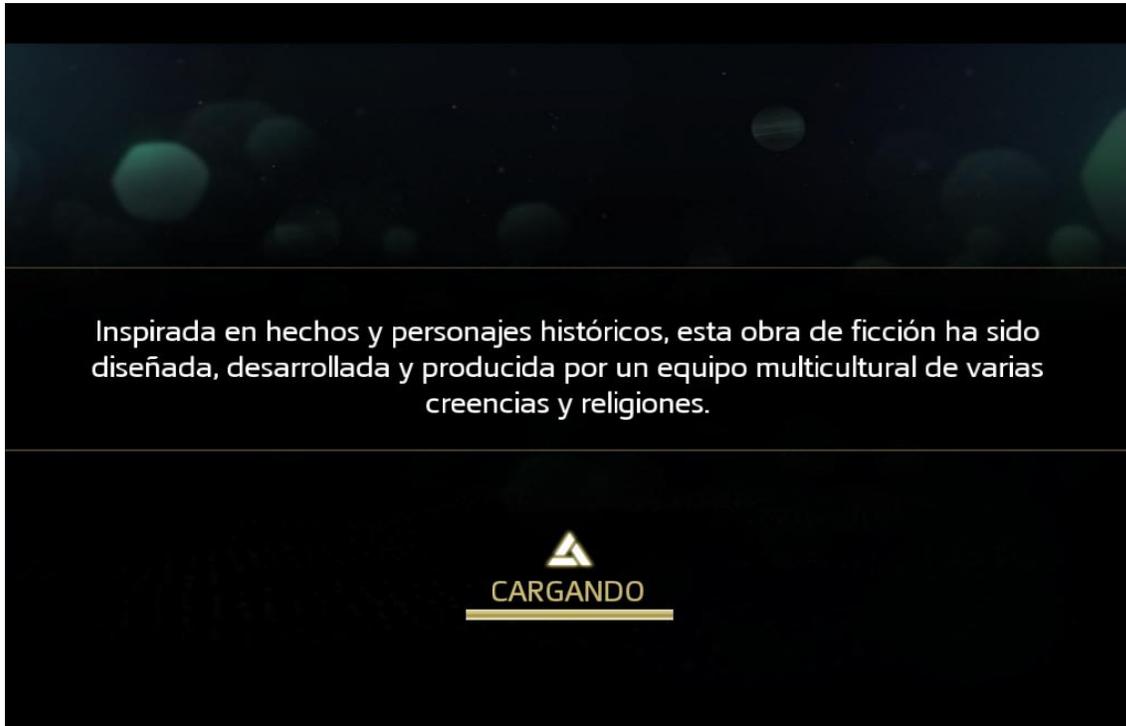
1.- Pantalla de inicio en *Assassin's Creed*. PC-Windows.





Rodríguez, Gerardo y Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", en: Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo (Editoras). *Actas electrónicas del V SIRCOP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014.

2.- Pantalla de inicio en *Assassin's Creed. Pirates*. Edición para Ipad.



3.- *Rome Total War II*. Mod. *Constantine: rise of Christianity*.





Rodríguez, Gerardo y Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", en: Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo (Editoras). *Actas electrónicas del V SIRCOP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014.

Bibliografía de referencia

BARRIO BARRIO, J.A. (2008): "The Middle Ages in USA cinema", *Imago Temporis. Medium Aevum*, 2, pp. 229-260.

BONDER, G. (2002): *Las nuevas tecnologías de información y las mujeres: reflexiones necesarias*. Santiago de Chile.

CAMPBELL, C. (2013): "Sexo en los videojuegos". IGN España. 9 de enero de 2013 (Fecha de consulta 24 de febrero de 2014): <http://es.ign.com/feature/4383/sexo-porno-videojuegos>.

ESTEVE, J.: <http://es.ign.com/review/8718/conquistadores-del-nuevo-mundo-analisis-pc-indie>

INFORME ADESE (2012): http://www.adese.es/anuario2012/ANUARIO_ADESE_2012.pdf.

JENKINS, J. (2008), *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. (2009): "Videogames and Middle Ages". *Imago Temporis. Medium Aevum*, 3: 311-365.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. (2010): "El reto de las tecnologías de la información y comunicación en Humanidades. Medievalismo, medievalistas y el ordenador". *El estudiante en el sistema ECTS. Innovaciones docentes para clases teóricas y prácticas*, Granada. Ed. Copicentro: 95-112.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. (2011): "Cruzadas, cruzados y videojuegos". *Anales de la Universidad de Alicante. Historia Medieval*, 17: 363-407.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. (2011): "El otro pasado posible: la simulación del Medievo en los videojuegos". *Imago Temporis. Medium Aevum*, 5: 491-517.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, (2014): "El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego". *Roda da Fortuna*, en prensa.



Rodríguez, Gerardo y Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", en: Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo (Editoras). *Actas electrónicas del V SIRCIP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. y MURGUETA MORENO, I. (2014): "Estudiar la Edad Media desde el presente: un taller didáctico en aulas de ESO con videojuegos". *Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*, F. Revuelta, M.R. Fernández, M.I. Pedrera y J. Valverde (coords.), Cáceres, Universidad de Extremadura: 273-276.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. y RODRÍGUEZ, G. (2014a): "La visión del musulmán en los videojuegos de contenido histórico". *IX Estudios de Frontera. Economía, Derecho y sociedad en la Frontera*, Jaén, Diputación Provincial: 317-336.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. y RODRÍGUEZ, G. (2014b): "Sexualidades jugadas. El sexo en los videojuegos históricos". *Actas de las I Jornadas Interdisciplinarias sobre Estudios de Género y Estudios Visuales "La producción visual de la sexualidad"*, Mar del Plata, 2014, 29 pp.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. y RODRÍGUEZ, G. (2014): "Paisajes sonoros medievales en los nuevos medios de ocio digital", *Imago Temporis Medium Aevum*, 7, en prensa.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.: <http://historiayvideojuegos.com/?q=node/32>.

LÓPEZ BELTRÁN, M^a T. (1985): *La prostitución en el reino de Granada en época de los Reyes Católicos: el caso de Málaga (1487-1516)*, Málaga.

LÓPEZ BELTRÁN, M^a T. (1992): "La prostitución en la Andalucía Medieval: fuentes para su estudio", en *Nuevas preguntas, nuevas miradas. Fuentes y documentos para la Historia de las mujeres (siglos XIII-XVIII)*, Granada: 47-58.

MÁRQUEZ, I.V. (2014): "Género y videojuegos. Roles, estereotipos y usos", *Telos*, 96: 1-18.

MOLINA MOLINA, A. (1998): *Mujeres públicas, mujeres secretas. La prostitución y su mundo: siglos XIII-XVII*, Murcia.



Rodríguez, Gerardo y Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", en: Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo (Editoras). *Actas electrónicas del V SIRCOP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014.

MOLINA MOLINA, A. (2005): *Prostitución, violencia y otras conductas sexuales transgresoras en la Murcia de los siglos XIV al XVI*, Murcia.

MORDUCHOWICZ, R. (2008): *La generación multimedia. Significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*, Buenos Aires, Paidós.

PRÁDANOS, E., 2 de marzo de 2012 (Fecha de consulta: 21 de junio de 2013): <<http://eduardoprados.com/2012/03/02/cual-es-la-diferencia-entre-transmedia-crossmedia-multiplataforma-merchandising-y-productos-licenciados>>.

PRENSKY, M. (2001): <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

RAMÍREZ MORENO, C. (2014): "Del avatar a la persona: introducción al análisis del personaje en el videojuego", en Revuelta, F.I.; Fernández, M.R.; Pedrera, M.I. y Valverde, J. (coords.), *Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*, Cáceres, Universidad de Extremadura, pp. 50-54.

ROSSIAUD, J. (2013): *Amori venali. La prostituzione nell'Europa medievale*, Roma.

SAUQUILLO MATEO, P.; ROS ROS, C. y BELLVER MORENO, M^a C. (2008): "El rol de género en los videojuegos", en Sánchez i Peris, F.J. (coord.), *Videojuegos: una herramienta educativa del "homo digitalis"* [monográfico en línea]. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9-3: 130-149 (Fecha de consulta 24 de febrero de 2014): http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_sauquillo_ros_bellver.pdf

WAIMAN, D. (2013): "La prostitución en Castilla. Siglos XIII-XV", en C. Villanueva, D. Reinaldos, J. Maíz e I. Calderón: *Nuevas investigaciones de jóvenes medievalistas. Lorca 2010*, Murcia: 223-234.



SIRCOP
Quinto Simposio Internacional
sobre **RELIGIOSIDAD,**
CULTURA Y PODER



Rodríguez, Gerardo y Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", en: Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo (Editoras). *Actas electrónicas del V SIRCOP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014.

Este trabajo se enmarca en los proyectos de investigación I+D+i: *Historia y videojuegos. El impacto de los nuevos medios de ocio en el conocimiento del pasado medieval* (HAR2011-25548), financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad (España) y de extensión "*Play & Level Up: la enseñanza y el aprendizaje del conocimiento histórico en el aula a través de los videojuegos*", (OCS N°640/14) de Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina).