



División de Ciencias Sociales y Humanidades

**Los usos del pasado en los videojuegos: una aproximación al problema
de jugar con el pasado.**

Tesis que para obtener el grado de Maestro en Comunicación y Política presenta:

Germán Sosa Castañón

Director de tesis: Dr. Mario Rufer

Lector externo: Dr. José Ángel Garfías Frías

Lector interno: Dra. María del Carmen de la Peza Casares

Dedicatoria y agradecimientos.

Esta tesis está dedicada a mi esposa, Alejandra, y a mis padres por su enorme apoyo y soporte en la realización de esta tesis, aguantando estreses y dilemas existenciales. A mi hermana Carolina por sus incondicionales porras. A mis colegas y amigos de la maestría, que con sus charlas, críticas y discusiones he podido avanzar con paso más firme por este camino de lecturas y escrituras.

A mi director de tesis, Mario Rufer, y a mi lectora, Carmen de la Peza, quienes me han enseñado la riqueza y pertinencia de líneas de investigación y herramientas metodológicas que anteriormente había pasado por alto, y que componen una parte importante de este escrito; también les agradezco la paciencia y el valor por acercarse al tema de los videojuegos conmigo. A José Ángel Garfias por su apreciable ayuda y oportunas observaciones; y especialmente por hacerme tangible la posibilidad y el valor de realizar investigación sobre videojuegos. También quiero agradecer a mis profesoras Guiomar Rovira, Margarita Zires, Yissel Arce y Silvia Gutiérrez, quienes también me hicieron observaciones valiosas a lo largo de las diferentes etapas de esta tesis.

Índice.

<u>Introducción.</u>	P. 4
- Marco conceptual	p. 10
- El pasado como <i>setting</i>	p. 25
- Metodología de la investigación	p. 33
- Delimitación del <i>corpus</i>	p. 35
<u>Capítulo 1. La jugabilidad y los personajes como elementos significativos del pasado.</u>	P. 53
1.1. Jugabilidad y pasado	p. 60
1.1.1. Configurando los actores posibles de la Conquista	p. 62
1.1.2. El personaje colectivo	p. 70
1.1.3. El personaje que juega	p. 76
1.2 El actante ejecutado, las posibilidades de jugar con los héroes	p. 85
1.2.1. El diálogo, la exploración y el combate	p. 85
1.2.2. La explotación de la tierra y la supremacía militar	p. 92
1.2.3. Saber, asesinar, ocultarse	p. 97
1.3. Los límites en la concepción de los actantes	p. 106
<u>Capítulo 2. La producción del espacio y del tiempo en el juego.</u>	P. 113
2.1 La imagen del espacio: la ciudad, el campo y el campo de batalla	p. 116
2.1.1 Las ciudades	p. 118
2.1.2 Los entornos rurales y lo “salvaje”	p. 125
2.1.3 El campo de batalla	p. 130
2.1.4 Los mapas	p. 134

2.2 El uso de imágenes como elementos reconocibles del pasado: edificios y paisajes	p. 145
2.2.1 Los edificios	p. 148
2.2.2 Los rasgos del paisaje	p. 152
2.2.3 La miniaturización y el nombrar como significantes	p. 154
2.3 La producción de tiempo en el juego	p. 157
2.3.1 El contexto temporal como denotación y la narración del desplazamiento	p. 164
2.3.2 El tiempo y los flujos del juego	p. 177
2.3.3 El pasado como juego o los juegos del pasado	p. 191
 <u>Capítulo 3. Lo retórico en los usos del pasado: los compendios informativos</u>	 p. 194
3.1 El código, la base de datos y la historia	p. 196
3.2 De la enciclopedia al juego, y de regreso	p. 204
3.3 El dato y la memorización	p. 214
 <u>Conclusiones.</u>	 P. 220
 <u>Bibliografía</u>	 p. 228

Introducción.

“Cuando, en la soledad, soñamos largamente, alejándonos del presente para revivir los tiempos de la vida primera, varios rostros de niños vienen a nuestro encuentro. Fuimos varios durante ese ensayo de nuestra vida, en nuestra vida primitiva. Sólo hemos conocido nuestra unidad por los cuentos de los demás. Siguiendo el hilo de nuestra historia contada por ellos, terminamos, año tras año, por parecernos. Reunimos nuestros seres en torno a la unidad de nuestro nombre. / Pero la ensoñación no cuenta. O al menos hay ensoñaciones que nos ayudan a descender tan profundamente en nosotros que nos desembarazan de nuestra historia, nos liberan de nuestro nombre.” Gaston Bachelard.

Estas líneas de Bachelard me ayudan a ilustrar el predicamento del que soy presa al momento de escribir este trabajo. La distinción entre sueños y ensoñaciones se cifra en que las segundas precisan del esfuerzo del sujeto por establecer un acto creador de imágenes e impresiones; la capacidad poética del hombre en que se da forma inteligible a la producción involuntaria del soñar, sin someterla a las reglas de la razón. La doble dirección que impone el mirar hacia el pasado, tal y como está descrita en este epígrafe, pero dejando de lado la individualidad del acto, es la práctica de inventar los recuerdos pluralmente, fragmentándonos a nosotros mismos, siempre luchando contra la uniformidad que el otro-que-nos-narra quiere imponernos. El sueño crea y fragmenta, el relato unifica y denota, y la ensoñación lleva la mirada a la singularidad, se vuelve un método que nos libera y nos hace inmunes a los efectos del ser nombrados. El juego, no el consumo de videojuegos, como el acto de crear y diseñar algo con lo que se quiere jugar, me parece equivalente al acto de la ensoñación. Estas ideas no conforman una parte del sustento de esta tesis, pero actúa, más que nada, como una impresión que atraviesa estas páginas.

Inicialmente comencé adentrándome en esta investigación guiado por una serie de cuestionamientos acerca del impacto que poseen ciertas producciones culturales en la forma en cómo las personas pensaban o entendían la historia. Desde mi formación como historiador, el concepto de historia se centró especialmente en el campo del conocimiento, seguro en que existía un adentro y un afuera de lo que se debía escribir, decir o pensar sobre el pasado, que también debía de aplicarse a las industrias del entretenimiento. Dicha postura ha sido cuestionada con el paso de estos últimos años y mi original preocupación acerca del papel que jugaban algunos medios, entre los que están la televisión, el cine y los videojuegos, como difusores o desinformadores de la historia, ha llegado a un punto en que se ha tornado imprescindible el análisis de esos medios y la forma en que intervienen en la significación del pasado hecha por los usuarios. Ya no con la intención de ligarlo con ese discurso legitimado de la academia y sus historiadores, sino como parte de una interdiscursividad, cuestión mucho más amplia y compleja. Debido a que estas producciones culturales poseen características diferentes fue necesario restringir mi interés a sólo una de ellas. Los videojuegos mostraron ser un campo poco estudiado respecto a estos problemas, además de poseer la particularidad de la interacción, la cual otorgaba una especificidad interesante. Por supuesto, también están las razones personales para esta elección, puesto que he sido jugador desde la infancia y hasta la fecha sigo siendo partícipe de esta actividad.

Después de este recorte tuve que hacer otro. Comprendí que mi interés se arraigaba en un proceso muy amplio que abarcaría esencialmente tres momentos clave, que serían el soporte y su producción, el momento del juego y, por último, la significación por parte de los jugadores. Aunque mi interés principal radicaba en este último, continuamente me aseguraba de que era necesario hacer primero un análisis, aunque fuera breve, sobre los videojuegos como producciones culturales y las características que poseían respecto al uso del pasado que evidenciaban. Esto, en última instancia, terminaría por poner las bases con las que los jugadores significarían el juego en

relación con la historia. Sin embargo, resultó que no era posible hacer un análisis “breve” de estos soportes. Por ello, en la presente investigación nos restringiremos a este primer paso. Se trata de estudiar los usos del pasado que se presentan en la producción de videojuegos a través del análisis de algunos casos concretos.

Podría afirmar que la pregunta de la que parto para realizar esta investigación es “¿cuál es la experiencia con el pasado que revelan estas producciones?” No obstante, por el momento no es de mi interés abordar esa experiencia desde el momento del juego, donde los jugadores serían los sujetos de estudio, al ser ellos quienes evidenciarían la forma en cómo el pasado cobra sentido en la actividad lúdica de una manera particular y situada. Sin embargo, los videojuegos son evidencia de una relación específica con lo acontecido, ya que consisten en la conjugación de una serie de prácticas en torno a sus relatos. Estos videojuegos deben ser considerados aquí como un soporte diseñado para generar una experiencia particular con *un* pasado, y me propongo hacer un breve análisis de los diferentes elementos que lo dotan de tal capacidad, es decir, mi objeto son las discursividades que atraviesan estas producciones y sus narraciones del pasado.

La industria de los videojuegos consiste en un universo en expansión cuyas producciones están formadas por una variedad tanto de géneros narrativos como de jugabilidades. Éstas dotan de una personalidad a los juegos que muchas veces se apoya en la adaptación de temas de otras industrias y actividades como la literatura y el cine a la práctica lúdica. Incluso existe la tendencia por diseñar la jugabilidad en torno a sus géneros como lo sería la fantasía, la ciencia ficción, el horror y los *thrillers* policíacos. De igual manera, los videojuegos pueden tener lugar en mundos y contextos ficcionales o reales, sean estos pasados, presentes o futuros. Dentro de este universo es un grupo específico el que pienso abordar aquí; el de aquellos que construyen una escenificación del pasado.

Estado de la cuestión

Existen esfuerzos esporádicos por abordar estos videojuegos en específico, todos ellos están publicados en artículos, algunos con un tono más académico que otros. Las preocupaciones por ellos se enfocan en tres cuestiones principalmente: el realismo en la descripción del pasado, lo que nos lleva al segundo tema; la posibilidad de aprender historia a través del videojuego (Burns, 2002; Gros, 2000; Esnaola, 2006); y los videojuegos como sólo la repetición de definiciones, relatos y descripciones de “historias oficiales” (Burns, 2002; Ghys, 2012). Las respuestas ante estas problemáticas han sido varias, pero la línea que me gustaría destacar aquí es aquella que plantea, en primer lugar, el diseño de videojuegos como un esfuerzo dirigido a la búsqueda de *realismo*. Segundo, el aprendizaje por medio de los videojuegos, si es que así se le puede llamar, habita en un espacio intersticial entre el placer, el lenguaje y el conocimiento, difícil de definir. Y por último, la escenificación del pasado está mediada por las corrientes intelectuales historiográficas, por lo que están histórica y geopolíticamente situadas.

Acerca del *realismo* o de la precisión histórica en la escenificación existen varios trabajos, comenzando por aquellos que abordan la imagen digital y la virtualidad de manera general (Manovich, 2005; Ryan, 2004; Darley, 2002), los cuales se enfocan en delimitar los problemas conceptuales con los que se puede pensar el ciberespacio y la imagen digital. Por otra parte existen preocupaciones similares pero acotadas específicamente a los videojuegos históricos como el artículo de Burns (2002), quien problematiza el proceso en el desarrollo de la saga *Civilization* para observar las preconcepciones históricas que lo han atravesado y en especial la relación con ciertas tendencias historiográficas. Tuur Ghys (2012) habla sobre cómo algunos videojuegos de estrategia (*Civilization*, *Age of Empires* y *Rise of Nations*) muestran una relación dual con el pasado a través de la tecnología, por un lado como elemento determinante en el devenir, y por otro, en el nivel micro, en lo que se refiere a las tecnologías particulares está el ejercicio de una interpretación. La precisión,

compuesta por la caracterización “histórica” de cada civilización, es puesta en tensión con la necesidad de diseñar una competencia balanceada. En un ensayo, Angela Cox (2013) advierte que en *Age of Empires* hay una aparente distinción cultural y la muestra de conocimientos históricos, pero que tienen por función reproducir ciertas premisas ideológicas colonialistas. Estos esfuerzos abordan temas particulares que atraviesan de alguna manera los problemas que aquí se deben tratar estableciendo la problemática de que los videojuegos están cruzados por interpretaciones reconocibles sobre el pasado, y que el soporte, las mecánicas del juego se imponen ante la “precisión”. Pero aún hace falta un trabajo más puntual sobre la relación entre *precisión*, pasado y videojuego.

El tema del aprendizaje ha sido abordado en muchos lugares. Aunque podamos rastrear esta discusión hasta Winnicott y Piaget y sus aportaciones sobre la función del juego en el aprendizaje, existe una literatura importante aplicada específicamente a los videojuegos. Tal es el caso de los libros de Begoña Gros (en que se abordan los videojuegos como una herramienta pedagógica más y su posible uso dentro de la institución escolar)¹ y Graciela Esnaola (2006). Esta última problematiza dicho entrecruzamiento, poniendo el dedo sobre la particularidad de la cultura contemporánea, y cómo los videojuegos pueden ser capaces de romper con el paradigma que segmenta la educación, en su acepción de institución de control², y el entretenimiento como el único espacio destinado para lo lúdico. Lo que ella busca es “[...] re establecer el *espacio lúdico de los relatos a través del cual nos resistimos al anonimato y nos rescatamos de la desmemoria...*” (Esnaola, 2006, p. 16)³.

¹ Este libro y otros trabajos similares no serán citados en esta tesis puesto que, me parece, buscan sacar del espacio y tiempo de ocio al uso de los videojuegos. Esta descontextualización termina por obstaculizar mi búsqueda por observar las formas en que se significa el pasado en las prácticas del entretenimiento.

² “Las instituciones sociales —particularmente la institución escolar— se han establecido como herramientas culturales de control y de programación de las actividades humanas y se encuentran inmersas en un fenómeno cultural en expansión que impregna casi todos los espacios sociales configuradores de la identidad” (Esnaola, 2006, p. 15).

³ Si bien en esta tesis no abordaré directamente el tema de la educación, la idea de los videojuegos como ese espacio intersticial estará presente a lo largo de estas páginas.

Sobre el último punto, nuevamente Ghys aporta a la discusión mediante su artículo sobre los *tech trees*, al describir la dinámica en el diseño de videojuegos entre repetir definiciones más o menos comunes de las tecnologías y la interpretación o traducción que los desarrolladores deben ejercer para adaptar esos datos al soporte lúdico. De alguna manera, lo propuesto por Esnaola también cobra sentido: el videojuego como esa revaloración de lo lúdico que imposibilita la sola repetición de lo dicho.

Bajo este breve panorama, este trabajo pretende aportar a estas discusiones pero, a la vez, tomando cierta distancia de algunas nociones. Primero, las publicaciones mencionadas en que se analizan diferentes aspectos de los videojuegos históricos, se apegan mayoritariamente a los juegos de estrategia militar y económica. Esto pone en evidencia una limitante acerca del peso que cobran otros géneros de juego en la configuración del sentido sobre esta relación, los cuales aquí pienso abordar. Sobre esta relación tampoco se hace referencia a las discusiones sobre ficción o, mejor dicho, sobre la tensión que ejercen los juegos acerca de la alteración del pasado. Tanto Ghys como Burns describen los videojuegos de estrategia como tendientes a la alteración de lo relatado del pasado a través de las decisiones y preferencias de los jugadores, pero ninguno aborda las implicaciones teóricas que esto conlleva para pensar la relación videojuego-pasado. Al mismo tiempo, y siguiendo en parte el sentimiento de Esnaola, esta cuestión vuelve inoperante el tema de la educación de la historia a partir de estos videojuegos. Como soportes que se ponen a disposición de los jugadores para jugar con el pasado, junto con el rechazo a que estas producciones *repiten* las historias oficiales, el aprendizaje, en sentido institucional, queda relegado a un plano inocuo⁴.

El estado de estos estudios me lleva a abordar este tema bajo un horizonte conceptual muy diverso, con lo cual espero inscribir este tema dentro de una serie de discusiones en las que participa. A pesar de que delimito esta investigación a las discusiones en torno a los “usos del

⁴ Podría ser más productivo hablar del constante diálogo que experimentan los jugadores con los “mundos culturales externos”, compuestos por los símbolos que integran los videojuegos (Esnaola, *op. cit.*, p. 128).

pasado”, echo mano de muchas herramientas conceptuales que me ayudan a colocar este fenómeno en el marco general en que participa en los temas de la tecnología, del pasado y del juego. La tecnología será abordada no sólo a partir de la imagen digital, sino a través de la particularidad de la interacción y las mecánicas de juego de estas producciones como formas distintas que intervienen en los posibles contratos de lectura. El pasado será analizado a partir de los trabajos sobre la narrativa y la significación, así como los estudios acerca de las particularidades en que las sociedades contemporáneas experimentan la temporalidad. Por último, el concepto de juego abarcará todas las discusiones, ya que lo utilizaré para dar sentido a la forma en cómo se pueden articular genealogías teóricas tan disímiles.

No pretendo realizar un trabajo que profundice en cada uno de estos campos analíticos tan complejos y diversos, sino delimitar lo que podría ser un campo de discusión particular que contemple estos cruces como una práctica singular que se gesta en las industrias del entretenimiento, y que tienen la capacidad de producir sentido sobre el pasado de forma particular; lo que podría llamar “juegos con el pasado”. A lo largo de esta tesis se buscará observar los distintos mecanismos que operan dentro de los videojuegos con la posibilidad de producir sentido, aquellas imágenes, textos y acciones que muestren una traducción del pasado al formato del juego, y de aquellos elementos que dentro de la actividad lúdica se añadan a esas traducciones. Esto implica echar mano de una serie de conceptos que estarán presentes no sólo como mis categorías de análisis, también como dilemas que están presentes en el quehacer de los desarrolladores de estos soportes.

Marco conceptual

A continuación delimitaré las problemáticas en las que me inscribo a partir de esta investigación. Comenzaré por definir qué es lo que entiendo por “usos del pasado” y a partir de ello abordar las

discusiones sobre verdad, realidad y ficción en que esta tesis está inmersa. Como parte de este panorama teórico se presenta la dimensión política del pasado en esos usos, con lo que traeré a colación algunas herramientas analíticas de los estudios poscoloniales. En la segunda parte de este marco, abordaré los trabajos teóricos acerca del juego con el cual podré definir cómo se debe entender este término a lo largo de este escrito. De aquí surge también la necesidad de abordar las investigaciones que se han llevado a cabo en torno a los videojuegos, en los que he puesto singular interés sobre aquellos que trabajan los vínculos entre estos objetos con la narratividad y los actos de lectura. La amplitud en este abordaje se debe a la complejidad teórica en la que está sumida esta relación entre tecnología, juego y pasado.

En primer lugar, aclararé qué es lo que entiendo por usos del pasado. Me refiero específicamente a la cuestión del “uso” aportada por Michel de Certeau quien, en un inicio, lo propone en contraposición a la noción de “consumo” (2000, p. 35-48). Este autor define ese “uso” como un espacio ambiguo donde confluyen tanto la formalidad de los actos como una dimensión interna que permite la invención y la creación a partir de la materialidad de lo impuesto, una dinámica que impide el establecimiento de un efecto unívoco y previsible, como lo sugiere el término “consumo”. Es la lucha en la que ese sujeto considerado como simple receptor del mensaje se posiciona como productor y como actor en el devenir del mensaje, del objeto productor de sentido; es “el arte de utilizar los [productos] que le son impuestos” (De Certeau, 2000, p. 38).

El uso del pasado entonces resultaría como una *táctica*⁵ que trata de valerse de las materialidades surgidas desde diferentes discursos sobre lo acontecido para un fin que no era aquel al que se les tenía destinados. Esta afirmación parece de alguna manera contravenir a lo que se ha ido produciendo acerca de una noción de “usos de la historia” en que se prioriza una dimensión utilitaria, ligada concretamente con las formas en que la historia, como producción de los

⁵ Las tácticas refieren a las prácticas cotidianas que se ejercen en oposición a las *estrategias* que son las dinámicas utilizadas como instrumentos de control y dominio.

historiadores, es situada en ámbitos fuera de la academia. Existe una compenetración entre esta idea y las discusiones sobre la difusión y la enseñanza de la historia⁶, pero también se han generado trabajos sobre la apropiación del conocimiento histórico por parte de grupos y partidos políticos (Meyer, 2010; Rouso, 2012). Este énfasis en ver los “usos” del pasado como conocimiento, como producción de los historiadores, está comprometido con la palabra “historia”. Al referirme a “usos del pasado” no sólo pretendo distanciarme de esa marca utilitarista, también hago énfasis en que me remito a otros discursos producidos fuera del ámbito académico.

Por usos del pasado en los videojuegos se entienden los símbolos en torno a lo acontecido, producidos tanto por una élite política e intelectual como mediante otras prácticas cotidianas y culturales, que son manipulados por los practicantes del diseño digital desde la imagen, el texto, el sonido y la interacción. Siguiendo a Alejandro Araujo, de la misma forma en que los historiadores hacemos uso de documentos para algo distinto de su función original (Araujo, 2009, p. 18), los desarrolladores de videojuegos se apropian de textos e imágenes de corte informativo y educativo, entre otros, para construir algo más⁷. Y ese algo más, en este caso, son los videojuegos de escenificación histórica, un soporte lúdico que como propósito primario tiene el de mostrarse como fuente atractiva de entretenimiento⁸ a una multitud de posibles compradores⁹.

Hablar del pasado en estos términos implica tomar los relatos sobre lo acontecido como

⁶ No obstante, existen trabajos que desarrollan el concepto de “usos” en temas semejantes a los que aquí quiero abordar pero que aplican el término de una manera distinta. En la presentación al IV Congreso de la Asociación de Historia Contemporánea en Zaragoza, España, el tema que se abordó fue nombrado como “los usos públicos de la historia”, y fue definido como “[...] las diferentes formas de *gestión del conocimiento histórico*, tanto en el terreno de la investigación como en el de su transmisión a la opinión pública y al sistema educativo [...]” (Forcadell, *et. al.*, 2002, p. 7). En esta escueta definición se exhibe una falta de reflexión sobre la noción de “uso”, y termina por referir a una serie de funciones de corte más utilitarista, subordinadas al pasado como saber académico que se debe *transmitir* hacia los no iniciados.

⁷ En su libro, Araujo aborda el problema de los “usos de la novela histórica”, estableciendo la dualidad que marca el carácter que los historiadores le dotan como fuente, así como la función que pudieron haber cumplido en el presente de su producción, como fruto de una experiencia de temporalidad específica (Araujo, 2009, pp.25-26).

⁸ El tema de los videojuegos y su industria me lleva a inscribir este tema en un problema político que generalmente se identifica con la Escuela de Frankfurt, enmarcado en la idea de *Industrias culturales* (Horkheimer y Adorno, 1998, pp. 165-212).

⁹ Como veremos en el *corpus*, los juegos que aquí abordo se debe distinguir de aquellos considerados dentro de la etiqueta de *applied games*; juegos cuyos propósitos distan del entretenimiento, pudiendo ir desde cualquier entrenamiento por simulador, hasta su aplicación en tratamientos médicos de rehabilitación.

acervo común. La forma de tratar el pasado en los videojuegos está mediada por una serie de textos anteriores que van desde otras producciones destinadas al entretenimiento, como cierta clase de cine y literatura, hasta los discursos escolar y académico. Puesto que estos textos aparecen a lo largo de este nuevo texto que conforma el videojuego, pretendo utilizar la noción de *intertextualidad*. Julia Kristeva la define como “[...] esa transposición de uno (o de varios) sistema(s) de signos a otro: pero, puesto que ese término ha sido entendido a menudo en el sentido banal de “crítica de las fuentes” de un texto, preferimos el de transposición, que tiene la ventaja de precisar que el paso de un sistema signifiante a otro exige una nueva articulación de lo tético –de la posicionalidad enunciativa y denotativa.” (citado en Navarro, 1996, p. vii)¹⁰. El caso preciso de los videojuegos que utilizan el pasado refiere ineludiblemente a una intertextualidad al tratarse de acoplar al soporte-juego una serie de citas provenientes de diferentes textos. A primera vista salta el sistema de signos proveniente del discurso histórico, del pasado como producción científica-académica, de las huellas de lo acontecido (documentos e imágenes) y la práctica de la novela histórica. Ambos son llevados a la posición del juego; éste último entendido como otro sistema signifiante.

Ese llevar los signos de lo acontecido, en parte producidos desde una práctica científica, que se rige mediante estatutos de veracidad, hace ineludible que tengamos que abordar las discusiones sobre la ficción; en parte porque este tema tendrá una gran presencia en las preocupaciones de los diseñadores de juegos, y que será notable a lo largo de su productos¹¹. En este sentido los videojuegos utilizan una combinación de textos surgidos de diferentes tipos de

¹⁰ Esta transposición, el cambio de uno o varios significantes de un campo de significación a otro, ¿no es una acción estrechamente relacionada a la noción de “uso”?

¹¹ Como hipótesis, puedo adelantar que la valoración del pasado como ficción genera ese efecto de contrarrestar la legibilidad que los discursos institucionalizados tratan de imponer en el campo incierto del pasado (De Certeau, 2000, p. 43). Ahora se puede jugar con ella, reinventarla y distorsionarla a través de la creatividad, insinuando con ello que esas instituciones ya no tienen la capacidad de dominarla, o que simplemente ya no necesitan de ese discurso cuasi divino. Sin embargo, cabe la discusión de si esta apropiación también puede verse como una táctica, una forma de adaptación sobre los discursos institucionalizados, y sólo eso, sin la capacidad de establecerse aparte y generar otro tipo de dinámicas capaces de normalizarse.

discurso, evidenciando un constante entrecruzamiento entre fragmentos del pasado como dato, como la repetición de acontecimientos que forman parte de lo que se considera como recordado, y la presencia de narraciones de corte literario, envueltos, a su vez, de la necesidad de crear nuevas imágenes que doten de personalidad al juego y al relato. Es una cuestión que atraviesa el llamado que hace Ricoeur para distinguir entre memoria, “una cosa ausente marcada con el sello de lo anterior”, e imaginación, la presencia de lo ausente sin la necesidad de que haya sido experimentado antes por alguien (2010, p. 14)¹². Pero hay que tener cuidado de no vincular el diseño de videojuegos con la práctica de la rememoración, que implica un buscar consciente en el pasado.

En estas críticas hacia el discurso histórico se gesta las bases para la oposición entre ficción y verdad (o realidad en algunos autores), que tomo para este trabajo. Primero está la línea que marca Hayden White a partir de su lectura de de Certeau, en que se habla sobre la distinción entre lo real y lo verdadero; el primero entendido como lo inconmensurable del pasado donde sólo la ficción es capaz de adentrarse por medio del ejercicio de un imaginario de lo posible, y el segundo como la construcción discursiva de aquello que se debe demostrar, es la producción propiamente de los historiadores (White, 2010, p. 169). Ambos términos me permitirán alejarme de la dicotomía entre la práctica de la invención y aquellas verdades que se pretenden inamovibles. La ficción histórica contempla la conjunción (armónica) de las funciones de lo real y lo verdadero, “respecto del rango de sentimientos inducido por la experiencia de una condición *histórica*...”¹³. Los usos del pasado muestran la conjunción de lo real y su articulación con la presencia de esos

¹² Para Ricoeur la ficción opera a través de las variaciones imaginativas sobre los temas principales de la fenomenología del tiempo y sus aporías, mientras que el caso opuesto lo conforma el referente de los historiadores: “Considerado del lado de la historia, el problema clásico de la referencia era, en efecto, el de saber qué se quiere decir cuando se afirma que el relato histórico *se refiere* a acontecimientos que se han producido realmente en el pasado.” (Ricoeur, 2006, pp. 777-778).

¹³ Para White, esta unión dentro de la novela histórica significa un abandono de la tensión que parecería existir en dicha relación. Esta cuestión no radica en una “nueva información veraz”, sino en los artefactos literarios, poéticos y retóricos “para evocar una imagen persuasiva [...] horrorosamente presente como una posibilidad presente para cualquiera de nuestro tiempo.” (White, *op. cit.*, p. 170-172).

elementos “verídicos”, que evocan la posibilidad de una experiencia de un sentido de lo “histórico”. Es decir, para White no importa la intervención del lector en el reconocimiento de lo verdadero y de lo real¹⁴, sino lo relevante es la capacidad de los textos por generar en los lectores sentimientos específicos que los hagan sentir empáticos con lo acontecido (*Ibidem.*, pp. 171-172). Como apuntan las teorías de la lectura que abordaré más adelante esta última caracterización de la ficción es insuficiente, sin embargo conservaré a lo largo de estas páginas esa idea de la experiencia emocional como la forma en que se articulan la verdad y la realidad¹⁵.

Respecto al tema del imaginario, Ricoeur lo utilizó como la contraparte de la memoria para poder hablar acerca de las dos formas en que decanta la relación con lo ausente. Esta relación, más que antagónica, resulta complementaria. Dependiendo de la intención se tratará de una búsqueda del presente en el pasado cuando se ejerce la imaginación en el recuerdo, o puede dirigirse hacia un pasado en el pasado, en el que el acto mnemónico sólo se preocupa por ese ausente (Ricoeur, 2010, pp. 43-45)¹⁶. La ficción, sometida al imaginario como uno de sus polos, también cobra un papel fundamental en cuanto a la experiencia del tiempo: “En vez de historiografía y ficción, hablar de *conciencia histórica* y *condición histórica*” (Ricoeur, 2006, p. 781.) Entonces, bajo estas concepciones la ficción resulta en una forma de ejecución del imaginario que, en cuanto al pasado, o se mueve hacia la rememoración, hacia una apuesta consciente para significar el pasado, o simplemente es la expresión de una experiencia del presente que se vale de

¹⁴ Esta distinción fue tan importante que condenó al fracaso muchas de las producciones de este género literario durante el siglo XIX. La nueva moda exigía una facilidad para que el lector pudiera distinguir entre un texto como historia o como ficción (Araujo, pp. 38-44).

¹⁵ Esto nuevamente remite al contrato de lectura que pueden establecer estas mercancías. David Cohen habla acerca de la necesidad de un contrato que edifican los productores de todo relato de ficción para que el lector reconozca un conjunto de verdades esenciales del pasado (1994, p. xiii). Aquí entraríamos a la cuestión de la experiencia temporal que revelan estas producciones; las bases epistemológicas con las que los jugadores se aproximan a estos soportes que integran juego y pasado.

¹⁶ En otro momento cita a Bergson: “*Imaginar no es acordarse*. Sin duda, un recuerdo, a medida que se actualiza, tiende a vivir en una imagen; pero la proposición recíproca no es verdadera, y la imagen pura y simple sólo me transportará al pasado si efectivamente fui a buscarla al pasado, siguiendo así el proceso continuo que la llevó de la oscuridad a la luz.” (Cita en Ricoeur, 2010, p. 76). En este caso, la imaginación se encuentra en un plano completamente distinto al de la memoria, ya que el imaginario del pasado lleva como polos la ficción, como su faceta ordenada, y la alucinación como su forma entrópica. Nunca lleva por propósito hablar de lo acontecido, sino que éste le permite exhibir el presente del autor.

imágenes y relatos de lo ausente.

En otra instancia, el imaginario también se ha colocado como algo distinto de la ficción¹⁷. Wunenburger (2008) resume en algunos puntos el panorama de las discusiones teóricas contemporáneas acerca del imaginario: en primer lugar la relación de la producción de imágenes con la presencia, o no, de un referente empírico; la posibilidad de hablar de una estructura del imaginario, una lógica o leyes; es connotativa y figurativa a la vez; es una práctica libre, cuyas producciones construyen el mundo; por último, su uso es ambivalente, puede producir ilusiones o verdades metafísicas (*Ibidem.*, p. 25). *Grosso modo*, esta caracterización muestra que la forma en como pensamos el imaginario (y la ficción como uno de sus productos o formas) no puede separarse de un metarelato acerca de lo real y lo no-real; en términos de lo acontecido sería sobre lo que “realmente ocurrió” (lo demostrable) y las invenciones literarias y la dramatización.

Esto es lo que Huyssen (2002) define como la falta de distinción entre realidad y ficción que caracteriza a la cultura contemporánea, en donde ya no importa la resolución de esta problemática, sino que a nivel cotidiano se ha vuelto una práctica general; en la que situó la producción de videojuegos de escenificación histórica¹⁸. Él marcó el Holocausto como el evento que, al ser introducido al cine y a la tendencia de la museización (el impulso por *mostrar* la impronta o su simulación), marcaba el mejor ejemplo de este vuelco del pasado al entretenimiento. Considerar a los videojuegos dentro de este panorama del *marketing* del pasado es reconocer su participación de una experiencia de temporalidad precisa en la que también hay cabida para el mercado de la ucronía, de los pasados que nunca existieron; cuestión que los juegos ejercen constantemente. Ese

¹⁷ “[La ficción] designa invenciones a las que no corresponde ninguna realidad. Pero, por lo general, todo lo que es ficticio no lo es sino relativamente y en cierto momento. [...] Solo el adjetivo “imaginario” conserva esta connotación de irrealidad.” Después continúa: “Lo imaginario implica una emancipación en lo que concierne a una determinación literal, la invención de un contenido nuevo, desfasado, que introduce la dimensión simbólica. [...] forman conjuntos coherentes y dinámicos que conciernen a una función simbólica en el sentido de una articulación de sentidos propios y figurados.” (Wunenburger, *op.cit.*, p. 14-15). Esta acepción es lo que marcaría el vínculo que algunos autores establecen entre imaginario y poética (*Ibidem.*, pp. 19-20).

¹⁸ “Las cuestiones centrales de la cultura contemporánea se ubican precisamente en el umbral entre la memoria del trauma y los medios comerciales.” (Huyssen, 2002, p. 11).

jugar con lo acontecido también echa luz sobre ese “deseo del pasado” y sus “mercados de la memoria” (*Ibidem.*, p. 14). Pero todo parece estar sumido en una forma precisa, presente, de temporalidad. Con esto en mente, los conceptos de imaginación y ficción serán utilizados en esta tesis no como parte de los términos en que trabajaré los *usos del pasado*, sino como parte del léxico presente al interior de los propios videojuegos y de los discursos de la industria.

Hacer que lo acontecido cobre una presencia renovada mediante el entretenimiento y el espectáculo, también participa en la configuración de nuevas subjetividades históricas, o de cómo el sujeto se observa a sí mismo respecto al pasado. Sobchack anunciaba que la síntesis de los tiempos pasados y futuros en el presente podía generar que las personas se asumieran con mayor facilidad como agentes históricos: la historia se hace en el ahora y cualquiera puede participar en sus eventos neurálgicos (Sobchack, 1996, pp. 6-7). ¿Podemos pensar en el juego como una práctica relacionada a este agenciamiento? En los videojuegos que usan el pasado, los jugadores participan en la simulación de un aquí y ahora de hace decenas, cientos o miles de años para actuar y pensar como ellos mismos¹⁹.

Sin embargo, parece que estas discusiones muchas veces generan una visión del imaginario como una práctica ahistórica no situada geopolíticamente. Los videojuegos aquí abordados conforman una industria cuya producción está centrada en países que están caracterizados por lo que se ha denominado “la geografía noratlántica de la imaginación”: la Modernidad (Trouillot, 2011, pp. 82-83). Estados Unidos y Japón, las dos potencias en la producción de este entretenimiento, participan de este imaginario. Con ello, el videojuego puede verse como la expresión de un tiempo presente globalizado²⁰. Como industria y práctica urbana, el diseño de juegos sigue el camino marcado por la revolución digital estadounidense, delimitándose a sí misma

¹⁹ En el juego, la ficción nacida de la divagación y la fascinación se pueden imponer a lo real (Duvignaud, op. cit., pp. 15-38).

²⁰ Un aquí y un ahora globalizados, como expone Appadurai (2001).

en el entorno de la accesibilidad electrónica. En este contexto el imaginario que se construye es cómplice de ello, de una difusa élite tecnologizada, que lo ha hecho partícipe de una cotidianeidad, en vez de estar delimitada al arte, al mito y al ritual; ahora es un “trabajo mental cotidiano de la gente común y corriente” (Appadurai, 2001, pp. 8-9).

Los trabajos acerca del juego parecen ir en el mismo sentido. Como respuesta a la forma en cómo la filosofía decimonónica relegó el juego al padecimiento de un exceso de energía presente en hombres y animales, una actividad que no busca ni produce nada, surgieron desde la historia social y la psicología trabajos que buscaban revalorar esa tendencia. Desde Huizinga, quien había relegado a la tradición y a los rituales como forma medular y primigenia de la cultura, junto con el imaginario sólo tenía presencia o interés en momentos aparentemente formales pero donde no participaba la razón²¹. Pero a partir de él el concepto se ha ido actualizando hasta abordar lo que se le puede llamar las formas modernas del juego; que muchas veces se encasilla en los juguetes y sus usos. Aun así, algunos trabajos conservan una visión polarizada del juego en la que no reconocen la práctica lúdica contemporánea más que como un usurpador, un heredero ilegítimo que se ha apropiado de la palabra borrando el significado que “originalmente” tenía. El ensayo de Duvignaud citado en este trabajo es un ejemplo de ello, y aunque éste no habla de ese juego original como una práctica o una esencia de las sociedades que se ha perdido, sí establece una distinción entre un “jugar ideal”²², siempre creador y siempre liberador, frente a otro que está atado a lo que él denominaría como el mundo de los adultos, aquel cuya estructura sesga el acto

²¹ El siguiente trabajo con mayor impacto sobre el tema ha sido *El juego y los hombres* de Roger Caillois, quien busca, a parte de aportar a las bases que puso Huizinga, una reflexión sociológica con la cual poder catalogar las distintas formas de juego y cómo podían intervenir en el desarrollo de la cultura, distinguiendo los usos y abusos del jugar.

²² En muchas ocasiones me aseguro de que estamos ante dos temas diferentes cuando vemos el recorrido del debate sobre el juego; o de dos vertientes que ha tomado esta genealogía. En primer lugar, del lado de la antropología y de todas las obras que vinculan al juego con el ritual (e.j. Victor Turner), el término funciona para dar cuenta del espacio de indeterminación en las estructuras sociales que le dotan de un dinamismo, la capacidad de alterarse así misma. En ese caso podríamos hablar del *juego* en cualquier campo de la vida social. Por el otro lado, la palabra refiere más que nada al *acto de jugar*, como algo visible incluso fuera del rito, y en contraposición al trabajo en las sociedades modernas; el *acto*, junto con sus símbolos, figuras e instrumentos, están delimitados en un espacio y tiempo específicos en una sociedad.

imaginativo y la gratuidad del acto lúdico²³. Caillois, a pesar de que resalta las reglas como un componente benéfico, no puede separarse de esta idea²⁴. Todos estos autores coinciden en varios puntos que caracterizan el juego. Éste debe darse en un tiempo y lugar que por la duración del acto debe estar separado del mundo “exterior” (cuestión que será abordada a través de la noción de flujo en el segundo capítulo); en ese aislamiento los participantes deben compartir una actitud de “como si”, un contrato que permita a los jugadores atenerse a las reglas que éste conlleva; no debe *producir nada*, en sentido opuesto a lo producido por el trabajo; el resultado debe ser indeterminado. Estas características buscan describir la particularidad del juego frente a los detractores del término, pero continuando con su separación del trabajo, y poniendo el dedo sobre la yaga de la institucionalización del juego a través de las reglas; y como última expresión debemos pensar el tema de su industrialización.

El tema del juguete industrial (relacionado hasta cierto punto con los videojuegos) ha sido estudiado especialmente como esa contraparte del juego, un antagónico que coarta la libertad “inmanente” del jugar. Reboredo y Espinoza (1983) lo colocan como un mecanismo de dominación, encargado de llevar a los niños de países del tercer mundo la ideología de las potencias económicas para que reconozcan y acepten su posición de dominados; es la reconciliación del individuo con el poder del que hablaban Horkheimer y Adorno (1998). Esto nos regresaría al debate sobre la tensión

²³ Utiliza las palabras *play* y *game* para poder distinguir ambas prácticas. El primero correspondería al juego sin reglas, que no se deja encasillar y que no puede ser estructurado ni volverse negocio. El segundo refiere a todo acto lúdico reglado, en el que están presentes los juegos que se han vuelto espectáculo, que incluso son previsibles. También aquí se hace evidente que se trata de dos enfoques con los cuales abordar el mismo problema. Caillois buscaba incluir tanto el caso del *play* como el del *game* advirtiendo que ambos son proclives a la corrupción del juego mediante el vicio o la interferencia de factores que rompieran el aislamiento que éste demanda. Podríamos agregar que esta forma de separar el juego en Duvignaud tiene como base la distinción de Caillois entre *paidia* (“... principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud, mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada...”) y *ludus* (“... esa exhuberancia traviesa y espontánea casi es absorbida o, en todo caso, disciplinada por una tendencia complementaria, opuesta por algunos conceptos, pero no por todos, de su naturaleza anárquica y caprichosa: una necesidad creciente de plegarla a convencionalismos arbitrarios, imperativos y molestos a propósito, de contrariarla cada vez más usando ante ella tretas indefinidamente cada vez más estorbosas con el fin de hacerle cada vez más difícil llegar al resultado deseado.” (Caillois, *op. cit.*, pp. 41-42).

²⁴ “Las reglas son inseparables del juego en cuanto éste adquiere lo que yo llamaré una existencia institucional. A partir de ese momento, forman parte de su naturaleza. Son ellas las que lo transforman en instrumento de cultura fecundo y decisivo. Pero sigue siendo cierto que en el origen del juego reside una libertad primordial, una necesidad de relajamiento, y en general de distracción y fantasía.” (Caillois, pp. 64-65.)

entre la repetición y la invención creativa, que de alguna manera nos remite al tema de los “usos del pasado”. Pero aquí interviene la discusión sobre las industrias culturales y los trabajos acerca del espectador y, tal vez no tan directamente, los trabajos acerca de la lectura. Esa falta de producción material en esta tesis será suprimida por medio de la búsqueda de la producción de sentido que esos actos “inútiles” aportan²⁵.

Los videojuegos poseen un nuevo elemento que interviene en la relación entre los jugadores y ese pasado lúdico que producen: los mecanismos de interacción. Si bien profundizaré en esto más adelante a partir de los trabajos de Andrew Darley (2002) y Miguel Sicart (2008), aquí me interesa llevar este problema al campo de la teoría del juego y de la lectura. En este trabajo me propongo mostrar cómo estos mecanismos de juego intervienen en la significación del pasado, en la forma en cómo se configura la narración de lo acontecido. Y que a pesar de que estas mercancías culturales reproducen los signos de la colonización, el juego configura un campo en donde es posible observar trazas de esa idealización de lo lúdico, de la ensoñación y la imaginación. La práctica que describen las nociones de lectura y traducción, especialmente desde la semiótica social, me permiten sostener esta hipótesis.

Existen varios trabajos acerca de los videojuegos y los soportes interactivos en relación con la narratividad y la lectura (Aarseth, 1997; Ryan, 2004; Simons, 2013). El trabajo de Aarseth marca un punto seminal en que desarrolla este cruce entre lectura e interactividad, a través de lo cual toma distancia con el concepto de narración a través del concepto de literatura ergódica: “*In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text.*”²⁶ (1997, pp. 1-2). Dejando de lado la cuestión de la trivialidad, aquí es menester tomar en cuenta la diferencia

²⁵ Además, es claro que aquí no estoy abordando todo el fenómeno existente en torno a la producción de videojuegos, que no sólo existe bajo la firma de las grandes industrias y estudios sino bajo la creciente producción independiente de juegos. En este caso hablaríamos especialmente de los casos en que jugadores, artistas y académicos terminan por volverse autores de nuevas producciones.

²⁶ [En la literatura ergódica se requiere de un esfuerzo no-trivial para permitir al lector transitar por el texto.] Todas las citas en inglés las traduciré poniéndolas en notas a pie de página y entre corchetes; sólo en el caso de la cita de un diálogo la traducción se pondrá en seguida de cada parte del diálogo.

de peso que cobra la participación activa del usuario del texto. Esta literatura o cibertexto, que no está necesariamente reducida ni abarca en su totalidad a lo digital, recibe la equiparación metafórica del laberinto, en sentido de que no es posible atravesarlo sin dejar caminos inexplorados; y estas omisiones deben de estar presentes en la mente del lector. Esta imagen de la lectura como laberinto, como la elección constante de caminos, es expuesta por Aarseth como una condición propia de algunos textos que son configurados aparentemente con esa intención. Esto lleva a erigirlo como un soporte que impone sus condiciones de lectura, su contrato, a los lectores. Según Aarseth, se trata de un uso dominante de la ambigüedad (*Ibidem.*, p. 3)²⁷. Pero dicha ambigüedad implica no un esfuerzo de interpretación, sino un esfuerzo de intervención (*Ibidem.* P. 4) que dará forma a ese texto laberíntico. Estas discusiones por establecer una distinción entre juego y narración aparecen desarrolladas por Jan Simons (2013), quien advierte que la poca fortuna de esta empresa se debe a que el estudio de los juegos parte de la vertiente humanística de Caillois y Huizinga, con los cuales tanto la narración como el juego aparecen semejantes en tanto producciones ficcionales²⁸. En lo que respecta a esta investigación, la narratividad y la jugabilidad serán tomados como elementos complementarios que ayudarán a connotar ese pasado, cada uno aportando diferentes elementos que terminan por articularse dentro de la experiencia lúdica.

Por otra parte la interacción, como noción que cruza la lectura, también posee particularidades que se han ido especializando, profundizando y diversificando. La industria ha creado y nombrado géneros de juego (e.g. estrategia, plataforma, rol), los cuales vincularé

²⁷ “...when you read from a cybertext, you are constantly reminded of inaccessible strategies and paths not taken, voices not heard. Each decision will make some parts of the text more, and others less, accessible, and you may never know the exact results of your choices; that is, exactly what you missed. This is very different from the ambiguities of a linear text. And inaccessibility, it must be noted, does not imply ambiguity but, rather, an absence of possibility, an *aporia*.” [... cuando lees un cibertexto, constantemente se te recuerdan estrategias inaccesibles y caminos no tomados, voces no escuchadas. Cada decisión hará algunas partes del texto más, y otras menos, accesibles, y nunca podrás saber los resultados exactos de tus decisiones; siendo exactamente lo que te perdiste. Esto es muy diferente de las ambigüedades de un texto lineal. Y la inaccesibilidad, debe notarse, no implica ambigüedad, pero sí una ausencia de posibilidad, una *aporía*.]

²⁸ En su artículo él propone retomar los trabajos del *game theory*, en los que se aborda el juego desde una perspectiva matemática y técnica, que parte de diseñadores y programadores.

constantemente con las categorías de Caillois sobre las pulsiones psicológicas que configuran el jugar, y que a su vez configuran los relatos sobre el pasado que ellos crean. Principalmente utilizaré las ideas de *agon* y de *mimicry* como los componentes fuertes en los videojuegos. Lo agonal se refiere a la “... competencia, es decir, como una lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor.” (Caillois, *op. cit.*, p. 43). Dentro de lo agonal también cabe la dificultad en general, como los juegos en que no debe vencer a un contrincante sino superar una serie de obstáculos. Este elemento tendrá presencia en la forma en cómo se establece la narración del pasado y sus fines, donde los desafíos marcarán tanto el ritmo del relato y de la acción, así como el propósito que conduce las acciones de los jugadores.

Por otra parte, *mimicry* refiere a una ilusión temporal encerrada en la lógica de un mundo ficticio (inventado *ex profeso*), el cual parece ser una de las características de todo juego, pero éste se diferencia en que no necesita de ningún aliciente, esa ilusión o mímica es el objeto del acto: “El juego puede consistir no en desplegar una actividad o en soportar un destino en un medio imaginario, sino en ser uno mismo un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia. Nos encontramos entonces frente a una serie variada de manifestaciones que tiene como característica común apoyarse en el hecho de que el sujeto juega a creer, hacerse creer o a hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo.” (*Ibidem.*, p. 52). La creencia, ese hacer “como sí”, comprende uno de los mayores problemas en este tema, ya que cruza con el tema de lo verosímil, de la necesidad de la industria de hacer creer al jugador de que está jugando con el pasado: personajes, eventos o situaciones. En este sentido el jugador debe de colocarse en un rol o papel aparentemente distinto de sí mismo²⁹.

Con estas ideas, la industria de videojuegos y sus usos del pasado aparecen como una

²⁹ Este tema será abordado especialmente en el primer capítulo, cuando se hable acerca del juego de rol.

práctica en que se desarrolla tanto la problemática de la repetición de los valores ideológicos de las culturas productoras (Occidente), así como la posibilidad de la innovación en las formas en cómo se relata y se muestra el pasado. La propia práctica del juego, así como el uso de aquello reconocido como ficción histórica, permite esta tensión al interior de una industria. Por supuesto, la caracterización que se hace de la institucionalización del juego sólo puede ser considerada en función de sus reglas internas. Pensar en el videojuego como aparato de dominación, reproductor de valores estáticos, es negar la participación de los diseñadores y su búsqueda del placer por jugar. Cada videojuego muestra un anhelo de aquello a lo que se desea jugar; y los relatos e imágenes del pasado son un elemento recurrente en la fascinación de los jugadores. Para abordar este problema utilizaré el concepto de traducción, como la forma en que se vuelve el acervo, del que la industria echa mano, jugable.

Por último, el pasado del que aquí hablo no está atado sólo a los discursos legitimados o instituidos, discursos intelectuales atados a una noción de verdad³⁰. Junto con él, en los juegos también está presente el relato de ficción y la metáfora. Por supuesto, cabe resaltar que ese pasado presente en los videojuegos no es necesariamente un interés surgido de la preocupación por reflexionar sobre las narraciones de lo acontecido, no es una búsqueda hacia él. Podría verse como otra forma de hablar sobre el presente (Fernández, 2004), es éste el que ocupa el centro de las preocupaciones, y, aun así, estas digitalizaciones de lo que se ha dicho sobre lo acontecido son muestra del lugar que éste ocupa.

Es decir, estos objetos deben considerarse como soportes lúdicos y como mercancías, el producto de una industria cultural, pero a su vez siguen participando en la producción de sentido sobre el pasado. Muestran y repiten la historia en su faceta de datos y relatos, cuya forma y

³⁰ Hay que marcar una diferencia importante entre los juegos aquí elegidos y aquellos videojuegos que son parte de los denominados *serious* o *applied games*. Estos últimos dejan de lado el juego como simple entretenimiento y buscan a través de la didáctica enseñar o preparar a los jugadores a resolver distintos problemas. En esta tesis trabajo sólo con las producciones destinadas principalmente al entretenimiento.

contenido son más o menos estables. Presentan dentro de su interfaz y diseño una serie de mecanismos que permiten al jugador entrar en contacto con información expuesta como precisa.

Sin embargo, me gustaría hacer presente la idea de que incluso esos fragmentos de pasado cobran un dinamismo cuando son insertados en la escena del juego. El juego, tanto como actividad y como concepto utilizado particularmente por filósofos, sociólogos y antropólogos, implementa una apertura específica al sentido que pueden cobrar tanto las narraciones tradicionales como el dato.

¿Cómo analizar entonces unos productos culturales teniendo como centro la noción de “usos del pasado” y esta constelación de problemas conceptuales? Estos discursos buscaré analizarlos dentro de tres instancias presentes en todos los videojuegos: el sujeto, el tiempo y el espacio. La elección sigue la lógica de que es en ellos donde podremos observar la potencialidad de sentido que poseen para inscribirse en la red de discursos sobre el pasado. Es en los personajes, en la escenificación y en los elementos que refieren a experiencias específicas de temporalidad donde podemos encontrar tanto el entrecruzamiento de diferentes textos como las posibles direcciones que puede tomar el sentido generado por ellos. El sentido del pasado utilizado por esta industria las penetra en todo momento (Barthes, 1977, p. 71). Cómo se construyen visual, textual y auditivamente, y cómo se van entrelazando conforman un soporte que, posteriormente durante el juego, serán significadas y puestas en tensión por los jugadores con el resto de discursos sobre el pasado con los que se hayan relacionado. En éste y en los próximos capítulos mostraré una serie de fragmentos del contenido de los videojuegos con los que podré iniciar un análisis de los usos del pasado enfocándome a estos tres elementos significantes, pero no buscando el sentido del juego en su totalidad. Sólo busco el lugar singular que ocupa el pasado dentro de ellos; tratar de entender cuál es esa historia que exhiben o si cabe la posibilidad de que sean productores de otra historia³¹.

³¹ Por esta “otra historia” me refiere específicamente al tema de la ucronía, cómo estos juegos construyen relatos sobre pasado inciertos o inexistentes. En un segundo grado entraría la posibilidad de hablar del diseño de

Esto me hace partir de tres preguntas: ante la presencia que poseen estos videojuegos dentro del mercado del entretenimiento ¿cómo pensar estas producciones y su relación con ese pasado que muestran y con el que exigen al usuario jugar?; ¿qué dinámicas revela y produce esta relación?; y ¿de qué forma es partícipe de una experiencia de temporalidad? Bajo estas interrogantes plantearé una serie de problemas que cruzan tanto la producción como el uso de estas mercancías culturales, procurando delimitar una posible discusión.

A este breve marco conceptual me gustaría agregarle como complemento algunas nociones salidas de los propios desarrolladores de videojuegos, así como de algunas formas en que se comporta la industria en torno a su relación con la historia y con el pasado. Esto con el fin de mostrar la pertinencia de algunos de los conceptos antes abordados. En las páginas anteriores hablé acerca del distanciamiento que debo tomar respecto a las discusiones sobre la ficción y la historia, sin embargo, aquí mostraré cómo estas ideas cruzan estos videojuegos desde su producción hasta su uso por los jugadores. Esto comprenderá la definición de mi objeto de estudio, en que los usos del pasado aparecen en primer lugar como la “producción lúdica del pasado” bajo un contexto particular basado en el imaginario de la historia universal de la Modernidad (las categorías con las que el videojuego “habla” sobre lo acontecido, como elemento lúdico y narrativo)³², y por otro lado, la tensión que ésta genera dentro del tiempo del ocio y del juego (las categorías con las que yo establezco mi análisis).

El pasado como setting³³

“...the perfect setting for an empire-building strategy game...” James Russel³⁴.

videojuegos y su uso como un espacio de reflexión sobre el pasado.

³² La misma práctica de producción del pasado como entretenimiento ya lleva las marcas de la experiencia de temporalidad que mencionaba a través de los trabajos de Huyssen y White.

³³ Este apartado forma parte de la ponencia que presenté en el 1er Coloquio sobre Difusión de la Historia en la Escuela Nacional de Antropología e Historia en marzo de este año.

³⁴ [... el *setting* perfecto para un juego de estrategia de construcción de imperios]. Entrevista a James Russel, *lead designer* de *Rome II: Total War* por la revista *Game Central* en 17 de noviembre de 2013.

“The setting is our primary unique selling point, the game was always meant to be set there!” Jonas Wæver³⁵.

En las páginas oficiales y en las entrevistas es común que se haga alusión a la relación entre pasado y videojuego como *setting*. Esto implica particularmente dos cosas referentes a la traducción del pasado en juego. Por un lado la relación del diseño de imágenes con la composición cinematográfica cifrada en el *set* de grabación; y por otro lado está la cuestión del pasado como escenificación. Esto implicaría estar hablando posiblemente de un simple telón de fondo³⁶ frente al cual se nos presentan una serie de narraciones textuales y visuales de un acontecimiento agonal. La guerra como temática predominante, casi única en los videojuegos históricos, parecería el elemento central en lugar del pasado, y se ve inmersa en la necesidad de diseñar una experiencia divertida. En este tono Ubisoft, el estudio encargado del desarrollo de la saga *Assassin's Creed*, declaró la historia como su jardín de juegos, es decir, un espacio destinado a lo lúdico³⁷.

La elección que los desarrolladores deben tomar sobre cuál momento histórico utilizar está determinada por las posibilidades lúdicas de producir un conflicto entretenido, junto con la búsqueda de la novedad en los temas relacionados (piratería, esclavitud, conquista mundial, etc.) y que los ayuden a distinguirse fácilmente de otros videojuegos.

La preponderancia del entretenimiento sobre la historia se muestra en las siguientes declaraciones:

“We take our historical detail seriously at Ensemble, but we're first and foremost about

³⁵ [El *setting* es nuestro principal y único punto de venta, siempre se tuvo la intención de que el juego tomará lugar ahí]. Entrevista a Jonas Wæver, escritor y *lead designer* del juego *Expeditions: Conquistador*, junio, 2013. <http://www.efgmagazine.com/3aday/0/process-interview-expeditions-conquistador.html>. Última visita noviembre, 2013.

³⁶ El problema del contexto en estos relatos será abordado particularmente en la primera parte del capítulo 2.

³⁷ Publicación del 7 de marzo de 2013 en su página oficial de *Facebook*. <https://www.facebook.com/assassinscreed?fref=ts>. Poco antes, el estudio ya había utilizado esta declaración como eslogan para *Assassin's Creed: Liberation*.

making things fun, so we cheat on "what really happened" as much as we need to make a great game."³⁸

*"It wouldn't feel right as a game set in the Roman period if you didn't have the battles with thousands of thousands of men on either side. [...] We sometimes have arguments about Hollywood Rome versus real Rome! It's difficult to know what to depict. Sometimes, if we actually do the real Rome, people won't recognise it. They'd think we've got it wrong. A good example of that is Roman statues. There's a marble statue over there (points). It's white. In Rome, they coloured them all in. It would have looked like Las Vegas, garish and colourful in a way that people wouldn't recognise."*³⁹

Desde la producción del videojuego ya existe una tensión que resulta sumamente interesante. Cuando se opta por emplear una temática histórica para el diseño de un juego se debe tener en consideración la problemática de la traducción: los cambios en forma y contenido para que lo dicho en otros discursos y formatos pueda cobrar sentido y relevancia. El problema que comprende la idea de *setting*, como escenario, es ver cómo se puede volver el pasado jugable. Lo lúdico borra casi por completo la calidad de "traumático" a los diferentes tropos que pueblan la imaginación del pasado⁴⁰.

Otra perspectiva la muestra la opinión de uno de los desarrolladores del videojuego *Total*

³⁸ [Tomamos nuestros detalles históricos muy en serio en *Ensemble*, pero antes que nada nos dedicamos a hacer las cosas divertidas, así que hacemos trampa en "lo que realmente pasó" tanto como se necesite para hacer un gran juego]. Entrevista a Greg Street, *lead designer*, y Dave Pottinger, *lead programmer*, en *Age of Empires III*, en enero, 2005. <http://www.ign.com/articles/2005/01/03/age-of-empires-iii-4?page=1>. Última visita 9 de mayo, 2014.

³⁹ [No se sentiría correcto un juego ubicado en el periodo romano si no tuvieras batallas con miles y miles de hombres en cada bando. [...] ¡A veces tenemos discusiones sobre Roma Hollywood contra Roma real! Es difícil saber qué ilustrar. A veces, si utilizáramos la Roma real las personas no la reconocerían. Pensarían que nos equivocamos. Un buen ejemplo son las estatuas romanas. Allí hay una estatua de mármol (apunta). Es blanca. En Roma coloreaban todas. Se hubiera visto como Las Vegas, abigarrado y colorido de tal forma que las personas no la reconocerían.] Entrevista a Michael Simpson, director de estudio en *The Creative Assembly*, estudio desarrollador de la saga *Total War*, 17 de noviembre, 2013, en los estudios de HBO durante la filmación de la serie *Rome*. <http://www.rockpapershotgun.com/2013/08/08/veni-vidi-dixi-total-war-rome-ii-interview/>. Última visita febrero, 2014. De alguna manera esto nos recuerda a esa reflexión de Barthes cuando en *Mitologías* hablaba acerca del flequillo de los romanos en el cine como el aspecto visual que hacía a los personajes reconocibles como tales; cuestión que todavía podemos ver en algunas producciones (e.j. la serie televisiva *Spartacus*). También es parte de lo que Rufer caracteriza no como la disputa sobre el sentido del pasado, sino "una apelación a la familiaridad" (2012, p. 153).

⁴⁰ Huyssen hablaba acerca de ese vuelco al trauma del Holocausto como una manera de encapsular la memoria de experiencias locales en un solo sentido (2002). Como veremos más adelante, la producción de videojuegos no conlleva un ejercicio de memoria, pero tampoco implica trivialización.

War, y presentan otra forma de entender *setting*:

*"If you faithfully reproduce a start point in history, as long as you're reasonably accurate, it's guaranteed to be balanced. History is always balanced. At any point in time, the borders are where they need to be and the set up of armies is accurate. It's all perfectly balanced to allow history to happen as it did."*⁴¹

Aquí no sólo se refiere a la escenificación, también alude al verbo *setting up* que encontramos frecuentemente en los juegos de mesa. Se refiere a la disposición inicial de las fichas sobre un tablero, en el que su ordenamiento sigue una serie de reglas que buscan un inicio balanceado entre todos los participantes. Hablar de historia en estos términos pone al pasado bajo una mirada peculiar, y lo que podría considerarse como precisión histórica se vuelve la descripción del estado inicial de una partida de juegos que posee en sí misma las reglas a seguir, pero cuyo desenlace queda en suspenso. Esto engloba el impulso de los videojuegos por proponer mecanismos de historias alternas y los diferentes esfuerzos que encontramos por mostrar un acercamiento formal a los textos de los que se vale cobra un sentido distinto al de difundir. O, mejor dicho, señala cómo los desarrolladores piensan sus obras como una producción donde discurso histórico y juego no son excluyentes bajo la noción de *setting*⁴².

En este sentido se presenta el problema de la identificación, de la necesidad de los desarrolladores por que los jugadores sean capaces de reconocer que el videojuego en realidad se trata de un jugar con el pasado. Como elementos principales destaco el uso de la imagen, en los

⁴¹ [Si reproduces fielmente un punto de partida en la historia, siempre y cuando seas razonablemente preciso, está garantizado de que esté balanceado. La historia siempre es balanceada. En cualquier punto en el tiempo los bordes están donde necesitan estar y el acomodo de los ejércitos es preciso. Todo está perfectamente balanceado para que la historia ocurra como ocurrió.] Entrevista a Michael Simpson, director del estudio *Creative Assembly*, 8 de agosto, 2013. <http://www.rockpapershotgun.com/2013/08/08/veni-vidi-dixi-total-war-rome-ii-interview/>. Última visita noviembre, 2013.

⁴² Problema ya planteado por Ricoeur (2006, p. 780): "El problema será, pues, mostrar cómo la refiguración del tiempo mediante la historia y la ficción se concretiza gracias a los préstamos que los dos modos narrativos se hacen recíprocamente."

casos que pretenden lo figurativo, y a la presencia de índices de corte enciclopédico, generalmente de carácter metanarrativo. Existen videojuegos que pretenden presentar sus imágenes como una reproducción digitalizada de lo acontecido, haciendo énfasis en la apariencia de edificios emblemáticos y personajes históricos⁴³. Pero de manera más general, todos de los que tengo noticia poseen índices informativos, armados como bases de datos sobre aquello que es verdadero en el juego.

Estas imágenes y bases de datos, que podrían parecer exposiciones neutrales del archivo del que echaron mano para la realización del juego, revela una postura frente al pasado que muchas veces tendrá una configuración que se asemeja con el *punto cero* de observación del pasado (Castro-Gómez, 2005). La elección de la información que se presenta durante el juego sigue la lógica del pasado que deseaban producir⁴⁴ y que estará determinada por la jugabilidad y las narraciones. De esta forma se pondrá el acento en diferentes instancias como la tecnología, las historias de guerra, la exploración, lo desconocido del pasado, etc.

La conquista española en la isla que hoy conforman República Dominicana y Haití y las expediciones de Cortés en el continente son las tramas narrativas que sirven de fuente de inspiración para los desarrolladores; conforman de alguna manera un escenario pero no es su propósito volver a narrar esa historia como acontecimiento tal cual los desarrolladores se lo encontraron en sus fuentes. En las palabras de uno de los desarrolladores del videojuego *Expeditions: Conquistador* se puede observar este dilema:

“...we can't allow history to stand in the way of the players' engagement in and co-ownership of the plot. Even if we accept that most conquistadors were cruel, power hungry, exploitative bigots, we have to give the player the choice to be a good person in

⁴³ Considero una propuesta útil para el análisis de estas imágenes los conceptos de legibilidad e imaginabilidad de Kevin Lynch (1984), lo cual será desarrollado en la primera parte del segundo capítulo.

⁴⁴ Sobre la noción de producción de pasado, véase Cohen (1994, pp. xiii-23): la dinámica de la narración sobre lo acontecido que se instaura a partir de los olvidos y los recuerdos.

*our game, and there was always a very real danger that we might end up glorifying the conquerors out of fear of alienating our players. The solution we chose was to express the real opinions and world views of that time through the non-player characters that the player encounters or commands.”*⁴⁵

Resulta interesante observar cómo la historia se vuelve tanto una inspiración como un obstáculo en el desarrollo del juego. Tener que pensar en la experiencia de los posibles jugadores y en el respeto por seguir lo narrado sobre el momento histórico seleccionado para escenificar. Hacer la lucha para que el relato creado para jugar no se vuelva ajeno a esos discursos, parece ser el problema medular en el diseño de dichos videojuegos.

Por un lado está la cuestión que planteaba Ricoeur (2010)⁴⁶ en el sentido de que para que el pasado (un recuerdo) pueda ser utilizado requiere de cierto grado de inamovilidad o de certeza. Existen una serie de datos de los que se echa mano pero que no pueden ser alterados sin arriesgarse a un extrañamiento de lo histórico. Y por el otro, nos encontramos con el deseo de aquello a lo que se quiere jugar. En este caso reproducir la violencia que se narra sobre la colonización española en América correspondería a obstruir la dinámica que instaura el juego de rol. Se parte de la certidumbre, para después ir hacia los lugares y eventos deseados por la ficción. La certeza mostrada por la frase *“most conquistadors were cruel, power hungry, exploitative bigots”*, en el que se hace referencia a un tipo particular de narración, su traducción al juego de rol exige que se resuelva por medio de una libertad a medias en la elección de las acciones disponibles al jugador. Y, de nueva cuenta en ese vaivén entre juego y pasado, las limitaciones de esas acciones se

⁴⁵ [No podemos permitir que la historia se ponga en el camino de la inmersión de los jugadores y su coautoría de la trama. Incluso si aceptamos que la mayoría de los conquistadores eran imbéciles crueles, hambrientos de poder y abusivos, debemos dar al jugador la opción de ser una buena persona en nuestro juego, y siempre hubo peligro de que terminaríamos glorificando a los conquistadores por el miedo de alienar a nuestros jugadores. La solución por la que optamos fue la de expresar las opciones reales y los puntos de vista de aquel tiempo a través de los personajes no-jugadores con los que el jugador se encontrara o comandara.] Entrevista a Jonas Wæver, escritor y *lead designer* del juego *Expeditions: Conquistador*, junio, 2013. <http://www.efgmagazine.com/3aday0/process-interview-expeditions-conquistador.html>. Última visita noviembre, 2013.

⁴⁶ Esto será abordado cuando hable acerca de los compendios informativos y a la práctica de lectura que parecen crear.

anuncian como la expresión de las opiniones y las cosmogonías “reales” en esos tiempos. Por supuesto, como se muestra mediante la mención de la calidad moral de los conquistadores (ser una buena persona), una postura ética contemporánea es la que rige las opciones.

Para los creadores resultaron insatisfactorias sus lecturas sobre el tema, no eran aptas a la forma en como ellos esperaban que se hablara sobre el pasado para poder ser utilizado en el diseño de un juego de rol, el cual se basa en el trabajo del jugador de definir los atributos de su personaje y la forma en cómo actúa durante los eventos del relato. De esta forma se anuncia que los textos utilizados para la construcción del personaje en el juego poco tuvieron que ver o, mejor dicho, no se toman de forma unívoca. Se está hablando más que nada de un anhelo de posibilidades con las cuales jugar (“jugar a ser el conquistador que deseamos ser”) o, dicho de otro modo, un anhelo por una verdad que sea más fácil de aceptar. El análisis de este juego lo restringiremos a dos momentos particulares: La interfaz de creación del personaje y un momento del juego en el que se hace elegir al jugador cuál es la intención del conquistador en el Nuevo Mundo. En el primero veremos cuáles son los elementos que se eligieron para mostrar a esos conquistadores posibles como imágenes cercanas, o incluso mejores, al conquistador de los relatos. Ambos denotan la particularidad de los juegos de rol en que difícilmente se puede hablar del personaje y del jugador por separado.

Por otra parte, no es excepcional la aparición de la imagen de historiadores dentro de los discursos publicitarios de estos videojuegos, ni su relación con otras producciones que se construyen a sí mismas como difusores válidos de la historia⁴⁷. Aquí sólo consideraré el caso de la participación de la historiadora francesa Margaret Meserve, especialista en el Renacimiento italiano, en el desarrollo del juego *Assassin's Creed II*. Generalmente encontramos silencio cuando buscamos

⁴⁷ Por otro lado también es cada vez más recurrente observar cómo los videojuegos y sus creadores ocupan un lugar similar de legitimación de otras producciones. La saga *Total War* posee una relación sumamente interesante con algunos programas de historia militar transmitidos por el *History Channel*; estos últimos utilizan las imágenes creadas para el videojuego como documento visual de sus guiones sobre batallas y manuales de combate en otros tiempos. En otro caso, tal vez alejado de la historia, aparece el director creativo del videojuego *Dante's Inferno* como experto en un programa en el que se hablaba de la obra de Alighieri.

la forma en que un historiador contribuye en el diseño de una de estas producciones, y simplemente se hacen alusiones a su presencia dentro del proceso. Pero en este caso encontramos algo de luz a través de dos breves referencias. El primero es una entrevista que le hacen a la historiadora en su universidad preguntándole acerca de su participación en el juego⁴⁸; mientras que el segundo consiste en cómo la muestran en el *developer's diary*.

En la entrevista ella narra como la contactaron a través de un colega que trabajó con el estudio del juego durante la realización de la primera entrega, y advierte que al momento en que ella comenzó su colaboración, el estudio ya llevaba un amplio trabajo de investigación hecho, que contenía detalles sobre las condiciones de las ciudades de Venecia y Florencia en los años escenificados; cuestión que le pareció sorpresiva⁴⁹. Su función, advirtió, se centró en encontrar anacronismos, detalles y narraciones que no correspondieran al periodo retratado; no hay indicios de qué impacto tuvo su asesoría en el producto final.

Meserve obtuvo una breve aparición en el *developer's diary* del juego, el cual consiste en una serie de videos cortos en el que integrantes del equipo desarrollador exponen las cualidades del videojuego. Aparte de pensar en esta aparición como un elemento retórico destinado a avalar el producto respecto a una relación importante con la historia, es interesante observar qué es lo que la historiadora dice en estos videos de corte promocional. Sus palabras se limitaron a validar el cliché del que se partió para diseñar al personaje principal; una especie de gigoló italiano. Este caso concreto muestra de una manera sencilla la forma en cómo no sólo el discurso, sino al agente mismo del discurso histórico es adoptado y traducido por la industria del entretenimiento.

⁴⁸ Julie Hail Flory, "Notre Dame historian moonlights as consultant for video game" en *Notre Dame News*, 28 de Julio, 2009. <http://news.nd.edu/news/12031-notre-dame-historian-moonlights-as-consultant-for-video-game/>. Última visita abril, 2014.

⁴⁹ Meserve: "The thing that's amazing, from what I've seen of this game so far, is they've put a lot of research into trying to recreate Venice and Florence in the 15th century. You see the Duomo of Florence without the 19th century additions; Venice's Rialto Bridge is made of wood, not stone; those sorts of details." [Lo que es asombroso, de lo que he visto del juego hasta ahora, es que investigaron mucho tratando de recrear Venecia y Florencia en el siglo XV. Ves el Duomo de Florencia sin las adiciones del siglo XIX; el puente del Rialto de Venecia está hecho de madera, no piedra; esa clase de detalles.]

Con estas bases, retomaré las nociones de *setting* en ambas acepciones, junto con los rasgos que muestran una afiliación fragmentaria y esporádica con el discurso histórico, no mediante la cita de historiadores, sino a través de algunas muestras de su lenguaje e imágenes que remiten a esas certezas, a esas formas de conocimiento sobre el pasado.

Metodología de la investigación

Para este trabajo propongo una metodología cualitativa basada en un análisis estructural del discurso. Si bien empleo esta noción, no es mi interés describir y comprender ninguna estructura que pudiera haber dentro de estas mercancías, sino aplicar una que me permita observar las formas de esos usos del pasado a partir de varios niveles de significación que participan en la connotación de los videojuegos. Esos niveles se articularán en torno a diferentes *semantemas* que cruzan la totalidad de estos juegos, y a través de ellos es que busco estudiar las formas que obtienen estos usos del pasado. El análisis de estos *semantemas* se hará utilizando la categoría de *lexía* propuesta por Roland Barthes (2011). Haciendo uso de la connotación él se proponía mostrar cómo un texto específico podía fragmentarse y ver cómo cada uno de esos fragmentos era capaz de producir significados ligeramente plurales que cruzan la totalidad del texto, que afloran constantemente a través de las descripciones y acciones narradas. Por ello, buscaré las producciones de sentido sobre el pasado a través de fragmentos narrativos e interactivos relevantes. Por supuesto, esta búsqueda del sentido no se pretende como la imposición de una lectura particular de los videojuegos, sino como una lectura específica que busca establecer un haz de relaciones heterogéneas con las cuales poder acercarme a la relación juego-pasado (Foucault, 2013, pp. 36-37)⁵⁰.

⁵⁰ Es decir, "... un enunciado es siempre un acontecimiento que ni la lengua ni el sentido pueden agotar por completo. Acontecimiento extraño, indudablemente: en primer lugar porque está ligado por una parte a un gesto de escritura o a la articulación de una palabra, pero que por otra se abre a sí mismo una existencia remanente en el campo de una memoria, o en la materialidad de los manuscritos, de los libros y de cualquier otra forma de conservación; después porque es único como todo acontecimiento, pero se ofrece a la repetición, a la transformación, a la reactivación; finalmente, porque está ligado no sólo con situaciones que lo provocan y con consecuencias que él mismo incita, sino a la vez, y según una modalidad totalmente distinta, con enunciados que lo

Tenemos que hacer algunas distinciones con lo que Barthes plantea. En primer lugar debemos tener en cuenta que esta categoría está diseñada específicamente para un instrumento de lectura, para mostrar la pluralidad en el texto. Los videojuegos poseen una mezcla de materialidades juntas en un mismo dispositivo; imagen e interacción acompañan al texto y al sonido. Por lo que resulta necesario entender la *lexia* no como unidad mínima de lectura, sino como unidad mínima de sentido que si bien puede expresarse en textos o diálogos, también cobra presencia a través de la imagen y de la interfaz de juego. De esta forma el mirar, el leer, el escuchar y el jugar se pueden combinar y separar indistintamente para conformar mi objeto de análisis.

A través de estas *lexias* me centraré en tres instancias que siguen de alguna manera el modelo de análisis estructural del relato basado en la distinción de niveles de análisis. En primer lugar, destacaré la figura del *actante* de Greimas para fijar las acciones del personaje, como las formas de juego o interacción en que los jugadores participan en el relato. Después trabajaré sobre el nivel contextual, el escenario en donde transcurren los eventos de la trama. Y por último, abordaré la forma en cómo todo se articula en un macrorrelato en que se puede evidenciar una postura frente a la temporalidad. En resumen estaría hablando del sujeto, el espacio y el tiempo como elementos que articulan el todo de estos videojuegos. Estableciéndolos como los ejes entorno a los cuales se va a restringir mi lectura de estos juegos, busco observar cuáles son las formas en que estos pueden generar sentido sobre el pasado⁵¹.

preceden y que lo siguen.” (Foucault, 2013, pp. 42-43). En este mismo sentido que establezco mi relación con mi objeto empírico de investigación es, a su vez, otra forma de entender el vínculo entre pasado y diseño de juegos que se verá en las siguientes páginas.

⁵¹ Partiendo de estos niveles. tomando en cuenta este archivo múltiple del que se valen para enunciar ese pasado de forma diferente y similar al mismo tiempo, debo aclarar que no es sólo de un tipo de discurso sobre el pasado del que se hace uso tomando en cuenta su contenido, sino que están presentes de alguna manera los tres tipos discursivos que Barthes propuso que apelan a la forma: metonímico (los relatos), metafórico (la poesía y la lírica) y entimemático (el discurso intelectual) (Barthes, 1977, p. 69). El pasado expresado a través de narraciones, de datos y alegorías simbólicas serán empleados bajo formas similares en los videojuegos.

Un breve panorama de los videojuegos de escenificación histórica y delimitación del *corpus*

Para la presente investigación contamos con un panorama general de la producción de videojuegos en la que destaca el desarrollo industrial y masivo dominado especialmente por tres compañías (Nintendo, Microsoft y Sony), además de un gran número en constante crecimiento de estudios y desarrolladores independientes. Desde la década de los 80, específicamente desde la invención, distribución y popularización de la videoconsola de uso casero, el *Atari*, al igual que la presencia del DOS de Microsoft, esta industria ha ido en constante crecimiento tanto en la inversión y tecnología destinadas para su producción como en el número de personas usuarias de estos productos. Esto ha permitido un amplio abanico de posibilidades en el diseño de temáticas y formas de interacción, que en un inicio se encontraban limitados a modos repetitivos de juego y la incapacidad de construir narraciones complejas y personajes detallados.

Desde finales de la misma década, son principalmente las narrativas las que dotan de personalidad a un videojuego y el desarrollo de secuencias de imágenes que pretenden emular lo cinematográfico. Incluso hay géneros de juego diseñados en torno a géneros de cine como la fantasía y la ciencia ficción, el horror y los thrillers policíacos, y tienen lugar en mundos ficticiales, o pasados, presentes y futuros; además de todas sus combinaciones posibles. Dentro de este universo es un grupo específico el que me llama la atención, el de aquellos cuya temática está situada en el pasado. A pesar de este recorte, estamos ante un grupo aún vasto. Los momentos históricos utilizados van desde la Antigüedad hasta la guerra entre Estados Unidos e Irak, deteniéndose principalmente en la Edad Media y la Segunda Guerra Mundial; momentos relevantes del pasado de los países principales que han participado en el desarrollo de videojuegos, Estados Unidos y Japón. Estas narraciones pueden ubicarse en pequeñas regiones, en continentes enteros o en lugares geográficamente imprecisos, todas ellas inmersas en formas distintas de juego.

En el caso estadounidense, como primeros ejemplos podemos nombrar *Civilization* de

1991 y *Caesar* de 1992⁵². En el primero se juega como el regente de un pueblo en la edad de piedra y a partir de turnos se tiene que hacerla progresar por medio de la ciencia hasta la conquista global o espacial. No importa qué civilización se escoja, todas tienen la misma posibilidad de atravesar los mismos “peldaños” del progreso, los cuales se expresan como esos “grandes logros de la humanidad”. El segundo retomaba como base el juego *SimCity* en el que se tenía como objetivo desarrollar y administrar una ciudad. *Caesar*, como lo indica su nombre, ubica el juego en el espacio-tiempo de Roma antigua tomando el lugar de la mayor figura política del imperio, lo cual se expresa en las imágenes, en los nombres que constituyen la interfaz, y en la introducción del tema de la guerra. Ambos ejemplos marcan que lo más característico de ese pasado comienza por ser el acto bélico, a pesar de sólo estar mencionado como otro fin del desarrollo urbano y administrativo. Esto cambiará en 1997 con *Age of Empires*⁵³. Situado también en la Antigüedad, este juego toma el conflicto bélico como el elemento central acoplándose al género de estrategia en tiempo real, en el que el jugador y sus contrincantes desarrollan al mismo tiempo su economía y sus unidades de guerra para enfrentarse mutuamente, y ganar eliminando al otro.

Un par de años más tarde, como parte del proyecto de Steven Spielberg por trabajar sobre la Segunda Guerra Mundial del que salió la película *Saving Private Ryan*, se lanzó a la venta el juego de disparos en primera persona *Medal of Honor*⁵⁴. En éste el jugador debe personificar a un soldado durante los último dos años de guerra y cumplir los objetivos de las misiones que se le ordenan, las cuales se centran en eliminar soldados alemanes y destruir posiciones enemigas. Considerando este juego como parte de un proyecto fílmico, éste es un buen ejemplo de cómo se acoplaron ciertas fórmulas narrativas a la industria. Este juego es el precursor de lo que en 2003 se convertiría en la saga *Call of Duty*.

⁵² *Civilization*, Sid Meier, MicroProse, EU, 1991 (PC). *Caesar*, David Lester, Impressions Games, EU, 1992 (PC).

⁵³ *Age of Empires*, Ensemble Studios, EU, 1997 (PC).

⁵⁴ *Medal of Honor*, Steven Spielberg y Peter Hirschmann, DreamWorks Interactive, EU, 1999 (PC y Playstation).

Por parte de Japón contamos con otros ejemplos de juegos que utilizan el pasado. Tenemos el caso de *Romance of the Three Kingdoms*⁵⁵, basado en una serie de libros ficcionales escritos alrededor del siglo XIV que relatan el periodo que sigue a la caída de la dinastía Han de China en el año 169, hasta la reunificación del territorio en 280. De este juego táctico por turnos, al estilo de *Civilization*, se derivó *Dynasty Warriors*⁵⁶ en el que se retoma la misma literatura, pero en este caso el jugador será puesto en medio de diferentes batallas personificando un personaje histórico con el cual peleará hasta ganar cada encuentro; de la estrategia se pasó a la acción *hack and slash* (oprimir botones con cierta precisión para matar números considerables de enemigos). Se trata más que nada de simular esas batallas descritas. Como un *spinoff*, el mismo estudio desarrolló otro juego haciendo uso del mismo sistema de juego pero esta vez ubicado en el periodo de Estados Combatientes (siglo XVI) de Japón, llamado *Samurai Warriors*⁵⁷.

Por último, fuera de estos dos centros de producciones encontramos algunos casos interesantes como el juego de rol y aventura *Fable*⁵⁸, desarrollado por un estudio inglés posteriormente adquirido por Microsoft. En esta saga se hace un cruce entre una Inglaterra medieval y de la Revolución Industrial con elementos de fantasía. Magia y monstruos se combinan con una caricatura de los malestares de un régimen despótico, en el que el jugador tomará distintas decisiones para situarse en la trama de la narración y moldear a su personaje de la forma que más le guste. Otro ejemplo inglés es la saga *Total War*⁵⁹, la cual combina la modalidad de estrategia por turnos y en tiempo real y se ubica principalmente en tres escenarios históricos: los Estados Combatientes de Japón, Europa y el Mediterráneo de las Cruzadas y de la Roma antigua. El jugador tiene la opción de entrar en una campaña de conquista global o de recrear batallas famosas del periodo utilizado.

⁵⁵ *Romance of the Three Kingdoms*, Koei, Japón, 1989 (NES).

⁵⁶ *Dynasty Warriors*, Omega Force, Koei, Japón, 1997 (PlayStation).

⁵⁷ *Samurai Warriors*, Omega Force, Koei, Japón, 2004 (PlayStation 2).

⁵⁸ *Fable*, Peter Molyneux, Lionhead Studios, Inglaterra, 2004 (Xbox).

⁵⁹ *Shogun: Total War*, Michael Simpson, The Creative Assembly, Inglaterra, 2000 (PC).

En 2007 salió al mercado otro juego desarrollado en Canadá llamado *Assassin's Creed*⁶⁰, catalogado como un juego de aventura y espionaje cuya narración tiene lugar en entornos histórico-ficcionales. En él, desde un enfoque de ciencia ficción, el jugador toma el control de un personaje contemporáneo, el cual gracias a una máquina es capaz de experimentar las vivencias de sus antepasados, en busca de pistas y artefactos que sirvan para resolver problemas actuales. A través de este personaje, a su vez, el jugador también tomará el control de esos antepasados con los cuales formará parte de diferentes eventos históricos durante las Cruzadas, el Renacimiento y la Independencia de las Trece Colonias.

Otro ejemplo relevante, tanto como juego de rol como por salirse del teatro japonés y estadounidense, lo puedo encontrar en *Expeditions: Conquistador*⁶¹, además el único, hasta donde sé, que utiliza un momento histórico que atraviesa directamente la historia mexicana. Este juego consiste en que el jugador diseñe su propio conquistador junto con su séquito y participe de diferentes formas en las primeras incursiones españolas en América; tanto como el invasor brutal, como el diplomático o el comerciante.

Este breve recorrido por los casos que me resultan más significativos por su importancia en el desarrollo de videojuegos me ayuda a situarme en el panorama general de la producción de estas mercancías, restringiéndome a aquellas que participan en la problemática que me interesa estudiar. Estos juegos poseen características en común como su presencia en el mercado y, a excepción del juego danés, todos conformaron sagas que hasta el día de hoy, en la mayoría de los casos, se continúan desarrollando. Aparecen nuevos juegos bajo los mismos nombres quitando, agregando y alterando a la fórmula original. Aquí lo único que se hizo fue enunciar el origen de estas series, la diversidad de formas de juego de las que se valen, así como de momentos históricos, para mostrar el entretejido de jugabilidades y temas que conforman la producción de videojuegos. En este

⁶⁰ *Assassin's Creed*, Patrice Désilets, Ubisoft Montreal, Canadá, 2007 (PC, PlayStation 3, Xbox 360).

⁶¹ *Expeditions: Conquistador*, Logic Artists, Dinamarca, 2013 (PC, MAC, LINUX).

abanico se muestran las posibilidades en que el jugador puede colocarse en distintas escenificaciones con distintos modos de uso del pasado.

Sin embargo, podemos considerar que existe una línea en común sobre el qué se escenifica del pasado. Es el conflicto expresado de diferentes formas lo que atraviesa todos los diseños de juego en las que se busca posicionar al jugador, incluso antes de adoptar estructuras cinematográficas como bien lo muestran *Romance of the Three Kingdoms*, *Civilization* y *Caesar*. Lo agonal del juego recibe su mayor expresión en el pasado mediante la lucha, y ésta será presentada de diferentes formas, ya sea como la batalla campal, la estrategia masiva correspondiente a un teatro de guerra (en lo que incluyo aspectos políticos y administrativos), el espionaje, el asesinato y la aventura. Y para ello el jugador tomará el mando de diferentes personajes, desde el soldado raso hasta el general o el gobernante.

Dentro de este amplio espectro de juegos apoyados en la historia me parece pertinente tomar tres casos representativos, tres que me permitan hablar de la capacidad de esta industria por hacer uso del pasado valiéndose de diferentes recursos con la potencia de generar sentido, no sólo acerca del juego mismo sino sobre el pasado. Como dije antes, no pretendo ser exhaustivo en el abordaje de lo producido por esta industria de entretenimiento, sólo busco casos que me permitan problematizar ese cruce que presentan los usos del pasado en los videojuegos.

Primero se tendrá que elegir tres géneros de juego distintos con los que se pueda hacer una comparación entre las formas de interacción con las que se articula la escenificación del pasado y, por ende, la forma en cómo los jugadores podrán relacionarse con ese contenido. Dentro del breve recorrido que hicimos creo que resaltan las modalidades de estrategia en tiempo real, disparos en primera persona y los juegos de acción. Para el primer caso, *Age of Empires* consiste en el ejemplo más representativo no sólo por su presencia en el mercado sino por ser uno de los primeros de este género en retomar un momento del pasado para construir su sistema de juego.

Mediante la habilidad en el aprovechamiento de los recursos económicos el jugador avanzará progresivamente de “edades”, las cuales le darán una ventaja sobre sus rivales. Estas “edades” están diseñadas como una escenificación de las primeras etapas de la historia del hombre en la Antigüedad. Es decir, se trata de la esquematización del proceso histórico llevado a la competencia. Las entregas que siguen al primer juego de la saga, irán incluyendo nuevos mecanismos lúdicos basados en el periodo histórico elegido, la cual culmina actualmente con *Age of Empires III*.

Para el caso del juego de rol, tomaremos el caso de *Expeditions: Conquistador*, que por diferentes motivos este juego presenta un objeto digno de estudiar. En primer lugar es de los pocos juegos de rol de los que tengo noticia que se ubican en esta problemática de la escenificación del pasado en los videojuegos. También es la *opera prima* de un estudio de juegos independiente, que de alguna manera nos muestra una perspectiva un tanto afuera de las producciones millonarias. Y por último, aborda directamente el tema de la colonización, lo que me ayudará a acercarme más a la participación de los videojuegos en las discusiones sobre la geopolítica del saber y la Modernidad.

Por último, los juegos de acción ofrecen un caso ejemplar en *Assassin's Creed*, una serie que, conforme ha ido desarrollándose, se ha hecho un mayor énfasis en escenificar cada vez con mayor detalle el pasado, visual y auditivamente. A esto se aúna el esfuerzo que han hecho los productores por entrelazar una narrativa de ficción con una serie de datos sobre el pasado, eventos y personajes especialmente. En este juego predomina el espionaje y una narrativa cifrada en una guerra secreta.

Al formar la mayoría de estos juegos series o sagas también se deberá delimitar aun más este acervo ya que estaríamos hablando del análisis de cientos de horas de juego. Esto lo haré eligiendo dentro de la serie uno o dos juegos en los que pueda ver una concreción del lugar que ocupa el pasado en ellos. Por ejemplo, en el caso de *Assassin's Creed* y *Age of Empires*, en las

primeras entregas podemos observar una compaginación algo confusa todavía con los discursos de los que se valen. Es decir, todavía no podemos observar el pasado como un elemento central en la narración que propone el juego; cuestión que irá cambiando con las siguientes partes de la serie. Del primer esbozo que comprende esas primeras irrupciones se irá incrementando la necesidad de escenificar y justificar su uso del pasado⁶².

Expeditions: Conquistador.

En 2013 salió a la venta el juego de rol táctico⁶³ *Expeditions: Conquistador* para los sistemas operativos Windows, Mac y Lynux, desarrollado por un grupo de estudiantes del programa *Game Design* de la IT University de Copenhague. Siendo *Logic Artists* un grupo independiente, el juego fue financiado mediante un programa de *crowdfunding*: a través de anunciar el proyecto desde unos primeros bosquejos fueron llamando la atención del público, quienes iban donando distintas cantidades de dinero hasta cumplirse la suma necesaria para realizar el proyecto propuesto. Durante este proceso, ofrecían entrevistas y publicaban *demos* del juego para promocionar su proyecto. Esta forma en que se llevó a cabo marca una cualidad que lo distingue de los siguientes dos casos, ya que se considera parte del grupo bajo la etiqueta poco clara de *Indie* o juego independientes; que existen en contraposición a los estudios de producciones multimillonarias. En este sentido, el diseño del juego poco tendrá que ver con estudios de mercado, pretendiendo ir en busca de la innovación.

⁶² Estas fechas de alguna manera corresponden con lo dicho por Huyssen (2002, p. 1): “Desde la década de 1980, el foco parecería haber pasado de los futuros presentes a los pretéritos presentes, desplazamiento en la experiencia y en la percepción del tiempo [...]” Algunos videojuegos, especialmente aquellos que utilizan elementos de la ciencia ficción (como la carrera espacial a *Alpha Centauri*), plantearían una resistencia a semejante tendencia. En este contexto debemos tener en cuenta que los videojuegos aquí tratados son partícipes de la moda retro, del *marketing* de la nostalgia y del borramiento de los límites entre hecho y ficción (*Ibidem.*, pp. 5-6)

⁶³ El juego de rol (*roleplaying game/RPG*) es aquel en que los jugadores personifican a un personaje en una situación ficticia, donde deben actuar y tomar decisiones en consecuencia de su carácter y atributos. Lo táctico se refiere al énfasis que se le pone al diseño de la interfaz de combate, compuesta por un terreno segmentado, emulando las casillas del tablero de ajedrez. Generalmente el ataque se lleva a cabo por un sistema de turnos en que los jugadores deben mover y utilizar las habilidades de sus unidades (piezas). Como ejemplos contamos con *Silver Ghost* (1988, PC), *Fire Emblem* (1990, NES) y *Final Fantasy Tactics* (1997, PlayStation).

Tradicionalmente, los juegos electrónicos de rol privilegiaron el desarrollo lineal físico y material de los héroes sobre el desarrollo de la personalidad y la actuación que el género en su formato de papel había priorizado: especialmente los casos de los juegos de rol japoneses como *Final Fantasy. Expeditions: Conquistador* es uno de los casos en que hay una intención por volver al formato original del rol, por lo que ponen el énfasis en que los jugadores deban tomar decisiones durante los eventos del relato y en la personificación de los atributos de su personaje. De forma general, podemos advertir que existe una preeminencia del mimicry a la par del desarrollo del componente agonal del juego, estableciendo la base de la mecánica en que se va a inscribir el relato.

La trama comienza en 1511, en el que nuestro⁶⁴ conquistador llega a Santo Domingo, en Hispaniola, para hacer una escala antes de dirigirse hacia el continente. A su llegada, la embarcación y suministros son incautados por órdenes del gobernador de la isla, quien le ordena (chantajea) que resuelva los problemas que unos soldados españoles sublevados le han estado causando. Como juego de rol, durante los diálogos se le brindan diversas opciones en que puede manifestar su enojo ante el autoritarismo del gobernador, su patriotismo y compromiso para detener a los traidores, o su aceptación estoica ante una dilación inesperada. Sin embargo, estas decisiones no alteran el curso del relato. Después de resolver el conflicto, venciendo a los rebeldes en combate, continúa con su viaje hacia el continente en que tarde o temprano se ve envuelto en el pleito entre Tenochtitlán y uno de los pueblos subyugados; los totonacos. Dentro de este brete, podemos elegir entre aliarnos con el imperio mexica, erradicando el brote de rebelión de los pueblos inconformes, o con los dominados ayudándoles a asaltar y tomar Tenochtitlán. Como una tercera opción está el recolectar un número significativo de riquezas, expresadas en el juego como

⁶⁴ Utilizaré el “nosotros” de manera inclusiva, sólo en los casos en que describa alguna mecánica del juego y quiera tratar de poner al lector en los zapatos del jugador. En esta parte, “nuestro conquistador” alude al personaje con el que jugué así como los personajes hipotéticos de los lectores que ya hayan utilizado el videojuego y de aquellos que posiblemente lo hagan en el futuro.

reales (la moneda)⁶⁵. Tomemos cualquier camino, nuestra expedición regresa triunfal a la metrópoli vitoreada por los resultados satisfactorios o, en su defecto, el rey no es satisfecho por nuestros logros y nuestra aventura resulta infructuosa de cierta manera.

En lo general, podemos observar que la narración está guiada por el conflicto o la peripecia en la que nuestro conquistador se ve envuelto, de buen o mal grado. De alguna manera los temas que rigen este juego son, en primer lugar, una equivalencia entre exploración y conquista, es decir, la fortuna que se encuentra durante el sondeo de una tierra desconocida es igual en valor al mérito político y económico de la dominación; las condiciones de victoria del juego así lo sugieren. En segundo lugar está la tensión generada entre las decisiones individuales del jugador y su repercusión en el desarrollo del relato. Y en tercero, a partir del punto pasado, la construcción de una ficción histórica acerca de lo que podría haber ocurrido, una puesta en escena de lo alterable e inalterable del pasado, con el que se mezclan propiamente los elementos del juego de rol táctico. Estos puntos también obedecen a la estructura del relato presente en los otros dos juegos analizados, comprendida por el sujeto o el héroe caracterizado desde sus acciones; el espacio o telón de fondo en que el héroe realiza sus acciones; y el tiempo, la relación entre el macro y los microrelatos, la forma en que las acciones del héroe marcan la pauta del progreso de la narración.

Con estos tres puntos, propongo aquí fragmentar el juego en los siguientes microrelatos, o *lexias*, que me permitan entender el uso del pasado que aquí se hace. El análisis de este juego lo restrinjo a cuatro momentos particulares en que se expresan las acciones principales que definen al héroe. Primero, la interfaz de creación del personaje, en que se hace una delimitación de las acciones ideales que cada jugador tenga por prioritarios, y que de alguna manera determinarán la caracterización del conquistador a lo largo de los acontecimientos. Los parámetros que en él se

⁶⁵ Como dato curioso, en una reseña se advierte que el juego está programado a que, si no tomas una decisión en este asunto y tardas en tomar el barco de regreso a la Metrópoli, el sistema deja de producir alimentos para que nuestra expedición muera de inanición en poco tiempo, dando el juego por terminado (Filipowich, 2013).

muestran no sólo marcan las aptitudes de un héroe, sino que dependiendo de la configuración elegida, el jugador cierra la posibilidad de realizar ciertas acciones a favor de otras.

En segundo lugar abordaré la cuestión de la exploración. La acción en que héroe debe ir en búsqueda de lo desconocido, lo cual se desvía en algún grado y de manera pasajera de las peripecias principales endilgadas por el gobernador o por el conflicto entre mexicas y sus enemigos. En este caso es difícil remitirme a un evento particular, ya que estoy hablando de un evento macro que está presente en todos los momentos que llenan el vacío dejado entre cada evento principal. Por ello me limitaré a una descripción general de la interfaz de exploración.

Otro momento que se estudiará es una escena en que se pone al héroe frente a la posibilidad de saquear una aldea indígena en Hispaniola al negarse a negociar con cualquier español: escena completamente opcional. Aquí se hará énfasis en primer lugar al diálogo, en el que se muestra a través de las declaraciones de miembros de la expedición las implicaciones morales del posible saqueo. Pero especialmente abordaré la mecánica con la que el diálogo en este juego se vuelve el detonante de toda escena conflictiva. Este caso particular me gustaría compararlo con lo que ocurre en otro evento que sea parte de los objetivos principales del relato para poder observar la diferencia en el cómo funciona la acción del diálogo en un momento nodal del relato y en uno secundario. Esto como una forma de ver la jerarquización que se hace entre los distintos eventos.

Por último, abordaré la interfaz de la batalla, es decir, el lugar en que se posiciona al héroe y las acciones que realiza para el combate. Se verá específicamente de qué forma está configurada la mirada del jugador durante la lucha y las acciones ofensivas y defensivas que pueden hacer los integrantes de la expedición que participen en la refriega. Esto constituye otra forma de caracterizar al héroe y que lo distingue del resto de los personajes.

Siguiendo la estructura del relato del juego, hablaré acerca de la constitución del espacio, del escenario cuya presencia está en función de las acciones del héroe. Debido a la especificidad de

los videojuegos, no me limitaré al análisis del espacio como imágenes que sirven de escenografía para el desarrollo de la narración. Mediante el concepto de imagen-interfaz abordaré el macro relato del juego y el cómo el espacio resulta ser un eco de las acciones del héroe. En primer lugar trabajaré con los mapas, como la expresión de la exploración que llevamos a cabo durante esos intermedios. Aquí hablaré sobre dos dinámicas: la forma en que el mapa está cubierto por una especie de niebla que impide ver lo que hay, mientras que el paso del conquistador la va disipando; y el uso de íconos que constituyen una jerarquización del espacio, entre “vacíos” y puntos de interés. En otra instancia repararé en las imágenes de las ciudades, procurando marcar la antítesis con lo salvaje. Esto lo haré mediante la comparación de las acciones permitidas al jugador dentro del entorno urbano y aquello que hace fuera de él. Se trata de observar cuáles son las relaciones que se establecen mediante estas imágenes y el jugador.

Por último, en lo referente al tiempo en todos los casos pondré atención a la forma en que los desarrolladores articulan los microrelatos con el juego. En el caso de *Expeditions: Conquistador*, me referiré a la forma en que transcurren los días, por ser el elemento central en el que se expresa el devenir del relato a través de las decisiones y forma de juego de cada jugador. A la par del año, 1518, se nos presenta como parte de la interfase general el sistema de campamento que sirve como regla que ayuda a limitar la movilidad del conquistador y a poner mayor dificultad. Cada vez que se agoten los puntos de desplazamiento (número de la izquierda) y debamos acampar se sumará un día más (número intermedio), como si fuera una nueva entrada en la bitácora de la expedición. Este es un caso en que el tiempo del relato está completamente dominado por las acciones del jugador. Como caso específico o lexia tomaré la interfaz del paso de los días y en particular un momento donde el uso del acampado es dominado por una de las misiones centrales del relato.

Age of Empires.

Age of Empires es una serie de videojuegos de estrategia en tiempo real⁶⁶ cuyo tema es la guerra a partir del desarrollo económico de una sociedad incipiente, hasta llegar a conformar un imperio para poder aniquilar a los contrincantes. El primer juego salió a la venta en 1997, desarrollado por un estudio radicado en Estados Unidos. En él los jugadores podían tomar el control de una civilización vinculada con la Antigüedad (romanos, griegos, persas, egipcios, chinos, etc.,) con la cual obtener un sustento económico para poder desarrollar tecnologías y un ejército para enfrentarse a sus adversarios. Las siguientes dos entregas de la serie, *Age of Empires II* ambientada en la Europa Medieval⁶⁷ y *Age of Empires III* ambientada en la colonización de América, utilizaban las mismas mecánicas pero con algunas variaciones en cuanto a calidad de imágenes y nuevas funciones en cuanto a interfaz se refiere.

El juego se desarrolla en un “mapa” con forma de rombo, en el que están dispersos los recursos materiales (árboles, animales de caza/pesca y depósitos minerales), a lo largo de terrenos planos dispuestos para la construcción, interrumpidos por accidentes geográficos y extensiones de agua. En este tablero debemos interactuar para explorarlo, conseguir recursos económicos, construir edificios y desplazar nuestros ejércitos para combatir a los enemigos. En esta dinámica se cifra el género de los juegos de estrategia en tiempo real (*real time strategy*): reconocimiento del espacio de juego, extracción/producción de recursos económicos, construcción de edificios defensivos, ofensivos y económicos, todo en una competencia de tiempo por ser el primero en obtener la ventaja en el desarrollo lineal del progreso de nuestra civilización. Esta última se expresa mediante el “avance de eras” u otros mecanismos de mejora que implican estadios de desarrollo

⁶⁶ En este género, por lo general juegos de guerra, se pone el énfasis en el control y las maniobras que los jugadores hagan con sus unidades y estructuras con el propósito de aniquilar al contrincante. Por lo general estos juegos son desarrollados para los diferentes sistemas operativos de computadora. A diferencia de lo táctico en *Expeditions: Conquistador*, aquí no se usa un sistema de turnos pertenecientes a cada jugador, sino que todas las acciones se van desarrollando al mismo tiempo. Los principales exponentes son *Herzog Zwei* (1989, Sega Genesis), *Warcraft* (1994, PC y MAC) y *Command & Conquer* (1995, PC).

⁶⁷ La presencia de lo no-europeo será abordado a lo largo de este trabajo.

(*upgrades*). En estos juegos debe de existir un principio de igualdad al inicio de cada partida que se romperá por medio de la habilidad de cada jugador.

Están divididos en dos modalidades de juego: *skirmish* y campaña. La primera se refiere a la creación de una partida en que nos enfrentamos contra la inteligencia artificial o contra otros jugadores. En ella tenemos la libertad de elegir cualquier civilización disponible y enfrentarla en cualquier escenario en esa competencia de habilidad por administrar mejor el tiempo y los recursos entre participantes. La narración de estas partidas se encuentra compuesta por las acciones que los jugadores hacen en torno a la competencia económica y militar en los minutos que dure el juego.

Por el otro lado, las campañas utilizan las mismas dinámicas pero bajo configuraciones específicas en que se le da al jugador un objetivo principal y varios secundarios o intermedios. Generalmente diseñadas para un solo jugador, estos escenarios sirven como retos que tienen por finalidad que el jugador domine la interfaz. En *Age of Empires*, estas campañas estaban diseñadas como la escenificación de diferentes episodios de la historia humana; desde la Revolución Neolítica hasta las campañas de conquista del Imperio Romano. En *Age of Empires II* comprendían escenificaciones de las proezas militares de algunos personajes históricos, como William Wallace y Juana de Arco, o de algunas batallas famosas como Agincourt o Mazinkert. Por último, en el tercer juego de la serie se cuenta la historia de una familia ficticia que a través de generaciones ha estado presente en diferentes momentos de la historia de Estados Unidos, desde la colonización hasta la independencia de las Trece Colonias. En todos estos casos está presente una estructura lineal, ya sea dentro de cualquier partida o en las narraciones a lo largo de una campaña. La base para el desplazamiento narrativo del juego es nuevamente el conflicto que está presente en las acciones que los jugadores deben realizar para ganar a sus oponentes o superar los retos que le ofrecen las campañas; básicamente es el relato del dominar o ser dominado, pero estableciendo la equivalencia progreso económico-dominación.

Pero en este caso, salvo en las campañas, el héroe no recibe ningún nombre y nunca se le muestra, por lo que sólo se le puede conocer a través de la interfaz, a través directamente de las acciones de los jugadores que se cifran en comandar las acciones de todas sus unidades y edificios. A pesar de que existen algunas referencias a la presencia de un rey o comandante⁶⁸, estos no son personajes visibles que ejecutan las acciones, sino que cobran una forma fantasmagórica que comanda y controla sin estar presente. Por lo tanto, asumiré en lo siguiente que el actante en este caso se trata de una entidad colectiva, llámese tribu, pueblo o civilización, que funciona en torno de la interfase. Las acciones de este “héroe” las resumo en exploración, recolección/producción de recursos, construcción de edificios, producción de unidades económicas y militares, y el combate.

Respecto a la relación que sugiere entre crecimiento económico y guerra de dominación, me limitaré a analizar la imagen de la barraca; edificio militar por excelencia, en el que se entrenan/producen soldados de infantería. En este edificio, como en muchos otros, está presente la problemática entre desarrollo militar y los costos que esto implica. Junto con ello también hay una muestra de las tecnologías, que sirven como interfaz del avance progresivo que el jugador debe buscar para la victoria. Para hablar de la exploración tomaré específicamente la figura del explorador en *Age of Empires III*, una unidad presente desde el principio de la partida y cuyas funciones son reconocer el terreno, recolectar tesoros, y localizar la posición de recursos y de los asentamientos enemigos. Lo abordaré a partir de la equiparación con la figura del héroe y mediante la comparación con la unidad equivalente en la civilización azteca, el *warchief*. Por último, abordaré el combate a partir de las acciones que el jugador puede hacer durante él. Es decir, de qué manera participa en la resolución de una batalla más allá de la sola producción del ejército y las tecnologías que lo respalda.

⁶⁸ En *Age of Empire II* existe la modalidad de juego “*Regicide*” en que aparece el rey como una unidad que hay que cazar o proteger como objetivo principal del juego. En toda la saga, cuando jugamos en modo *skirmish*, los enemigos y aliados controlados por la inteligencia artificial se les da el nombre de algún gobernante o líder relacionado con la civilización que controlan (e.j. *Saladin*, *Maurice of Nassau*, *Queen Elizabeth*, *Cuauhtemoc*, etc.)

Siguiendo la misma estructura, buscando los ecos de esto en el espacio, analizaré la función de los mapas que dan imagen a los escenarios de las campañas en *Age of Empires II*, las formas en cómo los jugadores transitan por él y los elementos que remiten hacia una caracterización del pasado. También utilizaré uno de los mapas que muestran de alguna manera una correlación geográfica con los escenarios (tableros de juego) en *Age of Empires III*.

De la mano analizaré la capacidad del jugador que por medio de la construcción altera el telón de fondo que sirve al conflicto. Esto lo haré a través de dos imágenes que muestran el mismo punto de una partida de *Age of Empires III* en dos momentos diferentes en que se observen estos cambios. Esto lo haré para abordar la forma en que las acciones de los jugadores marcan una temporalidad lineal y progresiva dentro del juego, siguiendo al microrrelato antes expuesto. Otro caso está constituido por la acción de “avanzar de era”, una de las características más destacadas de esta saga. Como se vio antes, el juego a grandes rasgos trata de competir en velocidad para transitar por la escenificación de periodos históricos en un sentido progresivo. Cada una de estas edades conlleva una inversión significativa en recursos materiales y tiempo. Sin embargo, aquí tomaré el caso particular de la comparación entre los avances de era del *Age of Empires III* y sus expansiones, en los que marcan una diferencia entre este desplazamiento narrativo entre las potencias europeas, los pueblos indígenas de América y las civilizaciones asiáticas.

Por último, utilizaré el caso de los *tech trees* o árboles tecnológicos. Estos son diagramas en que se expresa el mismo relato del progreso pero a través del avance en tecnologías militares y económicas. Con estos ejemplos busco entender los macrorrelatos que atraviesan a los juegos, la expresión de los semantemas en que se inscriben las acciones de los jugadores y sus héroes.

Assassin's Creed.

Assassin's Creed es una saga de videojuegos de acción⁶⁹ aparecida por primera vez en 2007, en el que controlamos los movimientos de un personaje que a su vez controla a otro. El juego comienza con la introducción del héroe, Desmond Miles, quien es prisionero de una corporación multinacional llamada Abstergo. Es obligado a utilizar una máquina que recrea, a través de su ADN, los recuerdos de sus antepasados. Con este aparato, el héroe es capaz de revivir las hazañas de otros héroes que existieron durante las Cruzadas, el Renacimiento y la Independencia de las Trece Colonias. Todos estos héroes pertenecieron a una sociedad secreta llamada Asesinos (del árabe *hashashin*) que a lo largo de la historia ha estado en guerra con el grupo de los Templarios, cuya más reciente forma es la de Abstergo. En el presente, ambos bandos utilizan la misma tecnología para buscar unos artefactos que pertenecieron a una civilización ancestral que creó a los humanos como su mano esclava de obra. Siendo tecnología de un poder superior al de cualquier invento humano, los templarios los buscan para poder dominar el mundo bajo la consigna del orden, el avance tecnológico y el autoritarismo, imitando a la “primera civilización”. A lo que los asesinos se oponen, buscando establecer un mundo libre en el que cada individuo sea capaz de decidir por sí mismo, sin sufrir ninguna clase de imposición ya sea física o intelectual.

En este marco, que lleva por eje la tecnología, el secreto y la verdad, el héroe(s) funge como aquel destinado a encontrar la verdad sobre el pasado para poder detener a los templarios de sus planes de dominación mundial. Como tema, el *Animus* es en sí el resumen del tema de la tecnología frente al pasado, la capacidad de almacenar información que rebase por completo la grabación en video; no sólo es el sonido y el video sujetos a los fallos de la perspectiva y las limitaciones técnicas, sino que el ADN registra la experiencia misma y permite explorar de

⁶⁹ Género en el que priman los desafíos físicos, basados en la necesidad de rapidez y precisión en vez de espacios de reflexión estratégica. Como subgénero, esta saga es considerada como un exponente de la modalidad *stealth*, en el que a los desafíos físicos se les añade el elemento del sigilo como una parte importante de la mecánica, es decir, se recompensa al jugador por evadir el combate aunque siempre está la opción de la confrontación directa. Por lo general, estos juegos se basan en el tema del espionaje y el asesinato. Como juegos representativos tenemos *Metal Gear* (1988, NES), *Hitman* (2000, PC) y *Splinter Cell* (2002, Xbox, PC, etc.)

diferentes ángulos el mismo objeto. Como lexia, aquí tomaré la explicación inicial del primer *Assassin's Creed* acerca del funcionamiento del *Animus* ya que es a través de él, que el héroe realizará todas sus acciones.

También funciona como un rito de paso para Desmond, quien es el primero y único que ha podido sobrevivir a la máquina sin daños mentales permanentes. Esto lo abordaré a partir del tema de la barra de sincronización, la cual funciona como un reemplazo de la barra de vida que opera en la mayoría de los videojuegos. En vez de marcar la salud o el número de golpes que un personaje puede soportar, marca el rango de tolerancia que nuestras acciones pueden desviarse de un "lo que realmente pasó". Si hacemos cosas que el antepasado nunca hizo, como ser poco hábiles peleando, morir antes de tiempo o matar civiles, inmediatamente el *Animus* nos regresa al presente. Aunque parece que seguimos dentro del tema de la tecnología esto corresponde más al tema de la verdad, del juego como simulación de un pasado preciso y con condiciones. Por último utilizaré la interfaz del ocultamiento y asesinato como expresiones del secreto en que los personajes y el relato permanecen. Aunque no estoy hablando de un momento preciso, hago referencia a un elemento que está siempre presente a lo largo de la saga.

Para buscar los ecos de las acciones del héroe en el espacio utilizaré en primer lugar los *hiding spots*; imágenes interfaz que sirven especialmente como lugares para esconderse. Como lexias servirán tres casos diferentes que se pueden encontrar a lo largo de todas las ciudades en cada uno de los juegos de la saga. También haré uso de una de las tumbas de asesinos escondidas en alguno de los edificios emblemáticos de Florencia. La digitalización de las ciudades por parte del *Animus* será mi objeto para el caso de la tecnología. Esto lo haré a través de dos lexias: por la forma en que un edificio cobra materialidad a partir de la extracción del saber almacenado en el ADN de Desmond, y a través del mapa. El éxito de la reproducción figurativa de una ciudad de hace siglos lo analizaré tomando la imagen del Campanille de Giotto. Por otro lado, la producción de los mapas es

un resultado de la combinación de lo que registra la máquina junto con las acciones de Desmond durante sus observaciones del pasado.

Sobre el tiempo, la tecnología está nuevamente presente ya que el *Animus* sigue siendo la piedra clave tanto del tiempo del relato como del tiempo del mundo que producen. El desarrollo paralelo del pasado dentro del presente se ve expuesto en una pequeña escena que tomaré de *Assassin's Creed: Revelations*, en que los héroes contemporáneo y pretérito logran comunicarse directamente a través de los artefactos de la primera civilización. Sobre las lexias de la “verdad” y el “secreto” se utilizarán diferentes momentos y mecánicas, desde alguna escena aclarativa como las misiones secundarias que tratan de recolectar diferentes evidencias de esa “historia secreta”. La presencia de esas revelaciones potenciales configura de alguna manera la imagen de las ciudades y montañas como repositorios de misterios, cuyo desciframiento da lugar a la verdad del pasado. Es decir, la manera en que en el relato se construye el verosímil del secreto de aquello que la historia no puede contar y que en el juego se enuncian.

Capítulo 1. La jugabilidad y los personajes como elementos significativos del pasado.

En primer lugar comenzaré por analizar las formas en que se conforma el sujeto. Esto lo hago con el propósito de ayudarme a entender esas formas de uso del pasado por la industria de los videojuegos, poniendo atención especialmente en las especificidades de este soporte. Hablar del sujeto es lo óptimo para poder introducir las problemáticas de la interacción y del juego al tema ya trabajado sobre narración y pasado. ¿Quién es aquel que ejerce las acciones y cómo a través de ellas se relacionan los actores con los semantemas que se anunciaron en el *corpus* de esta tesis?

Con este último enunciado anuncio que para el caso presente utilizo como base la noción de *actante* desarrollada por Greimas, con la que analizaré a los personajes a partir de las acciones con las que se sitúan dentro del relato general en los videojuegos estudiados. A grandes rasgos los *actantes* son esas unidades que parecen producir sentido por sí mismos, que generalmente se vinculan con el sujeto en una oración. Sin embargo, es a través de su relación con el complemento o predicado lo que aporta la peculiaridad y los significados específicos a los *actantes* dentro de una estructura narrativa. En esta caracterización ellos se conforman mediante la conjunción del sujeto con acciones/transformaciones y descripciones de estados o formas (Mier, 1984, pp. 64-65). La narración entonces se articula mediante los procesos y eventos que dan cuenta de la relación, acertada o no, entre sujeto y objeto, que a su vez provoca que los *actantes* puedan estar conformados por varios actores o personajes (*Ibidem*, p. 67-69).

Puesto que los videojuegos no están conformados sólo por texto, y que la narración en ellos posee elementos peculiares, ya desarrolladas desde los *game studies*⁷⁰, debo preguntarme por las precauciones necesarias para aplicar este concepto a los videojuegos. ¿Cuáles son las posibilidades que abre el entorno lúdico para el análisis de la producción de sentido basado en la noción de actante? Resulta menester hablar de dos problemáticas que lo cruzarían dentro del juego.

⁷⁰ Aquí vuelvo a referir a los trabajos de Aarseth (1997), Juul (2005), Sicart (2008) y Simons (2013).

Por un lado los actores serán siempre contruidos en función de un jugador hipotético que tomará posesión de él a través de las acciones que le son dispuestas por medio de la interfaz. En este sentido, los actores y sus acciones y estados se ven intervenidos por la participación ineludible de los usuarios del “texto” que terminarán por definir al actante; los objetivos del sujeto pueden ser alterados por la aparición de los objetivos del jugador.

El videojuego de alguna manera funciona por este entrecruzamiento entre jugador y personaje, donde el conjunto de acciones, denominado jugabilidad, es el mecanismo intermediario que lo permite. No puede existir relato sin una participación activa de un individuo que detone a voluntad los acontecimientos a través de su accionar, sin importar cuál sea el grado que tenga él en las posibilidades del desarrollo de la trama por medio de la elección de caminos y orden secuencial de los eventos (Aarseth, 1997). Esto plantea la siguiente problemática: si el personaje y el jugador se relacionan en una interdependencia mediante la acción, no podemos dejar de tomarlos como una sola instancia que se configuran a si mismas⁷¹.

Aquí es preciso describir qué es lo que entiendo por jugabilidad y en qué instancias pienso abordarla. Comenzaré por la jugabilidad, la forma cómo el jugador toma control de los personajes y los textos e imágenes que le corresponden. Por jugabilidad entendemos la exigencia de respuesta que todo videojuego ejerce sobre sus jugadores (Darley, 2002, pp. 49-50). Sin embargo, trabajos posteriores a esta definición profundizan y complejizan esta idea introduciendo la discusión acerca de las mecánicas de interacción; esas acciones específicas que llevan a los jugadores hacia el estado final del juego, mientras que son condicionadas simultáneamente por las reglas⁷². En este trabajo comprendo estas mecánicas como las acciones que exigen dinámicas de agilidad visual y reflexiva

⁷¹ Posiblemente esto es equivalente a la distinción marcada por Bachelard entre imaginar y soñar: “Para entrar en los sueños del hombre hay que ser hombre. Hay que ser un antepasado, ser visto desde una perspectiva de antepasados, trasponiendo apenas figuras que están en nuestra memoria.” Bachelard, 2012, p. 22. La imaginación, entendida como la producción de imágenes de lo ausente libre de ser acusada de falta de veracidad, necesita de otro tipo de relación con el espectador que ayude a romper con los límites de la propia imagen.

⁷² Para un panorama de la discusión en torno a las mecánicas en los videojuegos, véase el artículo de Miguel Sicart (2008). En esta discusión destacan principalmente las aportaciones de Jesper Juul y Järvinen.

por parte de los jugadores, para sortear diversos obstáculos con el fin de completar los objetivos del juego.

Para el presente análisis de la jugabilidad me basaré en las definiciones expuestas por Miguel Sicart (2008) sobre *game mechanics*, las cuales son “*methods invoked by agents for interacting with the game world.*”⁷³ Es decir, son el conjunto de acciones para crear agencia en el jugador dentro del límite de posibilidades de la mediación establecida por las reglas; en su conjunto compondrían lo que aquí he estado llamando jugabilidad. Estos mecanismos deben ser considerados y analizados a partir de su concreción en verbos y su papel dentro del juego⁷⁴. Existen mecanismos que se ejercen por la sola presencia del avatar del jugador, mientras que hay otros, nombrados “contextuales”, que dependen de otro objeto virtual o una situación particular para poder ser ejecutados. De igual forma existe una tipificación de corte jerárquico en cuanto a que existen acciones que poseen mayor o menor relación con los objetivos principales del juego; aquellas acciones que necesitan ser repetidas a lo largo de todo el desarrollo (*core mechanics*)⁷⁵ y las acciones que no se requieren realizar para alcanzar el objetivo final (*secondary mechanics*). Por su parte, las reglas para Sicart son las condiciones que permiten, prohíben o limitan el uso de ciertas acciones en casos determinados.

A lo largo de esta tesis, haré alusión a la jugabilidad cuando quiera referirme a la totalidad de la interacción jugador-juego. Como algo adicional a esta definición pondré constantemente en

⁷³ [Métodos invocados por agentes para interactuar con el mundo del juego.] Para este “mundo del juego” utilizaré la definición de Sicart (2009): “Game worlds are where gameplay occurs. A game world, in the case of computer games, is either the simulation of the material conditions of a game, like in the case of computer-simulated board games, or a simulation of another world.” [Los mundos del juego son donde ocurre la jugabilidad. Un mundo del juego, en el caso de los juegos de computadora, son o la simulación de las condiciones materiales de un juego, como en el caso de los juegos de mesa simulados por computadora, o la simulación de otro mundo.]

⁷⁴ Por ejemplo, en *Expeditions: Conquistador* serían caminar, hablar, elegir diálogos, explorar, recolectar, acampar, designar raciones y funciones en el campamento, y comandar las unidades en batalla (que a su vez encierra acciones como desplazar, golpear y sanar).

⁷⁵ Puesto que las mecánicas son acciones que se repiten constantemente para poder alcanzar el objetivo del juego, muchas de las lexias elegidas para analizar en esta tesis están conformadas por los sistemas que permiten esas acciones. Por lo que muchas veces no se puede establecer un punto concreto dentro de la narración, y se hará alusión a un fragmento de la interfaz que está siempre presente.

relación con la narración⁷⁶, o mejor dicho se verá la jugabilidad *como narración*. De esta forma el *gameplay* se puede tomar como un contrato de juego entre el soporte lúdico y aquel que juega.

Con esto en mente el modelo actancial de Greimas cobra un cariz distinto. El “esfuerzo” necesario para transitar por el juego, usando palabras de Aarseth⁷⁷, permite que las caracterizaciones del héroe estén determinadas por las acciones posibles a través de la mecánica del juego⁷⁸. Järvinen (2008) por ello expone que para entender las mecánicas de los videojuegos éstas deben ser traducidas en forma de verbos, que determinan su sentido mediante elementos sintácticos, como lo son las reglas. Esto es lo que define cómo los actantes influyen en el desarrollo del juego bajo las decisiones y prácticas de los jugadores. Esta confluencia entre el *actante narrado* por el texto y la imagen y el *actante ejecutado* por los jugadores resulta un elemento central, y en el resto del trabajo estará nombrado por el binomio personaje/jugador⁷⁹.

De alguna manera, la acción será el código (Barthes, 2011, p. 28) en el que nos apoyaremos para realizar el análisis de ese personaje/jugador, cómo la jugabilidad erige un marco en el que habitan las posibilidades de la construcción de una idea de sujeto y una práctica de agencia que pueda ser relacionado con los discursos sobre el pasado de los que los realizadores hicieron uso⁸⁰. Igualmente, esto nos permitirá hablar de ese pasado usado no sólo como relato, sino

⁷⁶ Darley sólo considera la jugabilidad en el sentido operacional, técnico, ya que está hablando sobre las bases teóricas en las que se basaban los desarrolladores de juegos, específicamente en las primeras décadas de su producción en las que la limitante tecnológica hacía imposible la inclusión de personajes y relatos complejos que pudieran pensarse como significativos.

⁷⁷ En una entrevista, los miembros de Logic Artists hablan así acerca de *Expeditions: Conquistador*: “Just to eliminate any ambiguity: when we say the game has elements of Choose Your Own Adventure books, what we mean is that a lot of the action is conveyed through text - not just dialogue, but also descriptive text that presents you with a situation and demands a decision.” <http://www.rpgcodex.net/content.php?id=8389>. Última visita: noviembre, 2013.

⁷⁸ Esto también genera una tensión en que la experiencia del juego puede ser percibida como obra del jugador y como los efectos cronológicos inevitables en el encadenamiento de eventos de la trama.

⁷⁹ Me parece que esta definición, con la que podemos dejar visible esta doble intervención, no puede ser reemplazada por la sola mención del actante, ya que esto podría ocultar la especificidad del juego. Por supuesto existen en los videojuegos otros tipos de personaje que se deben de tomar en cuenta. En otros trabajos se aborda el papel de los ayudantes, no en función al modelo actancial sino retomando a Campbell (Garfias, 2007). También está la distinción entre los personajes que son avatar de otros jugadores y aquellos que son operados por los algoritmos que generalmente se nombran como inteligencia artificial: nombrados en los videojuegos como *bots*. No obstante en esta tesis me enfoco en el personaje sólo desde la perspectiva de un jugador.

⁸⁰ Este código proairético estará presente a lo largo de todo este trabajo, puesto que él también me ayudará a abordar los problemas del espacio y del tiempo, es la acción aquella con la que el personaje/jugador configura el

también como metáfora, en la que el accionar del jugador es una referencia a una interpretación sobre el papel de un individuo o grupo específico vinculado a una época.

La primera parte de este capítulo está dedicada a definir las mecánicas de los videojuegos estudiados; definir cuáles son las acciones que definen el juego y establecen el vínculo con los semantemas mencionados cuando describí el *corpus*. Busco lexias donde se revele el código proairético (Barthes, 2011, p. 28) como metodología para establecer una caracterización del personaje/jugador y su funcionamiento en la producción de sentido. Esto me obliga a considerar las articulaciones entre la construcción del *actante* y la interfaz que establece la mediación con el jugador. Es decir, esencialmente este apartado me ayudará a fundamentar la noción del personaje/jugador.

Para ello utilizaré en parte la propuesta que hace Laurie Taylor (2003) de aplicar el término de agencia a la experiencia lúdica, en el que el diseño de la “cámara”, o la mirada del jugador sobre los eventos en el juego sirven, como elemento de análisis. Como parte de estos problemas, propongo también introducir lo que provisionalmente llamaré un contrato de juego entre el soporte y los jugadores para profundizar en estos aspectos técnicos que Taylor expone.

En la segunda parte de este capítulo abordaremos desde las acciones y regas las posibilidades que abre el juego, así como las limitantes que reproducen en torno a los sujetos del pasado relatado. Por estas limitantes entiendo, bajo una resonancia geopolítica, las posibilidades que establece el lugar de enunciación de la Modernidad. Esto comprenderá un breve análisis sobre dos puntos polémicos que continuará sobre la línea de observar cuál es la postura de los realizadores en torno al pasado y al acto de jugar con él, pero poniendo el énfasis en las caracterizaciones. Esos puntos son el género y la raza, ambos surgen de lo que los mismos

mundo del juego, así como la que da ritmo a la temporalidad y en la que se puede poner en juego el determinismo de la narración. Quizá la diferencia entre esa memoria-hábito, el ámbito irreflexivo del pasado, y la memoria que imagina, que crea, es lo que cruza ese problema (Ricoeur, *Op. Cit.*, pp. 35-37.)

videojuegos elegidos presentan. ¿Cómo hacen de estos elementos instancias significantes que refieren a un sujeto del pasado? ¿O acaso no existirá ningún esfuerzo por ello? Veremos hasta qué punto es posible para los desarrolladores de juegos construir un sujeto que escape a las ataduras que imponen esos discursos legitimados y dónde existe una reproducción de las prenociones que han articulado la idea de sujeto histórico salido a su vez de la idea de una Historia Universal⁸¹.

Este capítulo sigue la necesidad de responder a tres preguntas que nos ayudarán con la pregunta eje sobre los usos del pasado en los videojuegos. ¿Cómo se juega? ¿A ser quién se juega? Y ¿con qué no se juega? En los tres casos que abordo (*Age of Empires*, *Assassin's Creed* y *Expeditions: Conquistador*) existen diferentes tipos de contrato, apoyados en la construcción de diferentes géneros de juego y sus personajes: por ejemplo, la interacción de corte estratégico-agonal en que la búsqueda del dominio predomina; secuencias de acción rápidas que buscan el desarrollo de una trama compleja, cuya recompensa es la “verdad”; la búsqueda por intervenir en el devenir de la narración mientras se ejerce un pensamiento administrativo para poder sobrevivir la peripecia. Las tres sagas de videojuegos elegidas son representantes de tres géneros que conllevan diferencias importantes en las formas en cómo se articula la relación entre mecánicas⁸² y jugadores. Bajo ninguna circunstancia esta selección abarca todas las posibilidades que el diseño de videojuegos ha desarrollado, sin embargo, a pesar de las diferencias de los tres casos conservan rasgos característicos de las formas en que la industria hace uso del pasado configurando las posibilidades en que aparecerá la figura del personaje/jugador.

Por último, me gustaría hacer mención de las contribuciones sobre la teoría del juego

⁸¹ Aquí nuevamente traigo a colación ese “imaginario noratlántico” del que habla Trouillot (2011, pp. 82-83). Se debe tener en cuenta que los videojuegos forman parte de la tensión generada por la presencia de estas nociones universales que se establecen en torno a los sujetos y el deseo de libertad que implica la creación de imágenes de lo ausente. De esta forma las posibilidades y limitaciones que los desarrolladores encuentran en el diseño de personajes caen dentro del efecto de lo que Trouillot describe como la universalización de una experiencia histórica localizada en las naciones localizadas geográficamente en torno al Atlántico Norte.

⁸² En algunos trabajos el concepto jugabilidad (*gameplay*) no aparece ya que muchas veces se prefiere entender sus componentes por separado (Järvinen, 2008; Sicart, 2008; Taylor, 2003).

hechas por Caillois, especialmente en lo referente al valor del *mimicry*, puesto que la perspectiva desde la que los estoy abordando lo colocaría como un elemento central en los videojuegos por medio de una especie de enmascaramiento (1986, pp. 52-58). El actante narrado, fijado mediante la escritura (aunque significado por la lectura), se reconfigura mediante la ejecución de la interfaz por los jugadores en lo que de forma general los *game studies* fijan en un proceso de agencia-empatía-experimentación. Las posibilidades de esa agencia, de que el disfraz surta efecto, están contenidas dentro del propio videojuego, por lo cual utilizaré la idea de un *jugador implícito*, el modelo de jugador que sirve como destinatario para el videojuego; es el usuario óptimo que explotará la narración y las mecánicas diseñadas.

¿Qué relación puede tener esto con los usos del pasado? Los actantes aquí servirán para la caracterización de la jugabilidad como una forma base en que se hace uso del pasado a través de sus relatos. Hay que tener en cuenta que en primer lugar exista un deseo por jugar, y los temas elegidos para este acto (la guerra, la exploración, la aventura, etc.) están conformados, en parte, por imágenes y relatos del periodo histórico elegido por los desarrolladores. Cuando hablamos de estos videojuegos, jugar a la guerra no es un acto agonal cualquiera, cobra sentido, forma e incluso reglas a partir de los discursos apropiados para su diseño. Los relatos e imágenes apropiados son condicionados por las mecánicas de juego, en las que aparece este sujeto opaco al que hago alusión como pieza clave.

Con esta idea en mente, podemos pensar en los personajes diseñados como expresiones surgidas de actos de lectura, y que se moldean a través del diseño del juego. Las imágenes, textos y sonidos que componen a los personajes serán configurados a través de las acciones que serán ejercidas durante el acto lúdico. Por supuesto, hay que aclarar que las mecánicas aquí abordadas serán entendidas en relación con la pregunta de investigación de este trabajo (por los usos del pasado en los videojuegos y la forma en cómo ese “jugar con el pasado” puede tomarse como un

acto donde se pone en tensión el sentido de la historia) y no tomo en consideración los posibles usos que se haga de las mecánicas y reglas por los jugadores. Estos escapan a las predicciones de los programadores, instaurando formas novedosas de jugar con el soporte. Aquí considero la presencia de un “jugador implícito” al cual se ajustan acciones y reglas en función de los objetivos del juego sobre el pasado que he podido detectar.

En este trabajo por establecer un análisis actancial en los videojuegos, se conformarán las bases para poder pensar los demás temas que comprenden esta tesis. Los actantes se inscriben dentro de un contexto, conformado por el espacio virtual del juego⁸³ y por los escenarios narrados. Y con ello, establecerán las pautas para poder entrever las muestras de las nociones que atraviesan las experiencias de la temporalidad.

1.1 Jugabilidad y pasado

En este apartado buscamos en la jugabilidad indicios para entender cuáles son las diferentes formas en que los jugadores pueden relacionarse con los personajes, con lo cual se puede establecer la presencia de la figura del actante. Esto lo haremos a partir de la noción de mecánicas de Sicart, las acciones como mecanismos lúdicos con los que se transita por las narraciones y se concluyen y cumplen con los objetivos. Mientras que las acciones serán el elemento central, las reglas serán integradas al análisis como matices significativos. Con esto en mente, en este apartado haré un esfuerzo por mostrar la capacidad de las mecánicas para establecer, a partir de un uso específico del pasado, una primera forma de traducción de un archivo hacia el soporte lúdico.

El análisis comparativo que aquí llevo a cabo se basa en destacar las similitudes y las discrepancias entre las tres sagas estudiadas. Me avocaré al estudio de la interfaz que permite la

⁸³ Aquí el tema de la virtualidad desde la perspectiva de la potencialidad desarrollada por Levy debe estar presente a lo largo de estas páginas: lo que *podría ser* en un sentido dinámico (Ryan, 2004).

aparición del actante haciendo uso de los conceptos generados por los estudios de las mecánicas, relacionándolos con lo que Greimas llamó *sememas cualificativos*; el nivel del actante narrado. En *Expeditions: Conquistador* se trata del género de rol con temática de exploración. En él, el jugador diseña su avatar a partir de la elección de las habilidades que recaerán en las formas en cómo puede actuar en los diferentes eventos que acontecen durante la exploración desde Hispaniola hasta Tenochtitlán. *Age of Empires* es un videojuego de estrategia en tiempo real cuyo tema es la guerra a partir del desarrollo económico y tecnológico de lo que empieza siendo una tribu, hasta llegar a conformarse en un imperio mediante la aniquilación de los contrincantes. Por último, *Assassin's Creed* es un juego de acción en el que controlamos los movimientos de un personaje que a su vez controla a otro. Al tratarse de una guerra entre sociedades con intenciones secretas, la función de ambos personajes será el de recopilar información y eliminar a los enemigos de forma precisa manteniendo preferentemente el anonimato. Los mecanismos a disposición de estas temáticas están determinadas en gran medida por la historia de la evolución de los videojuegos, sin embargo, aquí me gustaría mostrar cómo las acciones entran en comunicación con los relatos sobre lo acontecido referidos por los desarrolladores. Esto implica un uso del pasado que dista en gran medida de los relatos, aquí estamos hablando propiamente de los modos del jugar⁸⁴.

Agregando al tema del *mimicry*, uno de los elementos más importantes que encontraremos en estos videojuegos es su carácter agonal, ya sea como la superación de obstáculos o como la búsqueda del triunfo sobre un contrincante humano, también ayudará a configurar a los actantes (Caillois, 1986, pp. 43-48). En este caso, la búsqueda de reconocimiento ante los otros se puede significar como una motivación afín a los relatos tradicionales sobre el pasado, donde la búsqueda de gloria parece ser una de las razones con mayor presencia entre pueblos y héroes. El

⁸⁴ En otro sentido también podríamos hablar de flujos (Duvignaud, *op. cit.*, pp. 86-128). Así como Duvignaud advierte que esos *play* barren y delimitan “certidumbres globales”, considero que todo juego estructurado por reglas, como es el caso de los videojuegos, ejercen una posibilidad semejante mediante la copia y la traducción; jugar siempre conlleva un cierto grado de cambio.

juego de ponerse en los zapatos de un otro ficticio, la aceptación de un contrato para sostener la irrealidad de la personificación, el mimicry, está atado por completo a la construcción del personaje, pero aquí intentaremos ver qué mecanismos son los que se ponen en ejecución para lograrlo. El desarrollo de la programación de videojuegos ha permitido que cada vez un mayor grado de alea, evitando que exista una facilidad por predecir el desenlace y el flujo del juego; cada vez se pone mayor énfasis a que la aleatoriedad configure la experiencia⁸⁵.

1.1.1 Configurando los actores posibles de la Conquista

La Conquista española en la isla que hoy conforman República Dominicana y Haití y las expediciones de Cortés son las tramas narrativas que sirven de fuente de inspiración para los desarrolladores; conforman de alguna manera un escenario pero no es su propósito volver a narrar esa historia como acontecimiento conocido, inamovible.

Expeditions: Conquistador es un videojuego que aborda la Conquista de una manera específica. En primer lugar, a pesar de referirse a ese momento histórico y llamar a sus personajes con el nombre genérico de “conquistador”, podemos ver un cambio en el significado de esta palabra respecto a su relación con el verbo conquistar. Esta tendencia por abrir la caracterización de este personaje hacia una descripción de lo que “no fue”, es fruto directo del género de rol. Gerald Voorhees (2013) establece que las mecánicas que envuelven a esta clase de videojuegos podrían verse como “*life simulators*”, simuladores de vida, ya que en ellos el jugador asume el papel de decidir sobre las acciones del personaje en momentos en que se desenvuelve en el mundo diegético, como si fuera parte de una sociedad determinada⁸⁶. Sujeto a las limitantes de las

⁸⁵ La cuarta clasificación del juego que hace Caillois, *ilinx* o vértigo (*Ibidem.*, pp. 58-64), es la que mayor problema existe para identificar en los videojuegos aquí abordados. Relacionar el sentido del pasado con la pérdida temporal sobre el cuerpo, como lo describió Caillois, resulta cuestionable. Sin embargo, como espero abordar más adelante, la conjunción de todos los niveles de análisis en el juego, especialmente en lo referente a la experiencia de la temporalidad, hablarán de ciertos atisbos de ese *ilinx* que parece eludir el caso.

⁸⁶ Voorhees en su análisis utiliza constantemente la comparación de la serie *Final Fantasy* con el juego tradicional de lápiz y papel *Dungeons & Dragons*. Su preocupación iba en el sentido de argumentar la capacidad de los juegos

mecánicas que a continuación veremos, el jugador elige de antemano los atributos del héroe con los que va a relacionarse en el *gameworld*⁸⁷.

En el caso de *Expeditions: Conquistador* el personaje se introduce, sentando las bases para el inicio de la trama, mediante una interfaz particular. En este sistema se pretende dar una serie de posibilidades para diseñar a un conquistador acorde a cómo se quiere jugar y a cómo se quiere participar en la exploración/conquista de América. Estas posibilidades están ligadas a las acciones que vimos anteriormente y las condicionan. Personalizar a nuestro conquistador en este juego conlleva un leve cambio de reglas que permitirá o limitará las acciones con las que podemos intervenir en el relato.

En primer lugar se elige el género del personaje, que va acompañado de una pequeña imagen a modo de retrato en que se expone a un hombre o a una mujer vistiendo un yelmo, gorguera y túnica, o un yelmo con lo que parecería una armadura, respectivamente. En seguida se da a elegir, inventar o copiar nombre y apellido del personaje. El juego ofrece cierto número de ellos de forma predeterminada, los cuales se pueden ir revisando mediante el botón *random*; estos son sugerencias en caso de que el jugador no sepa cómo nombrar a su personaje y busque un acercamiento a una nomenclatura verosímil, propia para la trama (Manuela Villa o Poncio Velasco, por ejemplo)⁸⁸. Pero haré énfasis en el tercer punto, en que debemos configurar las habilidades del personaje, las cuales permiten al jugador tomar decisiones o realizar acciones que de otra forma estaría imposibilitado; es una construcción *a priori* de cómo se quiere jugar, una antelación de los caminos que se preferirán durante el recorrido del laberinto.

de rol por conformarse en un espacio en que los jugadores pueden experimentar sobre las diferencias raciales y nacionales en un entorno fantástico. De ahí la definición de “simulador de vida” a través de otra noción llamada “*equipment for living*”, adscribiéndose a las discusiones sobre los beneficios del juego.

⁸⁷ “As a life simulator, the original *D&D* depicts life as a violent series of episodes in which the trajectory of one’s personal growth is determined in advance.” [Como simulador de vida, el *D&D* original representa la vida como una serie violenta de episodios en que la trayectoria del crecimiento personal está predeterminada] (Voorhees, 2013).

⁸⁸ En la práctica, como lo pueden atestiguar algunos videos que sirven como guías de juego, el uso de nombres satíricos, como “Elgato”, irrumpen en esa verosimilitud del pasado creado, dando mayor peso a la actividad de la experimentación y el juego.

Estas habilidades o rasgos son cinco que de alguna manera expresan las posibilidades que se quieren en un conquistador para poder explorar el Nuevo Mundo: táctica (intimidar o ganar ventajas en una batalla), diplomacia (para el éxito en las negociaciones e intercambios culturales), curación (para mejorar la efectividad de los tratamientos médicos del séquito), sobrevivencia (aumenta el éxito de la cacería para recolectar más comida y no pasar hambre), reconocimiento/exploración (permite mayor movilidad y más información para las batallas) y liderazgo (para incrementar la moral del séquito y evitar motines). Esto consiste en una construcción de la “personalidad” del personaje, de un horizonte de acciones e intencionalidades posibles que dan propósito a las acciones de los jugadores.

Las habilidades están puestas en función de alguna de las acciones antes mencionadas. La diplomacia y la táctica abren nuevas opciones de diálogo, donde la primera abre vías para una resolución pacífica, mientras que la otra está diseñada para sacar ventaja antes de iniciar un combate⁸⁹. La sobrevivencia, el reconocimiento y la sanación potencian las acciones que se pueden llevar a cabo durante la exploración y los campamentos, y permiten un tránsito más sencillo por los bosques y selvas. En las habilidades, en esa forma en cómo los caminos del laberinto textual están divididos en acciones positivas y negativas⁹⁰, podemos encontrar ya una lectura y su traducción de lo que es un sujeto histórico.

Éstas representan, como lo dijeron los desarrolladores en la cita puesta líneas arriba, las opciones “reales” que se tenían en la época. Con ello la noción de *life Simulator* cobra una presencia en el imaginario de lo que los desarrolladores del juego consideran como parte de su producto. La vida aparece como la denotación de la totalidad de posibilidades de acto y pensamiento. El pasado, considerado como algo asequible, puede ser resumido y estructurado

⁸⁹ Esto también está relacionado con el sistema de los seguidores, ya que cada uno de ellos tendrá una personalidad positiva o negativa hacia la violencia o el pacifismo, repercutiendo en el incremento o disminución de la moral, que en última instancia condicionará su permanencia en la expedición.

⁹⁰ Esta polaridad en la constitución del personaje en un juego de rol se ve presente en la industria de los videojuegos en casos como la saga *Fable*, *Jade Empire* y *Star Wars: Knights of the Old Republic*.

mediante estas mecánicas de diseño de un “conquistador”. Los jugadores y sus acciones se muestran limitadas a partir de una lectura específica⁹¹.

Sin embargo, al observar detenidamente nos topamos con la presencia de esos supuestos culturales, ahistóricos, de los que Trouillot hacía alusión (2011, p. 80). La táctica y la diplomacia van de la mano en cuanto se trata de dos formas en cómo el héroe se relacionará con los otros; una cara destinada a la interacción física del combate o la amenaza de violencia y la otra destinada a la interacción verbal que puede presentarse como el convenio o el engaño. El liderazgo alude al carisma o a cualquier otra fuente de autoridad que establezca un vínculo de subordinación entre el héroe y su séquito, y aunque no se especifica en el juego se muestran dos instancias: la autoridad político-militar, el dinero y la compatibilidad moral con los integrantes de la expedición. La curación conlleva una especie de conocimiento “científico” sobre medicina, anatomía y biología. El reconocimiento y la supervivencia implican los conocimientos necesarios para mantener alimentados y protegidos al grupo expedicionario, cómo hacerlo autosustentable. Estas habilidades encierran los supuestos culturales de los atributos de un personaje histórico: o se es de la élite política-militar e intelectual, o se es un aventurero con dotes de administrador.

Continuando con la descripción del juego, las habilidades entrarán en tensión con los atributos morales de los miembros del séquito, a quienes eliges de entre médicos, soldados, cazadores, exploradores e intelectuales. Aquellos que son agresivos se desmoralizarán si las acciones preferidas del jugador son de corte diplomático, y lo contrario pasará con los pacifistas. Este sería el cuarto y último elemento de diseño del personaje, que ayudarán a configurar el juego incluso antes de empezar.

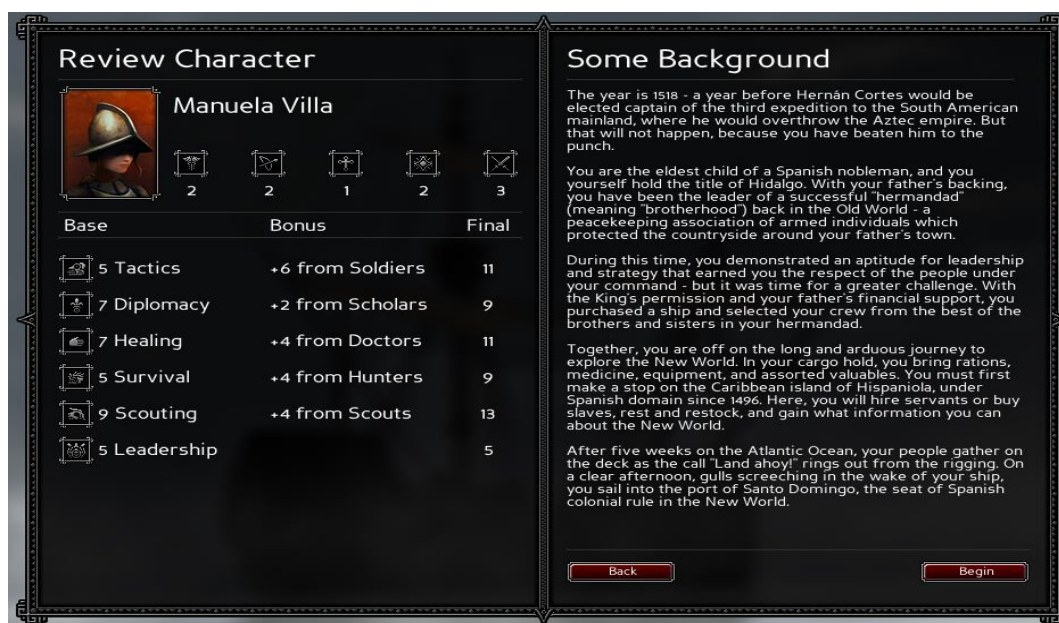
⁹¹ En el caso de *Expeditions: Conquistador* en ninguna entrevista o presentación los desarrolladores han hecho referencia a qué libros utilizaron como base, solamente han dicho que en su revisión del tema se han encontrado con una literatura opaca, con claras tendencias en contra de los conquistadores, además del uso de mitos mesoamericanos y leyendas españolas.

(Imagen 1. Interfaz de creación del personaje, *Expeditions: Conquistador*).



Ya hechas todas las elecciones requeridas, el personaje queda ligeramente definido a través de todos estos elementos y así se anuncia mediante un pequeño recuadro de texto en que se establece una semblanza a partir de los atributos elegidos. Es hasta este momento en que podemos decir que se nos presenta el personaje con su historia, su personalidad y la descripción de su viaje hasta la isla Hispaniola. Situándonos un año antes de la expedición de Cortés y apelando al personaje/jugador mediante el uso de la segunda persona en la semblanza, se nos ofrece un soporte narrativo. Se anuncia que el mayor logro de Cortés, la conquista de Tenochtitlán, será llevado a cabo por el personaje, respetándose de alguna manera la línea cronológica de acontecimientos pero incluyendo una flexibilidad moral que implica el diseño del héroe, quedando las trazas del actante narrado.

(Imagen 2. Resumen del personaje creado y semblanza).



Este sistema de creación del personaje participa de las discusiones acerca de la construcción de los héroes. El conquistador en este videojuego muestra explícitamente la tensión simbólica presente en los diferentes discursos que los desarrolladores citan⁹². Tzvi Tal (2010) afirma que las narraciones fílmicas sobre los héroes patrios están a merced de las fluctuaciones de los grupos de poder que buscan la hegemonía simbólica sobre el pasado. Sin embargo, en este caso estamos frente a la presencia de un discurso que no es patrio, producido en un lugar donde el discurso de la nación no se pone en juego. No obstante, el personaje sigue sujeto a las formas en que se piensa un sujeto digno de ser actor histórico⁹³.

Se muestran rasgos que nos remiten al carisma, al genio castrense, al dominio de la administración de recursos, de un hombre de letras, del hombre de fe y del hombre de armas, todas ellas características "innatas" que se ejercen y desarrollan durante la evolución de los eventos⁹⁴. La interfaz hace que estos valores aparezcan a disposición de la elección de los

⁹² Como se muestra también en la producción cinematográfica, "... los rasgos y carácter de los personajes, y las modalidades de su memoria, testimonian las luchas simbólicas entre los discursos de sectores que aspiran a hegemonizar su ideología." (Tal, 2010).

⁹³ Aquí no sólo están presentes las categorías políticas o morales, también está la presencia de la adolescencia como modelo contemporáneo del héroe (Aguirre, 2012). Como se muestra en la imagen 2, incluso el conquistador se muestra como hijo respaldado por la fortuna del padre.

⁹⁴ Por supuesto, no quiero decir que Weber o Carlyle estén dentro del acervo de lecturas de los desarrolladores de

jugadores; guiada por lo que Trepte (2011) pone como el dilema entre el ganar, buscar la eficacia para cumplir con los objetivos del juego, y la proyección de los valores del jugador sobre el rol.

El juego de rol hace que esta reproducción conlleve una interpretación. Al ofrecerse la posibilidad de elegir otras posibilidades de acción que no sea la de la conquista militar, se establece una discrepancia entre la Conquista, como acto, y el conquistador. Este último pierde la nefasta determinación de ser sinónimo de la conquista militar, violenta, de los pueblos indígenas americanos. Sigue nombrándosele conquistador pero puede separarse de la idea de dominación. Desde Dinamarca, desde un estudio independiente y nuevo de videojuegos, las acepciones del conquistador buscan perder su rigidez; ésta no es operante en el juego. Esto muestra una lectura particular de la Conquista en la que se le asigna al sujeto una serie de retos y acciones determinadas para poder superarlos en el contexto de un juego de exploración. Esto tendrá sus repercusiones en la constitución del personaje explorador/conquistador el cual irá en sentido de aquello a lo que se desea jugar y de cómo se pretende ver ese pasado; el rol que los jugadores adopten dentro del juego. La idea del héroe es arrastrada por la mecánica del juego de rol.

En esta interfaz de creación del personaje resuenan algunas nociones importantes. En primer lugar está la relación que los diseñadores mantuvieron con otros discursos sobre los conquistadores y cómo fueron insuficientes para retomarlos como fuente para narrar el pasado textual y visualmente. Para ellos resultó inimaginable que los conquistadores obedecieran a ninguno de los discursos que tomaban partido en contra o a favor de su papel histórico. Esas lecturas se muestran en esa posibilidad ambivalente entre el bueno y el malo que ofrece el juego pero existe una intención explícita de mostrar al conquistador. Los relatos que participan en la construcción de la memoria latinoamericana se muestran como cualidades de la personalidad de los conquistadores. En un afán por no defender ninguna postura, se ponen en evidencia no sólo

videojuegos. Pero se trata de ese código cultural de Barthes (2011). Es el predominio de los símbolos con los que se puede investir un personaje para ser relevante, digno de recordar.

mediante las posibilidades de diseñar al personaje, éstas están presentes durante todo el juego a través de la interpelación de otros personajes. Puedo decir que la personalización de los conquistadores consiste en una mezcla articulada de clichés en donde se pone en juego aquello que se puede decir sobre estos personajes estereotipados mediante el discurso. Sin embargo esto se verá presente en las acciones del jugador, pero no en la imagen, la cual seguirá una apariencia aceptablemente verosímil sobre un conquistador genérico: se trata del choque entre una imagen cuyo sentido se pretende estático (o apegado a lo estático de un referente) y el dinamismo de lo virtual, de la potencia de lo real.

Las decisiones durante esta interfaz harán eco a lo largo del juego a través de los diálogos y acciones en que los jugadores deben participar, y aquí expondré sólo un caso en que esta configuración es expresada en una situación concreta. Como un ejemplo de cómo se reproduce este ejercicio de diseño dentro de la narración, elegí un momento en que se le pide al personaje exponer sus intenciones en el Nuevo Mundo. En estas breves opciones se exige al jugador posicionar a su conquistador frente a la colonización, tomar un rol en el contexto específico de la relación entre españoles e indígenas.

Aunando a la disgregación del significado de conquista en el nombre “conquistador”, el jugador se enfrenta a las indirectas de un mercader adinerado quien hace alusión al “problema de los salvajes” pidiendo la ayuda del jugador para solucionarlo. Pero el mercader culmina diciendo *“You seek to conquer new territories for the Glory of King Carlos?”*⁹⁵ En la primera opción, *“It is my highest aspiration to bring Glory to his Majesty”*⁹⁶, destaca la persecución de la gloria, que puede ser patriótica cuando se ponen los ideales de dominio como deseos del rey, o como lo expresa la segunda opción, *“Something like that”*⁹⁷, como una búsqueda personal cuando se evita dar la razón.

⁹⁵ [¿Buscas conquistar nuevos territorios por la gloria del rey Carlos?]

⁹⁶ [Es mi más grande aspiración traer gloria a Su Majestad.]

⁹⁷ [Algo así.]

La tercera opción es la novedosa: *"I am not here to conquer. I hope to chart the New World and learn about the history and the native cultures of this land"*⁹⁸. Ésta es aquella que se separa por completo de la invasión militar y pone el peso en lo relacionado a la exploración, aunada a intereses intelectuales.

(Imagen 3. Diálogo de un evento en el mercado de Hispaniola).



1.1.2 El personaje colectivo

El caso de *Age of Empires*, una saga cuya primera entrega fue en 1997 y que colocó la estrategia en tiempo real como una de las formas preferibles de jugabilidad en cuanto a usos del pasado se refiere, comprende una problemática distinta para hablar del personaje de la narración. Para ello nos remitiremos al tutorial de la primera entrega de la saga que consiste en breves escenarios en los que el jugador debe cumplir objetivos específicos con el propósito de enseñarle a

⁹⁸ [No estoy aquí para conquistar. Espero trazar el Nuevo Mundo y aprender sobre la historia y las culturas nativas de esta tierra.]

utilizar los comandos y demás acciones que después empleará de manera regular para jugar. En ningún momento se enuncia a un personaje, pero sigue existiendo un ejercicio por hacer que el jugador entre en los zapatos de algo en lo que se cifra ese pasado escenificado.

El tutorial, el escenario donde se enseña al jugador a ejecutar las diferentes mecánicas, se divide en acciones disponibles que a su vez se agrupan en económicas y militares que van acompañadas de una descripción breve en la que se expone una justificación del porqué está presente en el juego: la cacería, la pesca, la exploración y el combate son ejemplos de ello. Las instrucciones están dirigidas hacia el jugador, sin embargo, resulta claro qué es aquello a lo que se jugará; se insta que se tome posesión de la tribu como si fuera un juguete. Considero a la tribu, llamada en el juego civilización, como una versión colectiva del personaje del que se tomará control para llevar a cabo la dinámica lúdica. Esto quedará un poco más claro cuando hablemos del tiempo en *Age of Empires*, ya que no se hace referencia a acontecimientos específicos sino a una serie de relatos de larga duración sobre los primeros pueblos humanos:

“Hunting. 8000 BC

Scenario Instructions:

The Ice Age has passed: plants and wildlife are plentiful thanks to the improved climate. Although the technology of your tribe is still primitive, your hunting skills are excellent. Establish a small village on this Nile Delta island and grow your tribe to seven people.”⁹⁹

A pesar que en el tutorial y en el resto de las campañas se haga referencia a una especie de “historia antigua” de Grecia o Egipto, la temática yace en la historia del progreso de una tribu hasta constituirse en un imperio. La tribu debe comenzar con una pequeña aldea y a través de la recolección de alimento, madera y oro invierte en progresar a nuevas “eras”, en las que se le

⁹⁹ Instrucciones para la primera partida del tutorial en *Age of Empires*. [Caza. 8000 a.C. / Instrucciones del escenario: / La Era del Hielo ha terminado: plantas y vida salvaje son abundantes gracias al clima mejorado. A pesar de que la tecnología de tu tribu es todavía primitiva, tus habilidades de cacería son excelente. Establece una pequeña aldea en esta isla del delta del Nilo y crece tu tribu a siete personas.]

permitirá acceder a nuevas tecnologías económicas y militares. Cuando se supera la primera misión se enuncia los resultados de una buena caza, un resultado histórico (*historical outcome*): “*The hunting was good along the Nile and the inhabitants of the region lived well. As a result, population densities increased and the people prospered. The tiny egyptian tribe passed its first hurdle on the long road to building a mighty empire.*”¹⁰⁰ La tribu, el personaje, está descrito como una entidad que está ineludiblemente encaminada a alcanzar la civilización: de la caza y recolección hasta la agricultura, y de la precariedad a la riqueza que permitirá la gloria de la guerra. La interfaz de juego, *grosso modo*, implica homogeneidad, mientras que la imagen y ciertas variantes de las reglas y mecánicas tratan de marcar distinciones, dotar de personalidad sin que ello genere un desbalance en la igualdad de oportunidades que el juego agonal exige.

Tuur Ghys (2012) aborda el cómo el cúmulo de tecnologías (*upgrades*) se configuran en diagramas de árbol llamados *tech trees* que marcan su accesibilidad o inaccesibilidad a ciertas civilizaciones, dotándolas, nos dice, de individualidad¹⁰¹. Esto, junto con los sutiles cambios en las imágenes, corresponde a lo que Cox en su ensayo (2013) define como *tokenism*, uno de los problemas que esos juegos acarrearán respecto al extrañamiento, a la reproducción de la diferencia en estas civilizaciones bajo la creación de un *otro*¹⁰²: “*Tokenism here means creating a display of multiculturalism and cultural sensitivity by including surface features from a number of cultures, but failing to engage in the complexities of cultural interaction in a meaningful way*”¹⁰³. Mientras que

¹⁰⁰ [La caza era buena a lo largo del Nilo y los habitantes de la región vivían bien. Como resultado creció la densidad poblacional y la gente prosperó. La pequeña tribu egipcia pasó su primer obstáculo en el largo camino hacia la construcción de un poderoso imperio.]

¹⁰¹ Ghys, a través de algunas declaraciones de los desarrolladores de este género de juegos, muestra cómo marcar esta diferencia se veía frecuentemente mediada por la necesidad de ese balance.

¹⁰² El segundo problema lo llama “*the deployment of uncritical research to establish authority*” que refiere a los compendios informativos que acompañan estos juegos en que se legitiman estas diferencias. Este problema se abordará en el tercer capítulo de esta tesis.

¹⁰³ [El *tokenismo* significa crear una exhibición de multiculturalismo y sensibilidad cultural al incluir características superficiales de varias culturas, pero sin comprometerse con las complejidades de la interacción cultural en un sentido significativo.] Es evidente que Cox parte de la necesidad de jerarquizar este esfuerzo en relación con la idea que aparece a lo largo de su ensayo como una crítica desde el poscolonialismo. Su énfasis está colocado en la cultura y en cómo *no* se le hace justicia como representación dentro del diseño del juego. Esa “falta de justicia” resulta ser, a mi parecer, uno de los elementos significativos relevantes.

Ghys aplaude y considera un elemento valioso estas diferencias, Cox advierte en su ensayo del problema que genera esta reproducción acrítica de “diferencias culturales” como una superposición de identidades presentes sobre las pretéritas, y el del predominio del eurocentrismo¹⁰⁴. No obstante, puedo agregar a este tema una visión de conjunto de la saga en que se puede apreciar un incremento en la complejidad del uso de estas diferencias, en que se van encontrando formas de lograr el balance que precisa el *agon* compaginando con un creciente número de detalles diferenciales. Con ello sugiero que, si bien ninguna forma de diferencia se salva de la crítica que hace Cox, hay que analizar estos elementos y la forma en que establece esas supuestas distinciones, y el sentido que produce el juego en general.

Dentro del cúmulo de unidades, tecnologías y edificios que componen estos personajes colectivos me detendré en una unidad que aparece en *Age of Empires III* y su expansión *Warchiefs*, en la cual puedo encontrar sintetizadas tanto las acciones eje con las que analizo este juego, así como este problema de la diferencia: El explorador y el *warchief*.

(Imagen 4 y 5. Arriba: Explorador europeo. Abajo: *warchief* azteca en *Age of Empires III*).



¹⁰⁴ Por su parte, Wyatt, siguiendo a Munford, advierte que esto es parte de la traslación del pensamiento arqueológico (cuyo archivo está compuesto casi únicamente por artefactos para poder estudiar los pueblos) al sentido común, volviéndose más que nada un hábito lingüístico (Wyatt, 2008, p. 167). También advierte que este pensamiento anacrónico y su subsistencia surgen como resultado de la memoria de los inventos eficientes frente al olvido de los fracasos (*ibidem*. P. 170).



Ambas unidades están presentes desde el inicio de la partida, y son las únicas con un nombre propio dentro de una partida de *skirmish*¹⁰⁵; este nombre llevará las marcas de la civilización con la que se juegue y lo único que distinguirá entre los exploradores europeos. Inmortales en cierto modo¹⁰⁶, sus acciones comunes son las de explorar, recolectar tesoros y construir puestos comerciales, lo que los colocará como una unidad estratégica fiel al balance agonal. Pero bajo la necesidad de recrear esa apariencia de diversidad se establecen distinciones significantes en cuanto a su figura y en la forma en que ambas unidades realizarán dichas acciones; las cuales ya se anuncian desde el nombre que denota su carácter, el de uno como el que explora, y el del otro que ejerce su dominio regional como caudillo de un pueblo nativo. Como se puede apreciar en la imagen 4, el europeo se muestra ataviado de sombrero de piel, túnica y botas, armado con un mosquete, y puede o no estar acompañado de un perro como unidad de ataque. Por su parte, el caudillo presenta signos rápidamente identificables que denotan lo “azteca”: penacho de plumas, pechera dorada, desnudo de torso y armado con bastón de mando, y en

¹⁰⁵ En *Age of Empires II* este espacio era ocupado por una unidad de caballería ligera, débil pero veloz, que permitía a los jugadores localizar los recursos económicos desde el inicio de una partida. Tanto aztecas como mayas, por su ausencia de caballos, poseían una unidad llamada *guerrero águila*, que cumplía con la misma función.

¹⁰⁶ Reducir a cero los puntos de vida del explorador o del caudillo no implica muerte, sino captura. Esto se soluciona mediante el pago del rescate o su liberación al acercar otra unidad aliada al reo.

reemplazo del acompañante canino se le da un sacerdote como unidad de ataque y soporte. Estas diferencias, que pretenden denotar la distinción cultural, resuenan en ciertos detalles de las acciones.

Para los europeos, siguiendo la lógica de la Edad de los descubrimientos, explorar es la acción base a partir de la que se da la posibilidad de realizar cualquiera de las otras dos. Tesoros y puestos comerciales se encuentran dispersos a lo largo del tablero, por lo que primero se deben encontrar. Los puestos comerciales son de dos clases: los poblados indígenas, que permiten producir unidades y tecnologías especiales, y los puestos a lo largo de una ruta comercial (caminos o vías de tren), que dan recursos periódicamente. El caudillo o *warchief*, bajo su caracterización de nativo tiene la ventaja de saber dónde se encuentran los asentamientos indígenas y las rutas comerciales pero permanecen desconocidos los tesoros y los recursos económicos, por lo que no escapa a la acción de explorar. La genealogía de los juegos de estrategia y la competencia que ésta busca impide la ausencia de esta etapa de reconocimiento, de la necesidad del esfuerzo por conocer la configuración del tablero; pero citar el pasado lleva a que deba existir una distinción sin establecer un régimen de desventaja.

La mayoría de los tesoros se encuentran protegidos por depredadores, forajidos o guerreros nativos, a los que debemos vencer antes de acceder a la recompensa. Si bien el modo principal es el de atacar a los guardianes, el explorador y el caudillo poseen habilidades diferentes que los ayudan en estos combates. Los exploradores, con el uso del mosquete pueden matar a uno de los guardianes con un solo disparo, pero los caudillos tienen la habilidad (¿mágica?) de domar o someter a uno de estos guardianes, volviéndolos en unidades aliadas. Esto sigue la tendencia de la creación de imágenes sobre el vínculo entre nativo, naturaleza y magia, frente a la figura del europeo colonizador mediante la tecnología¹⁰⁷. Respecto a los puestos comerciales, ambas

¹⁰⁷ Esta dicotomía estará presente en muchos puntos de comparación entre estas civilizaciones. Un punto interesante se encuentra en la diferencia entre los edificios religiosos. El monasterio de los europeos, en que se

unidades deben acercarse a estos poblados indígenas o rutas de comercio y edificar una pequeña construcción, con la cual marcar una alianza o un dominio sobre el puesto. Esto imposibilita a otro jugador construir una en el mismo sitio hasta que la anterior sea destruida.

Estas unidades y sus acciones engloban los elementos con los que se pueden definir estas civilizaciones como personajes o actores dentro del relato de la colonización de América. En el caso de este juego se podría objetar fácilmente la ausencia de una trama narrativa, que estaría en relación con algunas posturas que se rehúsan a hablar de narración en los videojuegos. Sin embargo, aspectos como estos dan cuenta de la presencia de una puesta en escena de ciertos relatos en que se pone bajo la forma de una trama narrativa un periodo. Cada partida es la ejecución del relato de la apropiación del territorio, en que se ponen de manifiesto las diferencias de estos actantes. El entrecruzamiento entre estos personajes colectivos y el jugador pueden detonar constantemente la idea de un gobernante, un sujeto invisible que da las órdenes a cada elemento que conforma esa colectividad. Sin embargo, el uso del formato *god view* (el jugador observa las escenas desde arriba) muestra otro tipo de relación con esas órdenes que no remiten a un sujeto perteneciente a la materialidad digital del resto de las unidades¹⁰⁸.

1.1.3 El personaje que juega

El siguiente caso muestra otra forma de establecer un personaje dentro de un videojuego. El actante estará configurado a través de las acciones del espionaje que componen la trama y por las pautas que el guión narrativo crea acerca del personaje. En este videojuego, a diferencia de los dos anteriores hay una narración lineal donde se dan lugar las acciones de un personaje un nombre,

producen tecnologías que mejoran el alcance visual, y el espacio ceremonial de los indígenas, en que los aldeanos realizan danzas rituales con las que reciben beneficios, como incrementar la velocidad de producción de unidades (danza de la fertilidad) o potenciar el ataque de los soldados (danza de la guerra).

¹⁰⁸ Bajo las ideas de Taylor (2003), los cuerpos y objetos que el jugador opera dentro del espacio del juego desaparecen cualquier trazo de individualidad, de la relación del jugador con un sujeto específico; podríamos decir que en este género de juegos no se observa la fuerza de las acciones del jugador, sólo el movimiento que ésta produce.

intenciones y personalidad expuestas textualmente que servirán como la base contextual mediante el cual entender los sucesos relatados en el juego¹⁰⁹. Esto se expresa mediante la presencia de secuencias cinemáticas en las que el jugador sólo podrá ver y escuchar el desarrollo de diálogos y escenas en los que no puede tener ninguna participación; la trama se desarrolla a pesar de él. Pero estos son los momentos más importantes para poder acercarnos a ese actante narrado que busco en este capítulo. Las primeras dos escenas de la primera entrega de esta saga serán utilizadas en este apartado puesto que en ellas explican y describen la función del personaje dentro de la narración. Aunque esta premisa inicial será alterada y profundizada por los sucesos subsecuentes del relato las ideas que se muestran continúan presentes en el resto de la serie.

En el videojuego *Assassin's Creed* se comienza con un prolongado diálogo que procura establecer la premisa de la narración y, a la vez, los usos del pasado que conformarán al personaje. Se comienza por una imagen borrosa de un sujeto vestido con túnica blanca parado en lo que parece ser una plaza rodeada de edificios de piedra y abarrotada de gente deambulando. Lo único que se puede establecer es que no se trata de ningún escenario urbano contemporáneo. En medio de la distorsión de la imagen se escucha una voz femenina anunciando un problema: la existencia de un *trauma* psicológico que hace que alguien rechace el "tratamiento". Inmediatamente después una voz masculina le exige a otro personaje que no contesta que se relaje, que esas imágenes, aquellas que podemos ver en nuestra pantalla, no deben perturbarlo: "Desmond I need you to try and relax. [...] Recognize that what you see isn't real, just a picture of the past, it can't hurt you."¹¹⁰ El silencio que corresponde a la ausencia de respuesta por parte de Desmond hace que esas palabras parezcan estar destinadas al jugador; se intenta colocar desde los primeros minutos de esta narración al jugador en el papel de Desmond. La referencia acerca de lo irreal e inofensivo de lo

¹⁰⁹ Esto tiene que ver con lo que Juul nombra como *progression games*, juego en que el jugador debe realizar un conjunto de acciones predefinidas por los diseñadores, quienes lo utilizan con el propósito de contar un relato (2005, p. 5).

¹¹⁰ [Desmond, necesito que trates de relajarte. [...] Reconoce que lo que ves no es real, sólo una imagen del pasado, no puede hacerte daño.]

que se nos presenta en la pantalla comienza a esbozar un discurso que también atravesará los usos del pasado de esta producción, en donde se le presenta inicialmente como una fantasmagoría, pero que poco a poco irá cobrando sentido y provecho.

Al terminar otras cuantas frases la imagen de la plaza se desvanece apareciendo en la pantalla lo que parecería un visor y una mujer “viéndonos” desde arriba. Esto asienta una de las bases principales de la imagen en este juego: una gran parte de lo que veremos está diseñado en primera persona, la pantalla muestra lo que los ojos del personaje ven, reforzando las palabras que hace instantes se nos dirigieran como jugadores bajo el nombre del personaje. Sin embargo, en cuanto Desmond se incorpora, se nos muestra la escena desde lejos, al parecer desde la perspectiva de una cámara de seguridad instalada en una habitación que parece ser un laboratorio. Inicia una discusión donde Desmond reclama al hombre, que ahora lo vemos vestido de bata, de ser su prisionero, a lo cual el científico responde simplemente que necesita información que se encuentra dentro de su cabeza para localizar algo. El *Animus*, la máquina sobre la que estaba él recostado y a la que pertenece el visor por el cual observamos la escena en la plaza, es el instrumento que permitirá obtener la información deseada. Pero a la vez, al hacérsenos patente que es él quien va a “ver” el pasado relatado, se nos presenta como testigo de todo aquello que será puesto en imágenes, texto y sonido como la escenificación de ese pasado.

(Imagen 6. Desmond sentado en el *Animus*).



En cuanto se convence a Desmond, por medio de la amenaza, de participar en esa búsqueda volvemos a la vista en primera persona y el científico y la mujer vuelven a ser sólo voces. Me parece pertinente reproducir aquí en gran medida este segundo diálogo de la introducción, ya que en él se nos describe al personaje, su situación inicial en la trama, sino que se expondrá cuál es su función y cómo se relaciona con el pasado. Esto inicia cuando Desmond pregunta acerca de la máquina.

Warren, el científico- "It's a projector that renders genetic memory into images in three dimensions [...] We start simple. What is a memory Mr. Miles?" [Es un proyector que reproduce la memoria genética en imágenes en tres dimensiones [...] Empecemos simple. ¿Qué es una memoria?]

Desmond- "It's the recollection of a past event." [Es el recuerdo de un evento pasado.]

Warren- "Specific to the individual remembering the event." [Específico del individuo recordando el evento.]

Desmond- "Yeah, sure." [Sí, claro.]

Warren- "What if I told you that the human body not only houses the individuals memory but that of his ancestors as well. Genetic memory if you will. Migration, hibernation, reproduction. How do animals know when and where to go? What to do? [...] Whatever you call it the fact remains. These creatures hold knowledge absent the requisite first of experience. I've spent the last 30 years trying to understand why. I discovered something most fascinating: our DNA functions as an archive. It contains not only genetic instructions past down from previous generations, but memories as well, the memories of our ancestors." [Y si te digo que el cuerpo humano no sólo alberga la memoria del individuo, sino la de sus ancestros también. Memoria genética por así decirlo. Migración, hibernación, reproducción. ¿Cómo los animales saben cuándo y dónde ir? ¿Qué hacer? [...] Como se le llame el hecho permanece. Estas creaturas tienen conocimiento sin haber pasado por la experiencia. He pasado los últimos 30 años buscando el por qué.

Descubrí algo fascinante: nuestro ADN funciona como un archivo. Contiene no sólo instrucciones genéticas transferidas de las generaciones anteriores, pero recuerdo también, los recuerdos de nuestros ancestros.]

Desmond- “And the *Animus* let you recode and read this DNA files.” [Y el *Animus* te permite descifrar y leer esos archivos de ADN.]

Lucy, la mujer- “[...] But there’s a problem. There’s a specific memory we are trying to access. Unfortunately when we are trying to open the memory your mind withdraws. You lack the confidence to step into your ancestors body [...] It’s your subconscious, its resisting. We found similar reactions on patients who undergo hypnosis to remove traumatic events. They can’t jump directly into the specific memory. They need to be eased... even then there can be problems.” [Pero hay un problema. Hay un recuerdo específico al que tratamos de acceder. Desafortunadamente cuando tratamos de abrir esa memoria tu mente se contrae. Careces de seguridad para entrar al cuerpo de tu ancestro [...] Es tu subconsciente, se resiste. Encontramos reacciones similares en pacientes sometidos a hipnosis para remover eventos traumáticos. No pueden meterse directamente al recuerdo específico. Necesitan ser tranquilizados... e incluso así pueden haber problemas.]

Desmond, a través de la máquina, es capaz de ser testigo de los recuerdos de sus antepasados dependiente de una noción salida de la ciencia ficción en la que el archivo histórico se torna en material genético, incluso lo supera. Como en *Expedition: Conquistador*, exhibe una postura específica sobre los relatos de historia de los que se valieron para poder realizar la escenificación¹¹¹. Recurrir a la ciencia ficción para idear una forma hipotética de objetividad a la hora de hablar sobre el pasado es el resultado de un cuestionamiento sobre la capacidad de los relatos conocidos por mostrar lo acontecido¹¹². Alrededor de esta premisa se articula el resto de la trama a lo largo de la saga, en la que Desmond tendrá que experimentar esa memoria genética que la máquina vuelve tangible.

¹¹¹ Aquí intento hacer eco con la declaración de los desarrolladores de *Expeditions: Conquistador*, en la que se muestran renuentes en confiar en la historiografía al ser evidente lo tendencioso en sus descripciones y juicios sobre los conquistadores.

¹¹² También es relevante el cómo esto resalta la apropiación de una serie de investigaciones en que historiadores plantean utilizar el ADN como documento para conocer “pasados biológicos”, “[...] *reinforcing the idea that the human genome is a resourceful archive for testing historical data.*” (Soodyal, Morar y Jenkins, en Hamilton, 2002, p. 191). [...] reforzando la idea de que el genoma humano es un archivo útil para probar información histórica.] Esta alusión al archivo se verá más adelante en el tercer capítulo.

A lo largo de la serie Desmond tomará el control y será testigo de diferentes antepasados que formarán parte secretamente de eventos específicos narrados en diferentes textos. A la Tercera Cruzada, a las intrigas políticas de los Borgia, a la Independencia de las Trece Colonias y a los piratas en el Caribe del siglo XVIII será a lo que jugará nuestro personaje. Sin embargo, ese anhelo de verdad que atraviesa estos usos del pasado generará una necesidad por crear la imagen de una “precisión histórica” de la que los antepasados de Desmond serán partícipes. La narración ficcional en torno a ellos está atada a acoplarse a una serie de relatos legitimados como verídicos, con lo cual se reconoce el dato como portadora del pasado, pero carece de capacidad para generar imágenes en los mismo términos epistemológicos. No importa el pasado tal cual, pero sí la posibilidad de generar imágenes y dinámicas de juego. El *Animus* se presenta como una metáfora de esa necesidad de prescindir del testimonio como intermediario del pasado, permitiéndonos acceder directamente a la experiencia del testigo, sin presentar obstáculos. Desmond es el personaje que encarna esa idealización, ese deseo, tal vez, que muestran al mismo tiempo la inercia de la idea científica del pasado pero que de alguna manera busca reconciliarse dentro del campo entre juego y tecnología. Con esto, y conforme iremos observando en los siguientes capítulos, *Assassin’s Creed* puede verse como usuario de un metarrelato que parece permear la relación entre pasado y videojuegos: la metáfora de la máquina del tiempo¹¹³.

Esta capacidad tecnológica de “mostrar” el pasado compone una antítesis cuando lo vinculamos con el secretismo que impera en la trama y en las motivaciones de los personajes. Este juego deambula entre el conflicto abierto de la lucha cuerpo a cuerpo propia del género de acción, a la ejecución de movimientos precisos en que se busca permanecer oculto. Aunque después abordaré al actante ejecutado, aquí cabe añadir que esta caracterización del héroe a través de la

¹¹³ Esto es evidente particularmente en *Assassin’s Creed: Black Flag*, donde el personaje contemporáneo, que sustituye a Desmond, trabaja en una empresa de entretenimiento que utiliza el *Animus* como una consola de videojuegos. Esto se acentúa con el cambio de vista a primera persona con la que operamos a este personaje.

articulación entre trama y jugabilidad crea una idea particular de héroe. A diferencia de los dos casos anteriores, el personaje creado para actuar dentro del contexto diseñado para el juego no se plantea dentro del problema de la repetición de los relatos. Si bien *Expeditions: Conquistador* implementa un sistema de decisiones para configurar el carácter “moral” del conquistador y en *Age of Empires* las civilizaciones están condenadas a transitar por ese flujo salido de la suma del juego de estrategia en tiempo real y del imaginario de la *Historia Universal*, en este caso el héroe se plantea enteramente como un *otro*, fruto del trabajo imaginativo (Kornel, 2014; Šisler, 2008). El valor que tiene el secreto cruza y define al héroe; es desconocido y sus acciones improbables, por ende no está sujeto a la revisión científica del pasado¹¹⁴.

Cabe hacer una breve mención sobre un aspecto que surge de la cita anterior. El trauma también resulta algo digno de destacar, puesto que es la única limitante que se impone ante la tecnología para acceder a la verdad. Aquí el trauma está racionalizado mediante el componente de la ciencia ficción. Desmond desconoce lo que su ADN recuerda, por lo que es la máquina aquella que puede etiquetar una memoria como traumática o difícil de acceder, por lo que este carácter es inmanente al propio evento y al individuo que lo experimenta¹¹⁵. Esto posiciona al personaje como sólo un testigo, acaso un investigador jugando al espía cuyo trabajo es recopilar información que resulte útil para el presente a través de una computadora. Es la búsqueda de un sentido último del pasado.

Los casos que acabamos de abordar muestran una dinámica sobre la que se crean los

¹¹⁴ Este asunto es algo que aparece frecuentemente en las opiniones de jugadores y diseñadores de videojuegos a lo largo de foros de discusión y de entrevistas. Hay una constante exigencia de certidumbre por parte del público ante la que los diseñadores deciden, o tomar distancia o saciar dependiendo de la posibilidad de no alterar el balance de juego o reste sentido “lúdico” a su producción. Lo expuesto en el apartado “¿Por qué jugar con el pasado?” en la Introducción muestra una parte de este problema.

¹¹⁵ La relación entre memoria, trauma y juego, o entretenimiento y trauma (Huyssen, 2002, p. 5), deberá ser abordada en otro espacio puesto que esta discusión me llevaría hacia otros lugares que se alejan del sentido general de este trabajo, pero que cada vez me parece más pertinente para futuros proyectos.

personajes que serán puestos en medio de la escenificación hecha a través del uso de diferentes discursos sobre el pasado: o lo que algunos autores mencionan la inestable distinción entre hecho y ficción posmoderna (Huyssen, 2002). Con ellos los desarrolladores hacen patente una serie de ideas y posturas referentes al conocimiento del pasado donde el sujeto se inserta como posibilidad (de ser distinto a como se relata tradicionalmente), certeza (de estar atado a leyes históricas irrompibles) o idealización (como el testigo perfecto del pasado). Es la construcción de nuevos relatos en donde se juega con el quién y con el cómo se narra-recuerda-actúa el pasado. A pesar de existir diferencias evidentes en los tres juegos presentados, nos permiten ver una discusión entablada frente a los discursos legitimados sobre historia. El propósito principal de estos videojuegos es jugar, construir una dinámica lúdica en la que el pasado sólo queda como fuente de inspiración y temáticas para ella, pero parece ser imposible jugar con el pasado superficialmente. Desde la imagen, los diálogos y las acciones en las que se ponen a los personajes muestran problemas ante los cuales se insertará al jugador, ya sea mediante la repetición de patrones, la toma de decisiones para alterar la historia o la búsqueda por una supuesta verdad que permanece oculta.

La presencia constante del secreto, se expresa de distintas maneras: como parte sustancial de la narración en *Assassin's Creed*; como la posibilidad que no llegó a ser del “conquistador” pacífico o intelectual en *Expeditions: Conquistador*; o como la necesidad de que el resultado de una partida agonal sea indeterminable *a priori*, retratado en *Age of Empires*. ¿Acaso esto marca una tendencia por voltear al pasado considerándolo como una virtualidad, como el germen de las múltiples posibilidades de la ucronía? El pasado sería virtual en su acepción de potencia (Ryan, 2004). En este sentido el juego cobra una presencia casi natural bajo las ideas de Caillois, en tanto que todo secreto se presta para la actividad lúdica, y en ella el pasado se

desacraliza y se vuelve fluido (1986, p. 29)¹¹⁶ pero, como vimos, bajo la exigencia que la dinámica interfáctica que la tecnología de la industria impone.

La memoria-hábito, ejercida a través de la repetición de los datos y de los relatos tradicionales cuyo sentido se pretende inamovible y siempre presente¹¹⁷, se revela inestable en el contexto de un soporte lúdico¹¹⁸. La variedad de personajes aquí presentados muestran una indeterminación por constituir quién es el sujeto histórico, quién es el actor de los acontecimientos. ¿La colectividad? ¿El líder? ¿El testigo? Esto me hace constatar que en el presente se está lidiando cotidianamente con muchos discursos que tratan de instituirse como la forma predominante de narrar el pasado y su sentido. En un sentido abarcativo ¿cuál es la tendencia general que se está experimentando hoy en torno a los discursos sobre el pasado del que se valen las prácticas en los videojuegos aquí estudiadas? Por el momento soy incapaz de aventurar una respuesta, pero a lo largo de este trabajo delinearé algunos elementos para poder contestar a ello.

Estos actantes en el nivel del relato, de cómo operan dentro de la narración de una trama que puede abarcar juegos distintos o que puede habitar en sólo una partida, son sólo una parte del cómo podemos entender el tema del sujeto en los videojuegos. La narración visual y textual con la que se nos presenta a esos personajes, con los que como jugadores interactuamos con ese pasado virtual, se debe valorar poniéndolo en perspectiva con los mecanismo de juego. Las acciones que

¹¹⁶ “Sin duda el secreto, el misterio y, en fin, el disfraz, se prestan a una actividad de juego, aunque al punto es conveniente agregar que esa actividad necesariamente se ejerce en detrimento de todo secreto. La actividad de juego lo expone, lo publica y, en cierto modo, lo *gasta*. [...] Todo lo que es misterio o simulacro por naturaleza está próximo al juego: y aun es necesario que se imponga la parte de la ficción y de la diversión, es decir, que el misterio no sea reverenciado y que el simulacro no sea ni principio ni signo de metamorfosis y de posesión.” (Caillois, p. 29).

¹¹⁷ La memoria-hábito es un concepto que Ricoeur (2010, pp. 44-46) retoma de Bergson, el cual se distingue de la memoria-recuerdo. Ambas marcan dos formas de enfrentarse a lo ausente acontecido. El hábito refiere a la forma en que el pasado aparece en el presente de forma recurrente, es “vivido” y “actuado” como algo incorporado a la vida cotidiana sin la necesidad de vincularlo con una experiencia específica anterior. Este concepto guarda cierto parentesco con la noción de memoria-semántica, el estancamiento del sentido, un significado que se repite sin pensar la experiencia que le dio origen, y con el problema de la memorización, que será abordado en el tercer capítulo de esta tesis. Aquí la memoria-hábito rebasa la cuestión del sentido (se puede repetir una lección de historia sin pretender significar el pasado), y la memorización se ve atravesada por el juego.

¹¹⁸ Bajo la distinción que hace Duvignaud entre *game*, como la dinámica lúdica estructurada mediante reglas de juego, y *play*, el juego libre y sin reglas, no es necesario hablar de éste último para que exista un espacio de indeterminación. La sola traducción de los datos y relatos sobre el pasado a un soporte que exige otra clase de creación implica un cambio en la posibilidad de sentido del pasado (Duvignaud, 1997, p. 12.)

conforman al actante no sólo están relatadas sino que están estructuradas a través de las acciones que posibilita la interfaz de juego. La ejecución de esas mecánicas me aportará la parte faltante para poder dar cuenta de los actantes presentes en los videojuegos y de cómo muestran formas particulares de uso del pasado.

1.2. El actante ejecutado, las posibilidades de jugar con los héroes

1.2.1. El diálogo, la exploración y el combate

Para analizar las mecánicas de *Expeditions: Conquistador* tomaremos el caso de un fragmento de diálogo en el que el jugador debe elegir una respuesta ante un evento particular en el que ejercerá ese diseño de actitudes que le dio a su héroe. Se trata de un punto en que la configuración del actante narrado se ejerce dentro del juego, abriendo o cerrando posibilidades de acción. Las acciones y procedimientos que debe seguir el jugador durante la exploración de los caminos, montes y bosques de la isla Hispaniola, las acciones más recurrentes a lo largo del juego, serán otro observable para poder entender cuáles son los ecos que permanecen desde la narración hasta la ejecución de nuestro conquistador. Primero describiré brevemente la interfaz.

Después de pasar por el sistema de diseño del personaje y oprimimos el botón *begin*, comienza una breve secuencia cinemática en la que un narrador, uno de los miembros del séquito de nuestro conquistador, describe en primera persona la travesía del viaje marítimo. En cuanto culmina se presenta ante nosotros lo que consistirá en la interfaz de juego en la que se llevará a cabo las acciones de exploración, interacción verbal con los demás personajes y el manejo de recursos materiales y se hará el monitoreo de la condición y acciones de los integrantes de la expedición. Todos los observables que aquí analizaremos parte de una interfaz en general, la cual consiste en un panorama del suelo desde una perspectiva de aproximadamente 60° con la cual se

nos presentarán edificios, personas, objetos, árboles, acumulaciones de agua y formaciones rocosas. En medio de esta vista, rodeado de los íconos que abren diferentes opciones de la interfaz, está colocado nuestro personaje montando un caballo blanco y sosteniendo un estandarte. La única acción que se nos permite aquí es la de marcar con el cursor para avanzar a un espacio vacío dentro de lo visible¹¹⁹ o para acercarnos e interactuar con los sujetos y objetos que se nos permita. Todo esto sólo con pulsar el botón izquierdo del ratón de nuestra computadora. Siguiendo la lógica de la exploración, la acción de moverse será la que regirá el resto de la mecánica.

(Imagen 7. Primera vista de Santo Domingo en la isla Hispaniola).



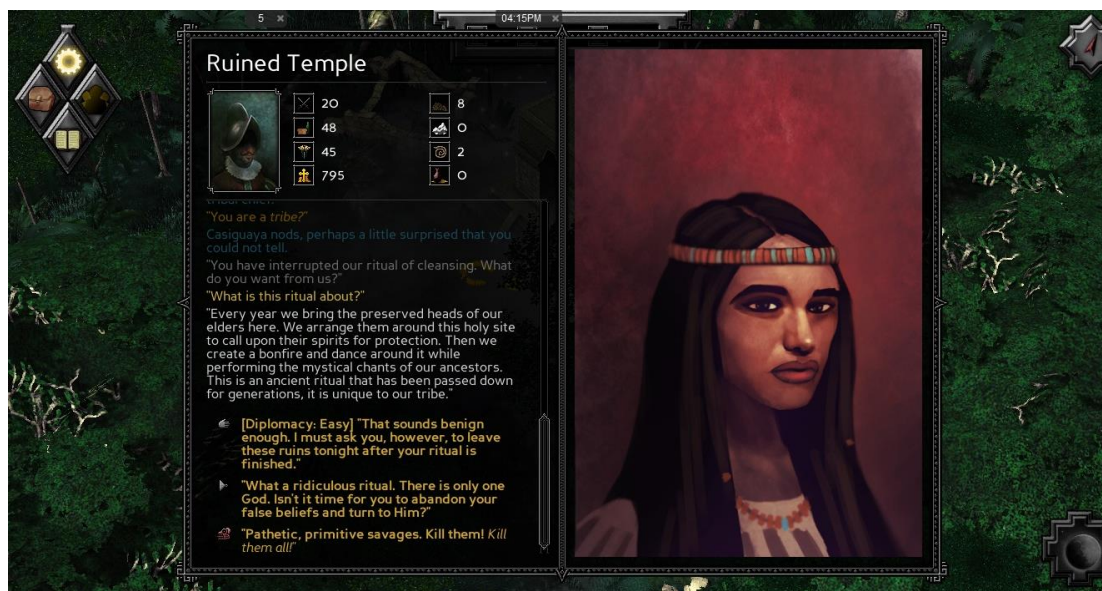
El diálogo determina la acción

El sistema de decisiones durante los diálogos impone una dinámica singular a la hora de jugar; tal es su papel que en la interfaz de diálogo se encuentra la primera escena que es accesible. Su imagen, montando a caballo y con estandarte en mano, es la síntesis visual de la expedición, él

¹¹⁹ Lo que se ve en la pantalla de alguna manera marca los hipotéticos límites de la visión del personaje.

solo es la presencia española en América. Sin embargo, en los cuadros de diálogo se despliegan todos esos faltantes visuales, descripciones de los espacios y narración del comportamiento de los personajes que no aparecen en esa primera interfaz. Esto crea el contexto en el que los jugadores tomarán las decisiones a lo largo de las escenas, el momento de poner en acción el rol que se configuró de antemano. En los diálogos se interpelará constantemente al personaje sobre diversos asuntos, intercambios de palabras en los cuales se le ofrecen al jugador opciones con las cuales responder a lo que se le dice. Los posibles resultados durante la interacción dialogal dependerán del contexto. En algunos casos se tratará del acceso a una misión¹²⁰, en otros se jugará la resolución de un objetivo previo y en otros momentos puede ser sólo una escena que pretenda ambientar, extender la descripción de personajes y lugares (como fue el caso presentado en la imagen 3). En este apartado se analiza un diálogo perteneciente al segundo tipo de contexto.

(Imagen 8. Opciones de acción).



Las decisiones en este diálogo definirán si se da lugar a un combate, se ejerce una

¹²⁰ Un caso de ello es la posibilidad de entablar, o no, una relación con el clero en Hispaniola. Las opciones radican en apoyar la visión eclesiástica de la evangelización o rechazarla; aceptarla ofrece una misión secundaria que aporta experiencia y recursos para la expedición, negarla no ocasiona nada.

violencia verbal (que deja en suspenso la resolución del problema) o se logra resolver el conflicto por vías diplomáticas. Este diálogo aparece durante una de las misiones principales, la primera encomienda que el gobernador nos hace, en la que se nos encarga revisar unas ruinas aparentemente abandonas en la jungla cercana a Santo Domingo. Ahí, se nos informa, se realizan rituales indígenas que ofenden la susceptibilidad española, por ello nuestro deber es desalojarlos. A través de las distintas opciones podemos decidir cómo aproximarnos a los oficiantes del ritual¹²¹; con la espada desenvainada (literal) o desarmado, dispuesto a dialogar. A final de cuentas se nos ofrecen las tres opciones que determinarán el desenlace del evento, y que se aprecian en la imagen.

Podemos decir que este breve fragmento es la escenificación de un modo de pensar sobre el sujeto histórico que se presenta en función del líder. Como personaje es el único que tiene la autoridad de tomar decisiones sobre el proceder del resto de su grupo. A pesar de que los integrantes de la expedición opinarán de acuerdo a su postura a favor o en contra de los indígenas, es el jugador, a través del líder, quien decidirá el curso de la acción en el sentido de sus gustos de juego, ya sea mediante la diplomacia o mediante la violencia física¹²².

También se nos muestra la acción de la lucha como subordinada a la función del habla. A pesar de que existan enfrentamientos inevitables, es a través de estos diálogos textuales que accederemos a ellos y en dado caso poder evitar la confrontación¹²³. En este caso la acción de

¹²¹ También resulta significativo que para esta primera misión, la primera interacción que los jugadores tienen con los indígenas, sea frente a una figura femenina dispuesta para ser el objeto directo de las acciones del conquistador (McClintock, 1995).

¹²² Este resulta un ejemplo claro de lo que Sicart define los juegos como sistemas éticos, donde los jugadores deben actuar de acuerdo a las limitantes impuestas por las reglas de juego: "*Games force behaviors by rules: the meaning of those behaviors, as communicated through the game world to the player, constitutes the ethics of computer games as designed objects.*" [El juego fuerza comportamientos por medio de reglas: el significado de esos comportamientos, tal como son comunicados al jugador por medio del mundo del juego, constituye la ética de los juegos de computadora como objetos diseñados.] (Sicart, 2009, pp. 22-23).

¹²³ Con esto no quiero decir que la presencia del conflicto sea menor en el juego. Las tensiones entre españoles e indígenas, al igual que las confrontaciones entre españoles en forma de rebeliones o motines, son parte esencial del escenario. El juego está dispuesto de tal forma que sea imposible pasar por los diferentes objetivos sin tomar acción en alguna lucha.

hablar se debe considerar como mecánica primaria, su función es la de abrir posibilidades a otras acciones y la de dar pie al progreso de la narración. En el ejemplo aquí abordado es claro que la violencia no está excluida de la acción diplomática. En la presencia del conquistador y el propósito de su misión está la base de la colonización de Hispaniola, ésta ya está echada a andar desde antes de la llegada de nuestro personaje. La trama nos arroja en medio del conflicto por la tierra y nuestro rol está diseñado para continuar con dicho proceso¹²⁴. El conquistador, héroe o antihéroe, está sujeto a seguir unas reglas narrativas impuestas por la presencia antecedente de una autoridad que lo somete.

La ejecución del rol esta sujeta a los caminos trazados previamente por el diseño del laberinto, con salidas y entradas determinadas para seguir a Aarseth (*Op.cit.*) Pero en este caso, estos tres posibles caminos están elaborados en torno a las posibilidades que se le otorgan al héroe frente a un gobierno, y en relación a un claro criterio de plausibilidad correspondiente al apego a las lecturas previamente anunciadas por los desarrolladores. En la puesta en acto, la configuración de los rasgos del personaje se ponen en tensión, en la que el anhelo de diseñar a un conquistador diferente termine por una calidad moral de “bueno”, pero incapaz de que dicho atributo impacte en el devenir del pasado relatado: la prohibición de un ritual por medio del desalojo o la masacre es prueba de ello.

Hacer uso del pasado genera un impacto, impone límites, pero también posibilidades de pensar en nuevas formas de jugar. En este caso los relatos de la Conquista, en las que se hace énfasis en las acciones militares, son escenificados pero puestos en tensión mediante las acciones del jugador. Se ejerce el anhelo por un pasado diferente o, mejor dicho, por una forma distinta de relatarlo y ver el lugar y posibilidades de los individuos involucrados, a pesar de que el anhelo sea

¹²⁴ La opción de no participar en la maquinaria colonial se presenta sólo hasta que llegamos al continente y entremos en contacto con aztecas y totonacos. Ahí no hay presencia española, no nos vemos absorbidos por la lógica que impone la figura de un gobernador.

frustrado.

La exploración como sinónimo y alternativa de la Conquista

Desde el nombre del juego podemos observar el peso que lleva la temática de la exploración para los desarrolladores¹²⁵. Esto causará la presencia dominante de la acción de explorar como una de las formas principales en que el jugador se relacionará con la escenificación del pasado. Es en el juego de rol donde podremos apreciar mejor el cambio en el sentido al nombre *conquistador* que pretenden ejercer los desarrolladores ya que, como vimos líneas arriba, hay un rechazo por el predominio de la interfaz del combate. Ésta es dominada por el diálogo. Pero a su vez, el diálogo estará inscrito a la fórmula de la exploración.

Como mencioné antes, la interfaz principal del juego está compuesta por esa vista desde arriba sobre el personaje a caballo, en la que se nos presentan personas, edificios, accidentes geográficos, etc. Aparte de acceder a menús que en un momento inicial tienen una función más informativa que para la interacción, lo único con lo que podemos intervenir es sobre la movilidad de nuestro personaje. Mediante el cursor apuntamos hacia donde queremos que camine nuestro líder o con qué queremos que interactúe, de haber una posibilidad dentro del campo de visión. Mediante nuestro avance hacia zonas desconocidas se nos presentarán diversos objetos con los cuales relacionarnos. En la imagen aquí expuesta se hacen visibles algunos ejemplos del movimiento, que no se limita a senderos o caminos ya trazados. La selva se nos presenta como un terreno en el que la exploración puede generar ventajas cuando nos encontramos con objetos que pueden ser recolectados¹²⁶, o de desventajas cuando nos encontramos con emboscadas enemigas.

¹²⁵ Un análisis de la noción de exploración como reproducción del discurso sobre el protagonismo de las civilizaciones que exploran y “descubren” lo ya existente, se hará en los apartados dedicados al espacio y a sus imágenes, ya que éstas servirán de alguna manera como argumento para dicho discurso.

¹²⁶ Esto se nos anuncia mediante un resplandor de color específico: azul para recursos de construcción, amarillo para riquezas, verde para hierbas medicinales y rojo para animales de caza. La escenificación de la selva y sus vicisitudes se diseña en torno a las reglas de supervivencia de nuestra expedición, dando los elementos necesarios para mantenerla en pie.

La regla principal que atraviesa la acción de explorar es la del número de pasos que podemos recorrer en un solo día. Dependiendo de los atributos de nuestro conquistador podrá recorrer mayores o menores distancias, pero a final de cuentas se agotará la posibilidad de seguir avanzando. De alguna forma esto tiende hacia el diseño digital de un “realismo” en el que se hacen uso de las limitaciones de los recorridos por tierras desconocidas y de la cantidad de tiempo que se ocupaba en viajar por los caminos. En cuestión de minutos transcurren días y se genera un relato en torno a las vicisitudes de los viajes para los conquistadores.

Al finalizar cada día se debe montar un campamento y destinar raciones y funciones (de caza, defensa o exploración) a los miembros de la expedición para evitar que nuestros recursos sean robados y conseguir más comida y medicamentos. También es el momento en que debemos curar a alguno de nuestros acompañantes que haya enfermado o recibido alguna herida en batalla. El consumo de alimento y medicamentos puede tornarse voraz en ciertos contextos, por lo que aprovisionarse resulta en uno de los fines principales de la exploración; no sólo el de llevarnos de un objetivo a otro. Aquí se abre la posibilidad de olvidarnos de la línea cronológica de la trama y enfocarnos más en las dinámicas que implica esa construcción de lo que se piensa que los conquistadores experimentaron.

Los usos del pasado aquí se nos muestran no sólo como esa compaginación entre dato y juego. Se trata de un intento por crear el mundo digital de un momento y lugar del pasado como experiencia. Mientras que los diálogos pueden ir más apegados hacia el desarrollo cronológico de los eventos que comprenden la narración y del cómo se puede inscribir el jugador moralmente en ellos, la exploración genera un mundo propio en el que nos podemos perder, siempre y cuando triunfemos en el ámbito agonal que instauran los diferentes retos del juego. Así mismo, la exploración vuelve vulnerable a la expedición ante percances que ocurrirán aleatoriamente¹²⁷

¹²⁷ Este punto es interesante para abordar una observación que hace Juul sobre la división de tipos de juego de Caillois, en la que establece que los juegos o están regidos por reglas o son guiados por el simulacro (*make believe*);

durante el viaje: emboscadas, enfermedades, robos y problemas con tus acompañantes que pueden resultar en la muerte o en la desertión de alguno.

Considero que el uso de la aleatoriedad en este videojuego resulta en un ejercicio por comprender dentro de la escenificación una noción de “realidad histórica” que envuelve a los relatos sobre las expediciones. Basta con leer las narraciones de los propios Cortés y Bernal Díaz del Castillo, donde abundan estas vicisitudes, para que se haga patente esta relación. Al ser el acto de explorar aquello en que se hizo énfasis, resulta que todo lo relacionado con el viaje es retomado de los discursos referidos en cuanto puedan ser casos aplicables para nutrir las mecánicas de juego. De nueva cuenta la noción de dominación, como esencia en que se basa la relación conquistador-Nuevo Mundo, pierde relevancia; mejor dicho el acento se pasa de la dominación militar hacia la dominación que marca la reproducción de los descubrimientos y sus implicaciones, como sería el caso de la cartografía. Por supuesto habría que tener en cuenta a la imagen del jugador implícito, quien mediante la elección en los diálogos podrá elegir un camino hacia la repetición de un escenario predominantemente bélico.

1.2.2 La explotación de la tierra y la supremacía militar

Puesto que trabajo en el caso de *Age of Empires* con un personaje colectivo, observar las acciones con las que el jugador toma parte en el desarrollo de las partidas se vuelve problemático. Aquí no estamos frente a un individuo identificable de cuyas acciones los jugadores deben estar al tanto. Este personaje colectivo se encuentra fragmentado en la diversidad de unidades y edificios que componen su civilización, pero dinámicamente relacionados de manera orgánica e

de la mano de su separación entre *paidia* y *ludus*. Juul advierte que en videojuegos y juegos de mesa esta separación es inoperante (Juul, *op. cit.*, pp. 12-13). Sin embargo, mi lectura de Caillois me produjo el sentido de que ese simulacro, *mimicry* o imitación, *es* y *actua* como una regla; ambos elementos no aparecen como excluyentes.

interdependiente.

La interfaz de juego se nos presenta semejante a la de *Expeditions: Conquistador*. Desde arriba, con cierto grado de inclinación, podemos observar el centro de nuestra aldea y sus aldeanos (unidades económicas). Aquí la visibilidad no está atada al hipotético campo de visión de un sujeto por lo que podemos recorrer el total del mapa con toda libertad¹²⁸. No obstante, existe la regla denominada “niebla de guerra”, que sirve para evitar espiar a nuestros contrincantes y que la localización de recursos no sea tan simple, todas las áreas están cubiertas por una capa negra que se irá dispersando conforme alguna unidad pase por ahí y de noticia de lo que hay; se debe descubrir el mapa para que el jugador sepa dónde están los objetos con los cuales interactuar. Pero sólo permanecen visibles la topografía y recursos económicos, mientras que las unidades enemigas continuarán ocultas a menos que estén dentro del campo de visión de una unidad o edificio. Ésta es la base para el desarrollo de los eventos subsecuentes durante una partida; explorar muestra los objetivos económicos y militares.

En este apartado decidí tomar por objeto el caso de los edificios, puesto que en ellos están sintetizadas las opciones que el personaje/jugador dispone para desenvolverse en el mundo del juego. Utilizaré el caso de la *barraca* del *Age of Empires II*, el edificio militar inicial donde se entrena-produce la infantería. Por lo general la construcción de los edificios es de carácter opcional, podemos terminar una partida prescindiendo de edificar una universidad, el mercado o un castillo, sin embargo, la barraca es un prerrequisito para poder construir los otros dos edificios militares básicos, donde se produce la arquería y la caballería. Por las características antes mencionadas, es imposible no hacer uso de alguna de estas unidades militares, por lo que la barraca se vuelve el punto de partida para todas las acciones castrenses. De esta forma, en este edificio se conjugan las

¹²⁸ Esto de alguna manera implica la posición imaginaria del sujeto como el punto cero de observación. Dicha perspectiva, de un sujeto con la capacidad de ver y dar cuenta de todo de forma íntegra y objetivamente, sigue lo que Castro-Gómez plantea como la producción de una postura ilusoria nacida de la Ilustración, capaz de crear un acervo de conocimientos tendientes a abarcar el total del tiempo y el espacio humano.

acciones del desarrollo económico, el cual permite su construcción y la producción de infantería, así como la competencia agonal de la guerra.

Construcción, ejército y tecnología como facetas del personaje colectivo

Cuando se inicia una partida *standard* en cualquier *Age of Empires* se comienza por el edificio nombrado “centro urbano” y una cantidad específica de aldeanos o colonos, cuya función principal es la de recolectar recursos. El centro urbano funciona como repositorio de los materiales y en él se pueden crear más unidades económicas que permitirán acelerar la recolección. Siendo ésta la configuración inicial del juego se establece que en primera instancia se trata de una actividad agonal en que se compite por la obtención de riquezas a partir de la eficacia de los jugadores por administrar y gestionar los recursos adquiridos y la producción y uso de las unidades económicas. La motivación tras ello está en la necesidad, aparentemente inmanente, de crecer y bajo la noción de una teleología de la confrontación con los pueblos vecinos.

Delimitada por las reglas del juego y por el sentido de la competencia agonal en que se inscribe, la recolección está significada como medio hacia la supremacía. Los jugadores se encuentran atados a realizar estas acciones, donde el crecimiento material es el camino único en la formación de imperios. Desde la rústica aldea que se nos presenta al inicio de la partida, en la que los aldeanos buscarán comida, madera, oro y piedra, se genera una serie de cambios provocados por el aumento en la riqueza virtual del jugador, y a la par se le recordará constantemente la riqueza de los adversarios en forma de un marcador presente en el lado superior derecho de la pantalla. Esto no sólo es una competencia por el puntaje sino que insta a los jugadores a preocuparse por las acciones militares, puesto que anuncia en cierto sentido la viabilidad de los otros de crear un ejército. Los recursos económicos entonces no tienen una función acumulativa, sino que a final de cuentas las reglas del juego llevan a los jugadores a invertirlos en edificios y

unidades militares; y aquí es donde aparece la necesidad de la barraca. Las posibles acciones del personaje/jugador están determinadas a pasar por la construcción de este edificio¹²⁹.

(Imagen 9, 10 y 11, Barraca (izquierda), interfaz con íconos de unidades militares y tecnologías (centro), y cola de producción de unidades (derecha).)



La construcción del edificio requiere con anterioridad que el jugador cuente con los recursos necesarios, alrededor de 200 puntos de madera, por lo que para ese momento ya debió de administrar sus unidades económicas para lograrlo. Ahora la nueva interfaz que se abre muestra la utilidad del edificio, la producción de dos tipos de unidades de infantería, lo que le permitirá comenzar a atacar o defenderse, además permitirá la construcción de los estables y el campo de tiro. A su vez, se abren tecnologías únicas de este edificio que sirven para mejorar la fuerza, velocidad y visión de la infantería, cada una con su costo en recursos materiales. Este pequeño caso cifra los semantemas que componen al juego y que se repiten a lo largo de cada fragmento de este personaje colectivo. Edificar, producir y mejorar son las acciones que guían el desarrollo militar de los jugadores cuyo fin es el del aniquilamiento del otro, todo esto teniendo como base la recolección de recursos.

En la ejecución de esas acciones, se le da al jugador implícito la opción de inclinarse hacia la producción de cierto tipo de unidades, como una extensión del manejo y administración de su

¹²⁹ Esto continúa de la mano de la noción de *tokenism*, puesto que cada civilización tiene la misma obligación de edificarla a pesar de las diferencias que cada una posee en torno a su árbol de tecnologías.

economía. Debe decidir si enfocar su inversión a uno o dos tipos de unidades militares que se complementen y que vayan de acuerdo al diseño de la civilización, explotando sus puntos fuertes en respuesta a sus fallas, es el resultado del conocimiento del árbol de tecnologías¹³⁰. Este diseño inclina a los jugadores por producir fórmulas que se ejecutan en cada partida, y que culminan por caracterizar a estas civilizaciones; traduciendo ese *tokenism* hacia un nivel utilitario.

Este juego tiene el propósito de mostrar a cada civilización como poseedora de las herramientas suficientes para imponerse a los otros si éstas son empleadas efectivamente por los jugadores (*como si* fueran los líderes o el pueblo mismo), en las que la barraca funge como un eje. La igualdad del agon, del que se desprende esto último dicho, lo considero como la evidencia de una narrativa en que se observa la historia militar como un conjunto de competencias, cuyo último resultado dependió del mérito y la capacidad que cada bando puso en acto. Puesto que este juego está diseñado bajo la necesidad de aminorar las diferencias históricas y culturales en pos de lo lúdico, el pasado en forma de esos *tokens* se cita para conformar pequeñas reglas de juego que deben ser conocidas, dominadas y explotadas por los jugadores¹³¹.

En *Age of Empires III* podemos observar una mayor preocupación por hacer más profundas esas diferencias culturales, aun sin perder de vista el equilibrio lúdico. Como vimos respecto a las figuras del explorador y del caudillo, ciertas reglas e imágenes establecen la particularidad de cada personaje, pero sin establecer conjuntos completamente diferenciables entre cada civilización. No obstante, la tensión formal entre pasado y juego parece estar en proceso

¹³⁰ Como muestra Ghys (*op. cit.*), el diseño de los árboles de tecnologías procura obedecer a una precisión histórica en cuanto a las tecnologías que estas civilizaciones poseían, pero obviándola en caso de estar en riesgo el balance agonal. El caso que él recalca es la mejora llamada *coinage*, la acuñación de monedas, en *Age of Empires II*, la cual, advierte, si se hubiera seguido al pie de la letra la información histórica estaría ausente con los persas, cosa que no ocurrió. Otro caso similar lo veo con los aztecas y mayas, los cuales no cuentan con establos ni unidades de caballería, pero sí pueden crear armas de asedio como la catapulta.

¹³¹ Algo similar ocurre si tomamos en cuenta el sistema de “maravillas” en *Age fo Empires* y *Age of Empires II*. Las maravillas, entendidas como edificios emblemáticos de las civilizaciones del juego, sirven como medio de alcanzar la victoria. Su edificación debe ser mantenida en pie durante cierto tiempo mientras que los contrincantes envían sus ejércitos para destruirla. En este caso sólo la apariencia del edificio cambia, mientras que las reglas en torno suyo se conservan iguales para todas las civilizaciones.

de encontrar sus propias soluciones dentro de la industria, no mediante el abandono de alguno de los dos polos, sino por la interpretación del pasado como imagen (apariencia) dominada a su vez por las mecánicas centrales del juego. Cox advierte que el *tokenism* introduce un discurso particular sobre el pasado en que se somete la diferencia cultural a la unidad generalizadora y abarcativa de la Europa moderna. Sin embargo, el caso de la tercera entrega de esta saga parece anunciar una preocupación cada vez mayor por traducir esas diferencias, opacas y simplistas en las primeras entregas, al formato juego de estrategia, cuestión que podría conjugar de manera más compleja y menos transparente el discurso del colonialismo¹³².

Esto me hace volver la mirada hacia la noción de *setting* abordada en la introducción. El pasado visto como un punto fijo en que los actores (los ejércitos) se encuentran en un estado que facilita la configuración de una partida de juego. Sin embargo, ese estado está situado en el imaginario de la Modernidad, un elemento que parece ser fácil y natural retomar bajo las exigencias del agon; parecería que es una condición ineludible de los juegos de estrategia histórica, a la que los personajes están atados. El *setting* como un estado político, histórico y militar fijo, una certeza de la cual partir, sigue estando presente en las demás producciones de la industria, pero la forma en cómo se traduce en mecánicas cambiará.

1.2.3 Saber, asesinar, ocultarse

El caso de *Assassin's Creed* se diferencia de los otros dos casos en tanto que las acciones que se le permiten al jugador nunca establecen un control sobre otros personajes que no sea el principal. En *AOE* todas las mecánicas están destinadas al control y operación de múltiples individuos y edificios; en *EC*, a pesar de existir un personaje principal que es el capitán de la compañía, todas sus acciones están en relación con el grupo de aliados. El último caso que analizo en este subcapítulo es el de un

¹³² Una postura que tal vez resulte optimista, pero que me parece que podría funcionar como hipótesis para un trabajo posterior.

esfuerzo por delimitar toda la acción a un individuo.

En este caso el jugador toma el control de un personaje que a su vez ejerce un control sobre los héroes que protagonizan los relatos del pasado. Esto establece, por un lado, el relato primario que toma lugar en el presente, y en cada juego de la saga hay un relato secundario donde los protagonistas se presentan como “actores históricos”, subordinados en relevancia al presente. Durante los viajes al pasado Desmond quedará en el papel de observador y operador (jugador) de los recuerdos de sus antepasados mediante la interacción que confiere el *Animus*. Todo envuelto en una guerra entre dos sociedades secretas en donde el espionaje es el tema primordial de la trama.

Las acciones disponibles siguen una línea general que es ejecutada tanto por Desmond como por sus antepasados, y que podemos resumir en correr/caminar/galopar, escalar, golpear/asesinar y ocultarse¹³³. Estas acciones corresponden a las mecánicas primarias al ser las necesarias para poder cumplir con los objetivos principales del juego. Los antepasados se sitúan en algún momento histórico en el que se escenifica una ficcional guerra entre dos sociedades secretas que cruzan una serie de eventos pertenecientes a los relatos de la historia universal y los discursos nacionalistas. Y la jugabilidad está diseñada en el mismo tono: averiguar secretos mediante tácticas de espionaje y permanecer en el anonimato, a pesar de ejercer medios evidentes como el asesinato, con lo que se procura establecer una relación entre esas narraciones con las acciones de los jugadores.

En los siguientes apartados abordaremos no tanto las acciones, sino las reglas en torno a ellas como instancias significativas de la forma en cómo se hizo uso del pasado en este videojuego y en la construcción de sus personajes. Dentro del *sema* recurrente del secretismo existe una postura específica sobre los relatos históricos que saldrán durante el juego en el diseño de los personajes y el cómo toma parte de los acontecimientos. A su vez esto implica una actitud lúdica en torno a

¹³³ A pesar de que el juego utiliza muchas secuencias cinemáticas en la que impera el diálogo, el jugador no tiene ninguna participación en el desarrollo verbal de la trama.

datos precisos sobre los periodos escenificados, denominados en algunos casos como contra-hechos (*counterfacts*), o datos alternativos. Es un ejercicio similar al de “decir lo que la historia no cuenta”, pero en este caso existen otro tipo de dinámicas en torno a la epistemología del pasado.

La sincronización: la repetición como regla

Una de las reglas presentes a lo largo de toda la saga es el de la *sincronización*, la cual refiere a la afinidad que guarda Desmond, el personaje contemporáneo, con los recuerdos de sus antepasados. Desmond no es sólo un observador directo de las memorias, sino que tiene libertad de moverse dentro del espacio recordado (digitalizado por medio de la máquina) e interactuar en él en busca de la información que su presente necesita. Dentro de esta libertad el jugador tiene prohibido actuar de una forma en que el antepasado no lo haya hecho. Matar civiles o recibir mucho daño durante el combate son ejemplos de ello. Y cada vez que nos alejemos de las acciones del antepasado la barra de sincronización irá disminuyendo hasta cero, momento en que perdemos el juego y debemos repetir la secuencia de la memoria que estábamos recorriendo¹³⁴.

Esto implica una idea de perfectibilidad del recuerdo, una posibilidad de acceder a ellos por medio de una máquina y que nos muestre las escenas tal cual sucedieron. Si alteramos algo de ellas ya no se trata del pasado y la máquina nos desconecta, prohibiéndonos seguir jugando con ese espacio ausente de lo acontecido. La tecnología se muestra como una instancia superior al sujeto, árbitro de la verdad, que expulsa del pasado a todo aquel que no se atenga a su archivo, a su base de datos. De esta forma el jugador se atiene a jugar con un simulacro de repetición de lo acontecido, pero todo al interior de una realidad virtual creada por una máquina. Las imágenes, el resquicio figurativo de la experiencia pasada sirve como escenario para que el jugador reviva esas acciones y

¹³⁴ Sicart (2009) incluiría estas reglas y mecanismos dentro de su tesis sobre los videojuegos como sistemas éticos, videojuegos que utilizan un discurso moral como parte importante del diseño de la jugabilidad.

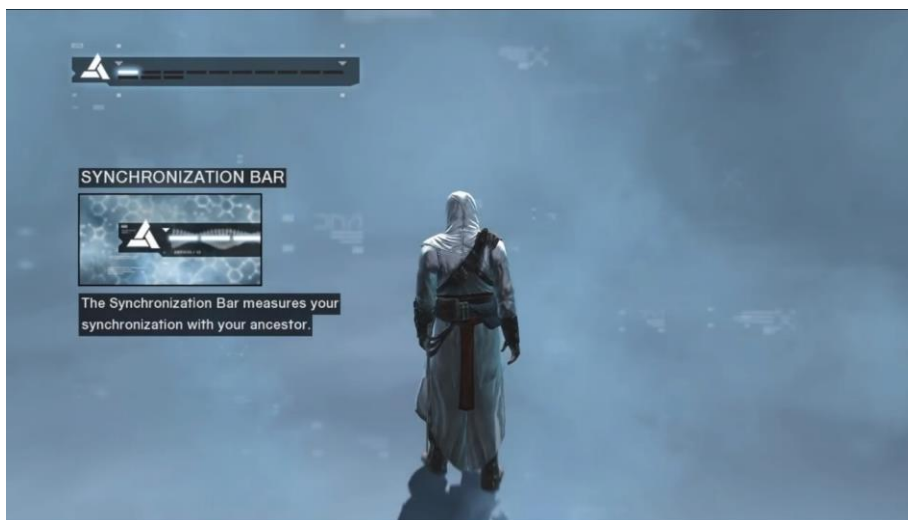
las vea por sí mismo. Pero la perspectiva que se nos muestra es la de un observador ideal. No sólo por la función de la máquina, sino que incluso esos personajes históricos que se nos presentan, por su papel de espías y su rol protagónico en sucesos relevantes, también posicionan al jugador en un lugar privilegiado como su testigo y autor. Esta idealización también coarta las posibilidades del impacto que tengan las acciones del jugador en la trama.

A diferencia de los dos casos anteriores, en este videojuego no existe la posibilidad de elegir la forma en que se concluirá el relato, éste, al ser pasado, ya está hecho, e incluso el presente también está definido, siguiendo lo que marca lo acontecido. A pesar de esta idea de la repetición, Desmond marca la mirada que significa ese pasado virtual. Lo acontecido vuelve a experimentarse pero bajo otra visión con interrogantes y motivos divergentes acordes a la trama que envuelve la narración del juego. Aunque las acciones que imperan están diseñadas en relación con el pasado protagonizado por los grupos secretos, vemos que existe una acción implícita desde ese personaje que juega, mira y busca en lo acontecido respuestas para el presente. Por lo que podemos entender, este juego, a través de su personaje, revela un resquicio de la idea de la historia como *magistra vitae*. Pero el pasado no como fuente de ejemplificaciones moralizadoras, sino como una fuente utilitaria para obtener poder en el presente¹³⁵.

(Imagen 12. Tutorial sobre la sincronización en *Assassin's Creed*).¹³⁶

¹³⁵ Esto tiene que ver con lo que se considera como el paso de la idea de historia como *magistra vitae* (el pasado como algo todavía presente y que impone una serie de lecciones al presente), a una idea moderna de historia como algo ya superado y que sólo sirve como instancia que mediante el contraste permite ver el transcurso del tiempo como progreso (Araujo, pp. 35-37, 2009).

¹³⁶ En la imagen se puede observar a uno de esos personajes pretéritos con los que Desmond interactúa, pero presente en un espacio incorpóreo, un limbo al interior de la máquina que surge como mediación entre el presente y la digitalización del pasado. La imagen muestra un abismo insalvable entre ambos momentos, y que parece producir fantasmagorías en ambas direcciones.



El asesinato y el ocultamiento

Dentro de la narración los personajes buscan “verdades” ocultas que sólo pueden conocerse directamente por la mirada. Para ello las mecánicas de escalar y esconderse son esenciales para el desarrollo de la trama, ya que significan posicionarse en lugares ideales para la escucha. En gran medida esta será mediante el escalar, con lo que obtendrá una visión superior de lo que ocurre; ver sin ser visto para mantener el anonimato. Lo mismo ocurre con la máquina, donde sólo la interfaz nos recuerda que es a través de ella que Desmond ve y hace en el pasado.

Existe una línea en común con los secretos que se van revelando¹³⁷. Todos implican una especie de complot por tomar el control sobre la tierra y guiar desde las sombras el gobierno y la economía, lo que Komel (2014, p. 73) describe como la oposición imperialismo-terrorismo. Se nos presenta implícitamente que la única forma de frenar los planes enemigos es a través del subterfugio y el asesinato de personajes clave que los ponen en marcha. El asesinato está mediado por las reglas del anonimato, por lo que el jugador debe buscar la forma de hacerlo sin ser descubierto antes o después de cometer el acto¹³⁸. Este puede ser el vínculo más destacable entre su jugabilidad y los relatos del pasado es el de la pretensión por construir imágenes bajo la

¹³⁷ Nuevamente esa relación entre secreto y revelación, que parece ser inmanente al juego, la que dirige el diseño de la narración y la jugabilidad.

¹³⁸ Al igual que la regla ética que nos prohíbe asesinar civiles desarmados, pero todos aquellos que formen parte de un grupo armado, militar o criminal, son asesinos.

inamovilidad del dato y el de la interacción con personajes y sucesos históricos a través del asesinato. Con ello se concibe la relevancia de los sujetos en cuanto su capacidad por intervenir en momentos declarados *a posteriori* como relevantes, pero también en función de su papel de testigos y en su capacidad por registrar y hacer accesibles sus experiencias al presente.

Estas reglas permiten mantener en el jugador la idea de la posibilidad de la existencia de tales personajes que, debido a su habilidad de ocultarse, no figuran en los relatos legitimados del pasado. Las muertes se envuelven con la idea de la posibilidad. Las víctimas corresponden de nombre y semblanza a sujetos históricos que fallecieron en los años en que toma lugar la narración. El asesinato en el juego es un ejercicio por colocar al jugador dentro de los relatos históricos manteniéndolo al margen mediante el anonimato. De esta forma la ficción no altera lo dicho por los discursos legitimados, pero apunta hacia la construcción de un sentido nacido de los relatos del espionaje y su traducción¹³⁹.

Por otra lado la caracterización de estos personajes proviene en parte de los relatos en torno a los *asesinos*, nombre despectivo que se le dio a la secta ismaelí, generalmente vinculados con el fanatismo y el uso de ataques suicidas contra sus enemigos. Komel realiza un análisis de la genealogía de las formas en que se ha descrito a esta secta culminando con la primera entrega de esta saga. Apoyándose en Sísler (2008) observa dos vertientes en que se describe a los asesinos, y al *árabe* en general, desde un Oriente fantástico, o como un Otro construido a partir de elementos cuasi-históricos¹⁴⁰, o bajo el anacronismo de los temas presentes que vinculan el tropos árabe con el terrorismo (Komel, *op. cit.*, p. 74). Komel finaliza atribuyendo a este primer asesino como un héroe occidentalizado, que de alguna manera subvierte la tradición genealógica con la que se ha

¹³⁹ Parece que existe una tendencia entre este tipo de jugabilidad y los temas del espionaje, los cuales parten en gran medida del imaginario en los relatos sobre la Guerra Fría. Esto es observable especialmente en juegos como *Metal Gear*, *Call of Duty: Black Ops* y *Splinter Cell*.

¹⁴⁰ Cabe mencionar que este juego surgió inicialmente del proyecto por hacer una nueva entrega de la saga *Prince of Persia*, la cual, desde su primera entrega para la consola NES, ha hecho uso de elementos fantásticos, sobre un Oriente en que habita la magia. Incluso el tema de estos juegos tuvo su versión cinematográfica producida por Disney.

tomado la secta ismaelí (*Ibidem.*, p. 80)¹⁴¹. De ello proviene el elemento del *credo* que le da nombre al juego, el cual presenta un notable parecido al liberalismo basado en el “poder hacer” y el “poder pensar” sin guía ni límites claros. El texto que sirvió de base para el relato del juego, como lo advierte una de las desarrolladoras, es la novela *Alamut* escrita por Vladimir Bartol, pero ésta llevada a la necesidad de establecer un héroe con atributos reconocibles para los jugadores.

La *sincronización* impone que se daban seguir estas pautas, con las que la narración del héroe está *ya* narrada bajo estas premisas en que se inscriben al oriental, al europeo y al americano por igual¹⁴². Con todas estas reglas que cruzan el elemento de la *sincronización*, se establece una caracterización particular a partir de los usos del pasado. La cita de los atributos que se ejercen en esta producción para hablar del héroe no están sujetos a la elección y ejecución de un rol, ni van acordes al balance agonal, sino en pos de crear una línea narrativa que siga una trama semejante al texto del que se apoyaron.

1.2.4 Hacia una definición del jugador implícito y su importancia para los *game studies*.

Los casos aquí expuestos fueron abordados desde mi propia experiencia como jugador pero teniendo en cuenta las posibilidades que pudieran tener otros sujetos bajo las mecánicas y reglas que comprenden los videojuegos. Hablamos de un jugador “ideal” o “implícito” que está habitado por las posibilidades programadas. Debemos tener en cuenta que este sujeto es pensado

¹⁴¹ Él toma el conjunto de la saga como una alegoría a este proceso de occidentalización de los asesinos: “*Thus, as a whole, the series AC therefore presents itself as an allegorical representation of the gradual transformation of the figure of the Assassin from an ultimate Arabo-Islamic Other into a completely Occidentalized hero.*” [Así, como un todo, la serie AC se presenta a sí misma como una representación alegórica de la transformación gradual de la figura del Asesino de otro arabe-islámico definitivo en un complejo héroe occidentalizado.] (Kornel, 2014, pp. 85-86). Esto de alguna manera contradice su postura inicial en que desde el principio este carácter está presente; me parece que sólo se reafirma.

¹⁴² Aunque el personaje contemporáneo es estadounidense, sus ancestros conforman un grupo variopinto que lo integran un sirio, un florentino, un anglo-mohicano, un irlandés y una francoafricana. Esto crea la apariencia de ponernos bajo múltiples perspectivas, pero desde la narración los sujetos están constituidos dentro de una concepción única de sujeto individual con una tendencia de pensamiento liberal. El grupo de los asesinos se exhibe como partidario de una libertad en la que todos los sujetos sean capaces de decidir por sí mismos; mientras que los templarios buscan imponer un régimen despótico con miras en el progreso.

como aquel que seguiría las instrucciones y establecería un contrato de juego acoplándose a ellas. Sicart advierte acerca de la importancia de tener en mente este jugador implícito en el análisis de los juegos. Para él, esta noción permite adentrarnos en el entendimiento del diseño del sistema de juego, en que se pretende poner al jugador en tensión con ciertas circunstancias narrativas y en sus actos a través de la interfaz (Sicart, 2009, p. 23). La preocupación de Sicart está fincada en la ética, en la forma en cómo ciertos videojuegos obligan a que nos posicionemos frente a circunstancias y discursos éticos. Este jugador implícito, como contrato de lectura, es una forma de pensar, a partir de la interacción, ese posicionamiento de los jugadores frente a los discursos sobre el pasado que se exhiben dentro de estos juegos.

El jugador implícito está pensado por la propia industria del entretenimiento digital como alguien capaz de entender lo que está observando y que se sienta atraído a participar activamente en ese pasado virtual. Ya de antemano el pasado cuenta con un valor publicitario para el entretenimiento (pues no hay que olvidar la presencia de otras producciones culturales destinadas al ocio que comprenden una semejanza en la forma de abordar lo acontecido, ni la afirmación de los desarrolladores de *Expeditions: Conquistador* sobre el pasado como su único punto de venta). La enorme producción de cine en torno a la Segunda Guerra Mundial, las películas que visualizan lo medieval (fantástico o no) y el propio género *western* son claros ejemplos que se cruzan con la industria de los videojuegos.

Por el lado de los personajes, esas instancias narrativas con las que el jugador debe identificarse y apropiarse, su valor puede estar constituido incluso fuera de su relación con el pasado. Las figuras aquí abordadas se pueden nombrar como el aventurero, el líder y el espía, cuya presencia en la literatura, el cine y la televisión son recurrentes, pero la integración dentro de ciertos relatos que aportan un sustento, unos límites a la imaginación desbordada. A su vez permiten un doble reconocimiento por parte de los jugadores; por medio de los géneros como los

entendió Metz (1972, pp. 17-30) y por medio de los relatos legitimados sobre el pasado, aquellos que se consideran parte del conocimiento común. Este cruce también establece los límites de lo decible en torno a estos temas, existen espacios en los que el juego no logra desprenderse de repetir los mismos discursos sobre el sujeto y la historia. El uso de papeles protagónicos a personajes hombres occidentales. No obstante que sea tomado como una creación ficcional solamente inspirada en sucesos históricos, al jugador se le insta a que reconozca las imágenes, los relatos, los personajes y los retos como propios del pasado producido en el videojuego.

En resumen, el jugador implícito que me interesa aparece en el cruce entre el diseño de personajes, la programación de la jugabilidad y los relatos sobre el pasado traducidos en el videojuego. Estos tres factores se complementan estableciendo límites y novedades entre sí: si algo no es verosímil para el género de la estrategia en tiempo real, los relatos de la colonización de América pueden aportar otra perspectiva. En este espacio de tensión, el jugador implícito será aquel que pueda reconocer y aceptar los cruces, las novedades y las discrepancias como parte de un producto específico; el videojuego.

De manera general, los casos aquí descritos muestran la forma en cómo las mecánicas siguen la lógica del juego y parecen procurar ciertos patrones que se narran en otras producciones que abordan el mismo periodo. La guerra y la Edad Media son sinónimos, por lo que para hablar de ella hay que jugar a luchar, a sitiar y emboscar; cuestión que aparece constantemente en la programación del History Channel dedicada a Europa medieval, en las que la dramatización de la guerra conforma el papel central¹⁴³. Jugar al pasado conlleva reglas y acciones posibles. Las intrigas políticas, las batallas campales, el descubrimiento y la conquista ya forman parte necesaria de las

¹⁴³ Como casos podemos presentar una serie de programas en que la recreación visual de las armas y vestimentas sirven de manera suficiente para construir una escenificación del pasado medieval de Europa en torno sólo de lo militar: <http://www.youtube.com/watch?v=1WDXdKCe-yw>. Por otro lado podemos ver esfuerzos por configurar cinematográficamente los relatos de la conquista de América: <http://www.youtube.com/watch?v=ijiklHfviH8>. Ambos casos muestran una estrecha relación entre los videojuegos y estos *shows* televisivos, la cual se cifra en la imagen, la capacidad de la pantalla por generar un régimen visual que los textos no poseen, pero también en el juego mismo.

narraciones sobre el pasado, pero al ponerlas en un formato lúdico diseñado especialmente para los momentos de ocio fomentan la aparición de cambios importantes en esas generalidades. Hablo de un espacio de interdiscursividad en el que los discursos sobre el pasado se ven atravesados por otros relatos provenientes de producciones muy distintas como el cine, la literatura y los mismos videojuegos. La jugabilidad llevará a cabo la configuración de los personajes a partir de las acciones dispuestas al juego. Combatir, explorar o espiar ya hablan de un sujeto que tiene determinada su participación ya que están dispuestos como elemento de juego y como protagonista de una narración.

1.3 Los límites en la concepción de los actantes

Antes de continuar, me gustaría abordar un tema que no debe dejarse de lado y en el que también son partícipes los usos del pasado. En los apartados anteriores expuse cómo se articulan los personajes narrados con las mecánicas para poder entender un poco acerca de los “contratos de lectura” que los videojuegos interponen a estas producciones de pasado. En este subcapítulo abordaré el problema de la elección y diseño de los personajes narrados en torno a los silencios que se dejan en cuanto a los actores históricos. Para ello me ubicaré sólo frente a la cuestión del género, un tema que ya presenta un avance en las discusiones dentro de la literatura académica.

Dentro de un panorama general las discusiones sobre el género y los videojuegos siguen una preocupación eje (la reproducción de estereotipos normalizados de la mujer subordinada al hombre), pero existen dos respuestas mayoritarias: o estos son un refuerzo de la sociedad paternalista que debe ser erradicada; o existe una tensión entre mujer y tecnología que ha impuesto cambios significativos, es decir, las TIC junto con los videojuegos como un espacio de disputa sobre las relaciones de género. Ambas líneas ponen el énfasis en la capacidad de los

videojuegos para interiorizar los valores culturales y sociales que los productores de este entretenimiento poseen. Con esto se enuncia de manera unánime que si un símbolo machista es plasmado dentro del juego éste será reapropiado por los jugadores. Parece que el ser productor es lo único que puede colocar a los individuos en papel de alterar dichos patrones (López, pp. 278-283 y Gil, 2009, pp. 65-87).

Eugenia López piensa la relación género-videojuego a través de la violencia, siendo la violencia contra las mujeres una manifestación específica. Considera que adoptaron esta particularidad heredándola de la televisión¹⁴⁴; “Pero el asunto va más allá porque la violencia se ha convertido en un elemento esencial para cualquier videojuego que quiera ser comercial y está implícita en la demanda del consumidor.” (López, pp. 285-286). Entre sus ejemplificaciones de los juegos más populares y la presencia de la violencia como mecanismo primario de juego destaca *Age of Empires* (Ibíd., p. 292). El análisis de López se centra en la presencia de imágenes y roles sexistas tanto en las narrativas como en la publicidad de este entretenimiento y habla acerca de una mayoría poco clara en que encontramos este tipo de violencia. Las figuras femeninas, diseñadas con base a “las formas excesivas del cómic y del cine porno”, y los roles, generalmente “de relleno” y de personalidades sumisas y complacientes, bastan a la autora para culminar su artículo preguntándose sobre las causas del deseo de jugar a dicha violencia (Ibíd., pp. 299-301).

Como contraparte tenemos un libro que compila una serie de artículos en que se aborda la relación género-videojuegos desde una perspectiva más halagüeña, en la que la violencia no figura¹⁴⁵. Los autores proponen pensar la cuestión como parte de un problema más grande que es de las relaciones de género con las TIC (denominado como la segunda brecha digital). Bajo una perspectiva amplia, el libro en su conjunto parte de la noción de que la tecnología y los videojuegos

¹⁴⁴ Un asunto que Sicart (2009) consideró como el paso de la televisión a los videojuegos como los chivos expiatorios de la moral.

¹⁴⁵ Eugenia López realiza una crítica sobre los trabajos que no censuran el cómo ha sido abordada la cuestión de género en los videojuegos, acusando a algunos grupos de investigación de obedecer intereses comerciales de los grandes consorcios del juego virtual (López, *Op. Cit.*).

son ideados “por hombres y para hombres”, aunándose a ello la menor disposición de las mujeres por adentrarse en la tecnología, no como herramienta sino como un fin en sí mismo [signifique lo que signifique]. Y a pesar de ello, se proponen los videojuegos como un campo en que existen “...posibilidades de experimentar identidades y de subvertir estereotipos que proporcionan los videojuegos.” (Gil, 2009, p. 8-10).

El artículo de Heredia y Samuel-Lajeunesse aborda la posibilidad de una relación sin género entre juego y jugador. Esto es más como una propuesta teórica de análisis para poner en entredicho los estudios cuantitativos, como los empleados por López, e introducir la noción de una posible lectura crítica por parte de los jugadores. Para ellos el uso que realiza la mujer sobre estas producciones culturales, así como la creciente participación en su creación, genera un campo en que tanto tecnología como género se construyen al unísono (Ibíd., pp. 20-23). El artículo de Torné y Gil contribuyen a esta cuestión definiendo los videojuegos como herramientas de socialización por “...crear un espacio simbólico colectivo de relación donde se dan nuevas formas de socialización, educativas y de transmisión de conocimientos y de valores morales, así como de construcción de la subjetividad.” (Ibíd., p. 32). Esto implica que los estereotipos utilizados en los videojuegos son sólo fragmentos que pueden ser alterados por el propio uso de los jugadores, desechando pensar en que sólo se repiten los roles de género incólumes. A pesar de que estas industrias culturales participan de un imaginario colectivo en que habita la discriminación, la noción de performatividad de género les permite pensar que a pesar de la presencia de dichos roles e imágenes siempre se abre la posibilidad de subvertirlos desde el juego (Ibíd., pp. 42-43).

Ambas posturas me ayudan a pensar en los personajes de los videojuegos aquí abordados y su relación con los usos del pasado. La predominancia de los personajes y temas masculinos en la industria de videojuegos, expuesta tanto por López como por el libro de Gil y Vall-llovera, encuentra su correspondencia en la saga *Assassin's Creed*, en la que sólo hasta el año pasado tuvo una

protagonista mujer¹⁴⁶, pero sin perder en cuenta que el protagónico, aquel que experimentaba y atestiguaba sus recuerdos seguía siendo un hombre. Esta heroína, de ascendencia africana y francesa, tomaba los atributos de sus antecesores masculinos en cuanto a su rol dentro de la trama; la función varonil de la agresividad, el espionaje y el asesinato (López, pp. 299-300).

Dentro del colectivo que conformaba la tribu en *Age of Empires* la presencia femenina sólo existe en dos momentos: las aldeanas, que aparecen a partir del segundo título, y en la escenificación de algunos momentos de la vida de Juana de Arco en *Age of Empires: The Age of Kings*. El resto del juego está conformado por individuos masculinos en su papel de unidades militares y de exploración, marcando el lugar de la mujer sólo dentro de los ámbitos económicos: la recolección, la ganadería y la agricultura entre ellos. Antes de hacer alusión al tercer juego, debo abordar un par de problemas que estos dos casos presentan.

Primero, definiré ambos juegos como “fieles” a los relatos sobre el pasado respecto al papel de la mujer; estos relatos aquí hay que entenderlos como producciones discursivas en que se ha adjudicado un rol específico a la mujer, no me refiero a la condición “verdadera” de la mujer a lo largo del tiempo. La reproducción de los roles que se les han designado, enmarcándolas dentro de las actividades económicas y del hogar, muestran un esfuerzo por integrarlas pero copiándolas de los relatos al juego. El caso de Juana de Arco presenta una excepcionalidad que la propia historiografía proporciona y que es adoptada por estar inmersa en la temática de las guerras realizadas en el periodo retratado; es otro guerrero con el cual jugar a sus epopeyas. En el caso de *Assassin's Creed*, todas las figuras femeninas que cumplen el mismo rol que los protagónicos forman parte del ámbito ficticio de la trama: la sociedad secreta de asesinos que pervive hasta ahora. Mientras que las mujeres con roles tradicionales de familia y amantes, personajes cuyos

¹⁴⁶ *Assassin's Creed: Liberation*. Se debe dejar constancia que los roles secundarios de la mujer orbitaban entre la repetición de los roles de princesas en apuros (como el caso de una hermana, la madre o las amantes), y mujeres realizando el mismo rol que el protagónico, aunque subordinadas a éste.

nombres fueron sacados de los archivos cumplen el papel de víctimas o ayudantes, y forman parte de las escenas dramáticas del juego, pero rara vez de la acción. Ambos casos presentan que en su postura de seguir lo ya dicho sobre el pasado y la mujer desde ciertas instancias hegemónicas limita las posibilidades de lo jugable.

Estos casos me hacen pensar que existe un ejercicio de colocar a la mujer en un sitio que se le ha sido asignado *a priori* por los textos históricos empleados por los creadores. En *Age of Empires* no hay una discusión por buscar una nueva forma de incluir a la mujer en lo acontecido, se acepta lo dicho y se nos presenta así en el juego, nunca como copia fiel pero sí como simbolismos. *Assassin's Creed* nos revela una tensión entre seguir el pasado como conocimiento, donde el género sufre de una distinción impuesta, estática e inamovible, y que sólo logra escapar a través del uso de la ficción narrativa. Se puede jugar con el género, pero este no es considerado como una escenificación propia del pasado.

Un poco más allá se encuentra *Expeditions: Conquistador*, donde no es secundario el papel que se le asigna en ningún momento. Es imposible que el género se contextualice en el videojuego cuando el género se pone en manos del jugador, en este caso siendo parte de la elección del avatar (entre hombre o mujer). Aquí la cuestión del género se desentiende por completo de los discursos sobre la mujer durante la Conquista. No importa si hubieron o no mujeres dentro de las primeras expediciones españolas a América. El problema es llevado enteramente hacia el presente del juego.

Val-Ilovera, Gil y Martínez dicen que los videojuegos tienen género, que en esa performatividad se tiende a repetir las experiencias del ser mujer y el ser hombre (Ibíd., pp. 65-87). Problematicar el género en el contexto del siglo XVI no es un ejercicio posible en el diseño de los videojuegos. Si se piensa en generar una experiencia para hombres y/o mujeres, la idea que se pone en acción es la actual, la de los propios desarrolladores. La equivalencia de género de EC es

la equivalencia entre hombres y mujeres como jugadores¹⁴⁷.

Este panorama de problemáticas refleja una falta de engarzar la narrativa textual y visual con la jugabilidad. Por un lado la forma en que se presenta la imagen de la mujer junto con la forma en que ésta se ejecuta a través del código ha dado lugar a ciertas críticas que evidencian un enfoque de los estudios de la recepción; no importa si la forma en que se presenta la mujer, importa lo que el jugador hace con ella. Puesto que en esta tesis me estoy enfocando en el producto y no en la recepción, la relación entre juego, género y pasado se podría entender mejor como parte de una tensión surgida entre la verosimilización del *setting* que sigue los relatos en que las mujeres aparecen siempre en segundo plano, si es que aparecen, y la necesidad de incluir a la mujer dentro del horizonte de posibles jugadores; esto último no sólo desde una visión del negocio, sino como parte del anhelo de libertad en la construcción de nuestro rol en el juego. Lo relevante, me parece, que aporta lo que destaqué a lo largo de este capítulo es el cómo se mantienen iguales las acciones de los personajes independientemente del género. La aparición de la mujer a lo largo de los casos que aquí estudio está más cercana al carácter de la variabilidad visual; la mujer como *token* no implica un cambio en la jugabilidad. Por supuesto, mientras que aquí el análisis está dirigido al vínculo juego-pasado que revelan estas producciones se debe dejar en claro que la significación y el uso que los jugadores hagan con la presencia de las mujeres en los videojuegos merecería un trabajo aparte.

El pasado como obstáculo y fuente de inspiración encuentra sus límites desde la configuración de los personajes y héroes, los relatos tratan de acotar las posibilidades mientras que el juego brinda continuamente una ligera apertura sobre lo no-narrado, la memoria imaginada y ucrónica¹⁴⁸. En última instancia, estos diseños de personajes continuarán produciendo sentido

¹⁴⁷ También estos autores anuncian que de igual forma la jugabilidad cobra sentido en ese aspecto; la supervivencia y la interacción con los demás es “femenina” mientras que la violencia y el combate son “masculinos” (Ibíd., pp. 76-77), una declaración que se debe discutir.

¹⁴⁸ Se trata de la memoria que se contrapone a la que surge de la experiencia vivida, la cual es apropiada para su

cuando se insertan dentro de los espacios creados para el juego, los cuales serán el tema del siguiente capítulo.

Capítulo 2. La producción del espacio y del tiempo en el juego.

Después de observar las posibilidades que ofrece la vinculación pasado-juego a través del sujeto expresado como acción y como personaje, en este capítulo abordaré lo correspondiente al espacio y al tiempo histórico expresado en el videojuego como parte de los usos del pasado. Aquí es más propenso abordar el análisis desde la perspectiva de la escenificación, de imágenes que sirven de telón de fondo para ubicar el juego en un momento y lugar pretéritos. Este telón se debe considerar como la producción de ese lugar a partir de la creación y digitalización de imágenes que se desprenden del intertexto que conforma el tejido del videojuego, no como su representación empírica, sino como una parte de la significación de un relato ficcional del pasado con el que podamos entrever un discurso. El espacio, como imagen y enunciación, implica una serie de problemas teóricos con los cuales también podremos marcar las pautas que nos permitan hablar también acerca del tiempo.

El tiempo se expresará como la conjunción de las acciones de los héroes y la interacción con el espacio. Me refiero principalmente a la articulación del conjunto de microrrelatos con los *semantemas* (macrorrelatos), los relatos que dan sentido a la totalidad del juego. De esta forma, el tiempo se entiende aquí como el transcurso total del relato, junto con los mecanismos que operan para producirlo. Los problemas que acarrea esto, están presentes en la clase de temporalidad que exhiben. ¿Qué problemas genera la distancia entre el pasado y el presente? ¿Qué postura revelan sobre esta relación? ¿Y cuáles son los ecos que se mantienen a través de las acciones de los sujetos y los espacios?

En una primera parte hablaré acerca de las imágenes del espacio que existen en función del personaje visto en el capítulo anterior. ¿Cuál es el escenario que se elige para que se lleve a cabo la trama y el conflicto? Por ello he pensado en tres tipos (la ciudad, el campo y el campo de batalla) como los escenarios recurrentes en los que se desarrollan las acciones lúdicas que dan

sentido a los personajes. Los tres casos también ayudan a delimitar el repertorio de posibilidades e interacción de los jugadores, así como la forma en que evolucionará la narración. El conflicto entendido como el motor de los eventos cobrará diferentes matices si éste se lleva a cabo en un entorno urbano o rural, o si el espacio puede llegar a convertirse en un campo de batalla o si el conflicto se resuelve mediante otro medio que no sea la batalla campal. La elección de estos escenarios contribuirá a la producción del sentido sobre el pasado en estas producciones.

Considero estas escenificaciones no sólo como lugares en el que se desarrolla la trama, sino como espacios que refieren a una noción de dónde se llevan a cabo los acontecimientos. Aunque no necesariamente busco una poética de la imagen de estos espacios como lo trabajó Bachelard en su momento (2013), consideraré la relación entre estos telones de fondo con el sentido de los personajes que participan en la trama y sus acciones. Eso implica que el espacio debe ir en concordancia con el lugar que se les da a estos personajes y de dónde se produce lo histórico, al igual que estas imágenes consisten en un testimonio de los cambios históricos en cómo el hombre ha visto su relación con su ambiente (Gammal, 1968, pp. 311-313), cuestión en la que el presente y el anacronismo serán elementos que problematizar.

En segundo lugar abordaré las imágenes que refieren propiamente a la identificación figurativa de una evidencia del pasado, es decir el uso de elementos reconocibles. Para este caso me referiré especialmente a la presencia de edificios emblemáticos y la forma en cómo están dispuestos en el escenario del juego. El paisaje también será una forma de entablar con el jugador un pacto de reconocimiento de realidad. El clima y la topografía estarán creados en torno a las descripciones de los lugares en que los otros relatos del pasado sitúan los acontecimientos. ¿De qué forma se expresará esto durante el juego? Junto a esto debemos tomar en cuenta la cuestión del nombrar, ya que este ejercicio de reconocimiento va acompañado de la enunciación del nombre del

lugar digitalizado¹⁴⁹.

Para hablar de ello tenemos la idea de la búsqueda de una simulación perfecta como el objetivo principal de la imagen digital; la construcción de una “realidad virtual”. Esta idea desarrollada por Lev Manovich (2005) resulta problemática ya que ésta nos llevaría a sumergirnos nuevamente en la discusión sobre la precisión, historiográficamente hablando, de lo retratado por medio de la imagen digital. Esto implicaría la búsqueda por la veracidad del videojuego como presentación del pasado en su dimensión de saber. Sin embargo, aquí abordaremos esta idea no en relación con los logros y fracasos figurativos de las imágenes, sino en cómo éstas corresponden a un reclamo por engarzar lo visto y lo enunciado en los diferentes discursos sobre el pasado con lo experimentado en el juego. Es una especie de confirmación de que efectivamente se está jugando al pasado, como mecánica publicitaria de ese *marketing* de la historia que se basa en el “como sí” del juego; lo cual podríamos nombrar anticipadamente como una dinámica de legitimación.

Por otra parte, existe el problema de observar estas imágenes como algo estático, que a diferencia de los personajes no es atravesado por el accionar de los jugadores. El espacio se puede alterar por medio de la interacción lúdica, lo cual establece una dinámica específica, generando otra clase de sentido¹⁵⁰, el cual entenderé en este trabajo como *tiempo*. Los cambios en la imagen producidos tanto por el accionar del jugador como por los eventos de la trama llegan a constituir un ritmo que puede ser entendido como un “tiempo histórico” expresado mediante el juego. En el tercer apartado de este capítulo abordaremos esta dinámica específica de la producción de un sentido del tiempo a partir de la articulación entre las acciones y las imágenes.

Dentro de los casos aquí estudiados encontraremos prácticas que irán desde la digitalización pretendidamente figurativa de un edificio o un paisaje urbano complejo, hasta la

¹⁴⁹ Posiblemente aquí quepa aquello de lo que Celia Fernández denominaba como anacronismo material (2004).

¹⁵⁰ También aquí se debe hacer referencia a la distinción que se hace en torno a *space* y *place* hecha por Yi-Fu Tuan (citado en Hayot y Wesp, 2009). El primer término implica el movimiento, mientras que el segundo implica la estabilidad de un objeto que capte nuestra atención.

creación de imágenes que tienden a encerrar un cliché del pasado al que se refiere; emplear los rasgos suficientes para lograr una identificación satisfactoria por parte del jugador implícito¹⁵¹. Las tres sagas que abordamos hacen uso de ello en distintos grados. Pero acotaremos el análisis a responder las siguientes preguntas: ¿Cuáles son esos escenarios que utilizan, no sólo hablando del paisaje, también como el espacio como expresión de la trama que envuelve a los personajes de la narración? ¿Cómo son capaces de construir una visualización de un escenario que pueda ser identificado como pasado en el que se pueda incluir una noción de temporalidad? ¿El tiempo se expresará solamente atado al devenir ya relatado? ¿O el juego permitirá algo más? ¿En la construcción de una temporalidad, cómo se crea el vínculo con el presente?

2.1 La imagen del espacio: la ciudad, el campo y el campo de batalla

Antes de comenzar por enunciar esas imágenes es menester profundizar un poco en el artículo de Hayot y Wesp y la forma en cómo aplicaron la distinción *space-place* (espacio-lugar) a los videojuegos. Desestimando un enfoque antropológico sobre el cómo los jugadores se relacionan con el mundo virtual en el juego *EverQuest*, proponen considerar esta relación desde una perspectiva estética con la cual se pueden analizar las articulaciones entre espacio y lugar en la imagen virtual. La pausa que implica la contemplación estática del *lugar* y las acciones en las que se constituye el *espacio* se intercalan para producir un efecto de la imagen digital *como si fuera un mundo*. Esto conlleva que no sólo debe existir una noción figurativa de la imagen y que exista un verosímil que articule sus mecanismo de forma orgánica, sino que está a merced de ser alterado por la acción de los jugadores, cuya práctica cambiará los valores que los desarrolladores atribuyeron inicialmente a ciertos espacios. No sólo se entiende como un espacio virtual de juego sino como una presentación verosímil del mundo tanto en diseño (el jugador implícito) como en

¹⁵¹ Parece que aquí vuelvo a referirme a la idea de *tokenism*, sin embargo, a lo largo de estas páginas haré lo posible por mostrar que esa idea se queda corta para entender esta relación entre juego y pasado.

ejecución (el uso que de él hacen los jugadores)¹⁵².

Laurie Taylor también advierte que existen matices creados por la interfaz y la posición donde se coloca la mirada del jugador: primera persona, tercera persona y *god-view* (Taylor, 2003). Esto la lleva a pensar en el espacio de los videojuegos como espacios de experiencia creados por la suma del código (interfaz) y la interacción de los jugadores al ejecutar dicho código. La interfaz y la mirada, dice Taylor, pueden ser jerarquizados en término de su capacidad por crear agencia durante el juego. Mientras unas formas de “ver” las escenas estorban y crean la sensación a los jugadores de sólo estar actuando *sobre* él, hay otras interfaces que ayudan a generar la sensación de actuar *en* el juego¹⁵³. De la mano de Manovich confirma que el mayor éxito que pueden tener es el de desaparecer la interfaz de la experiencia lúdica, que se sienta más real.

Esto me lleva a pensar en que al hablar del espacio, como parte de un discurso sobre el pasado, es esencial también hablar nuevamente de las acciones a través de las cuales los jugadores se relacionan con él. Estas relaciones presentan limitaciones importantes, ya que en los videojuegos ambientados históricamente existe una lógica que se desprende del dialogismo con lo ya dicho y lo ya imaginado. Las imágenes creadas por las escenificaciones cinematográficas, en los relatos de las historias oficiales y en la teatralidad de los actos conmemorativos, permean los espacios y lugares en que el videojuego produce su pasado. Entonces, las acciones y los espacios en que se generan son la expresión de las reglas que imponen las escenas que conforman la historia universal eurocéntrica. Tanto los espacios como sus acciones no pueden desapegarse de ello.

Con ello me distancio de las preocupaciones de Taylor sobre el problema de la inmersión

¹⁵² Por supuesto, aquí cabe señalar que el mundo del que ellos hablan es un elemento del género fantástico que no pretende tener una relación directa con lo verdadero. Con esto quiero poner sobre la mesa que el caso del que estos autores se basan está libre de las ataduras de lo “verdadero” que implica imaginar el pasado. Los casos que aquí abordamos no dependen de pensarlos como metáforas del mundo para hablar de su relación con el mundo. Los mundos del pasado contruidos a las imágenes de los videojuegos desprenden su propia existencia de dicha relación.

¹⁵³ Taylor propone una problemática para pensar el lugar del juego cifrada en una condición triple que implica al jugador (sujeto), al jugador dentro del juego (*player-character*) y la pantalla como el puente entre estas dos instancias. La forma en cómo intenté abordar esta cuestión en el capítulo anterior está más ligada a una visión de estas tres instancias en conjunto para poder hablar de sujeto.

que acarrea el espacio y sus imágenes. Actuar *sobre* o *en* el mundo digital del videojuego está relacionado con la forma en cómo se piensa narrar la trama del pasado; revelan experiencias distintas de temporalidad. De tal forma podemos adelantar que el hecho de jugar a la guerra en tierras deshabitadas desde un *god-view* como en *Age of Empires*, o el diseño de lugares de difícil acceso como en *Expeditions: Conquistador* desde una perspectiva híbrida entre *god-view* y tercera persona, o jugar al espía en una ciudad ricamente detallada en tercera persona, acarrearán diferentes posibilidades de significación que no siguen una preocupación por la eficacia de inmersión o agencia.

Los escenarios digitales conllevan la carga de ser el escenario de la historia, o de lo digno de denotar del pasado. Hablar en los lugares incivilizados, como puede significar la exploración de una isla en el Caribe en el siglo XVI, comprende una perspectiva sobre los actores de la historia que será simulada por los jugadores. Con esto quiero dar pauta para poder hablar de las imágenes de los lugares y espacios utilizados en los videojuegos como instancias de sentido sobre lo acontecido que se articulará con la composición del sujeto desarrollado anteriormente.

2.1.1 Las ciudades

Hablar de la ciudad como escenario lúdico me lleva a centrarme directamente en la saga *Assassin's Creed*, el cual se ha caracterizado por una atención particularmente mayor en tratar de presentar una digitalización del cómo pudo haber sido una ciudad en diferentes momentos y lugares. Los productores hacen alarde del esfuerzo realizado por crear esas imágenes a través de los conocimientos producidos por historiadores. El valor figurativo de estas ciudades se vuelve una herramienta publicitaria¹⁵⁴, y van más allá al convertir la ciudad en espacio, por lo que poco, o casi

¹⁵⁴ En agosto de este año Ubisoft sacó una breve nota en que anunciaban que su nuevo producto, *Assassin's Creed: Unity*, contenía una reproducción de la catedral de Notre Dame en París casi de tamaño real. Una labor que le costó a uno de sus equipos cerca de un año en realizar.

nada, permanece como lugar en el cual sólo se reposa la vista. Incluso en los últimos esfuerzos de esta saga por aventurarse en diseñar espacios abiertos (como la Frontera, que dividía las Colonias inglesas de lo “salvaje”, y el Caribe)¹⁵⁵ tienen el cuidado de no poner en el horizonte ningún *lugar*, sólo *espacio* jugable. En las primeras entregas se construye un argumento narrativo sobre los límites del espacio: aquello que se puede ver pero con lo que no se puede jugar corresponde a la ausencia del recuerdo del antepasado. Esto continúa bajo la inercia de *sema* de la verdad.

¿De qué forma se presentan esas ciudades históricas? En primer lugar se constituye una relación entre el espacio y el diagrama o mapa que marcan las calles y la localización de edificios emblemáticos, así como los límites de la ciudad. Anteriormente había comentado que este juego se apoyaba sobre dos acciones primordiales: el ocultamiento y el asesinato. Ambas acciones, propias del espionaje, son las que configuran estas ciudades digitales en espacios. El éxito figurativo que puede corresponder a la creación detallada piedra por piedra de las calles, puentes, casas, edificios públicos y religiosos, le sigue una serie de recubrimientos interfácicos en los que esas imágenes pierden lo figurativo para volverse en un elemento del juego. Las calles se hacen angostas, las casas de regularizan y los grandes edificios se reducen, todo para volverse escalables; y escalar es una de las acciones principales que encierra el ocultamiento. En vez de hablar de recubrimientos sería más pertinente decir que la imagen se vuelve interfaz (Taylor, 2003). La ciudad en *Assassin's Creed* es interfaz, y nos impone reglas para relacionarnos con sus imágenes. De tal forma que ese diagrama que compone el mapa de la ciudad puede poseer tanto el significado de la precisión de la forma, espacios y sus distribuciones, como el de sistema de orientación para que el jugador sepa cómo moverse.

(Imagen 13. Fragmento del mapa de Florencia en *Assassin's Creed II*).

¹⁵⁵ *Assassin's Creed III*, Ubisoft... y *Assassin's Creed IV: Black Flag*, Ubisoft...



En muchos casos esas imágenes-interfaz están dispuestas sin relación con la trama narrativa del juego. Ni Desmond ni sus antepasados tienen un propósito definido para relacionarse con determinadas imágenes, por lo que sólo están ahí como posibilidad de acción. Podemos pensar en este contraste entre imágenes-interfaz importantes y banales como esas tendencias de las que hablan Hayot y Wesp por reproducir el mundo¹⁵⁶. La jerarquización, en término de utilidad para las misiones del personaje-jugador, acota el mundo virtual mediante la pertinencia; aunque se pueda interactuar con todo, esto no quiere decir que los jugadores lo hagan. Esa banalidad cobra el sentido de reforzar el significado de las imágenes-interfaz. El Campanille de Giotto en *Assassin's Creed II* es un caso en que no hay un propósito claro para subirlo, su sola imagen, como el edificio más alto de la ciudad de Florencia, se basa únicamente en el reto de escalarlo¹⁵⁷.

Esta jerarquización del espacio del juego implica una idea de los lugares de lo acontecido. Los espacios banales están conformados por las casas de civiles anónimos o edificios que no albergan actividades relevantes a la política, a lo económico y a lo militar. Las calles y edificios se

¹⁵⁶ Hay otra tendencia por separar el espacio, el tiempo y los objetos físicos de la mecánica y las reglas de los juegos. Se trata de separar por un lado lo denominado como *gameworld* y lo que propiamente es el juego o las acciones de los jugadores (Frasca, 2007, pp. 93-97).

¹⁵⁷ Tanto en Xbox 360 como en PlayStation 4 existe una medida para alentar a los jugadores a hacerlo. Este sistema de logros o trofeos compone un elemento extranarrativo que fija objetivos adicionales a los juegos.

vuelven en espacios de paso, que permiten a los jugadores transitar de un lugar a otro en busca de las misiones principales del juego. Pero en determinados momentos éstas se tornan en los espacios de las acciones primarias. Ocultarse entre la multitud o en algún lugar dispuesto para ello, espiar una conversación, robar correspondencia importante o asesinar en medio de las calles transitadas, son eventos que ocurren constantemente a lo largo de las ciudades y que son esenciales para acceder a las escenas climáticas de la narración. Sin embargo, el clímax, así como algunas misiones secundarias, ocurre en espacios ocultos, cuyo acceso sólo está al alcance del héroe. La dialéctica¹⁵⁸ que implica actuar en la calle, a la vista de los transeúntes, y el desenlace en espacios secretos pone en tensión una noción de los acontecimientos evidentes. El caos de lo visto y experimentado que se relata a lo largo de las narraciones históricas se busca ponerle un sentido mediante la presentación del secreto.

El espacio secreto en AC, generalmente se trata de cámaras escondidas bajo edificaciones de uso político o religioso, templos en ruinas o cavernas con pinturas rupestres. Los desenlaces, aquellas escenas en donde el pasado cobra sentido para los personajes del presente, se mantienen a la espera de ser encontradas. Ateniéndome a dichas imágenes, el sentido del pasado adopta las mismas características: la verdad, la explicación última que da significado a los acontecimientos dispersos se racionaliza mediante el secreto y la imposibilidad tecnológica del saber. El espacio y sus imágenes son diseñados para crear este contraste entre los lugares públicos¹⁵⁹ y los repositorios de la verdad, la cual es en última instancia la meta del juego.

Estas características cambian cuando empezamos a observar otros videojuegos. En el caso de *Expeditions: Conquistador* la ciudad tiene una presencia menor que en el caso anterior. La

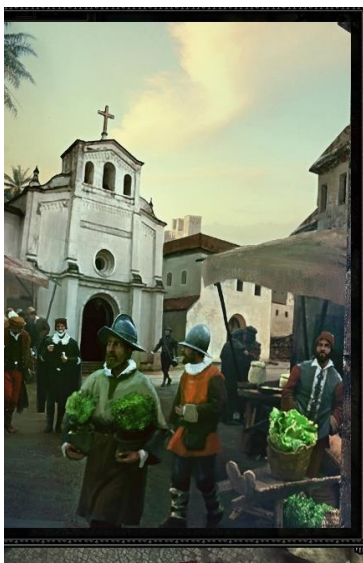
¹⁵⁸ En palabras de Barthes podríamos emplear mejor la noción de *antítesis*, la cual "... tiene por función aparente consagrar (y domesticar) mediante un nombre, mediante un objeto metalingüístico, la división de los contrarios, y en esta división su irreductibilidad misma." (Barthes, 2011, p. 21).

¹⁵⁹ De igual forma hay que mencionar el trabajo que se hace para complementar la ciudad por medio del diseño sonoro del rumor constante de voces, carruajes y demás sonidos que procuran evidenciar la existencia de una vida urbana cotidiana que se despliega alrededor del personaje. También las calles son llenadas de civiles anónimos que sirven al mismo tiempo para dificultar o ayudar en la acción de ocultarse.

narración comienza en un puerto español en el que a través del texto se informa al personaje-jugador sobre la situación en la que estarán inmersas sus acciones y la evolución de la trama. Esa ciudad que se presenta como el punto inicial, la primera imagen del espacio, está formada por una vista panorámica de media docena de edificios rodeados por una muralla. Las acciones que se pueden llevar a cabo en este espacio son la de transitar y entrar en diálogo para poder acceder a las misiones que nos guiarán a lo largo del relato. El detalle de la imagen o la sobreabundancia de detalles que impera en el caso de AC es rechazada por completo en este juego y la ciudad es presentada a través de una economía figurativa. Esa media docena de edificios sirve como marca de esa vida urbana.

Dentro de los cuadros de texto donde se dan los diálogos se insertan imágenes que pretenden dar una mayor presencia al lugar donde se lleva a cabo la escena. Sin embargo, ¿la imagen estática hace que deje de ser un espacio? Aunque consideramos que la toma de decisiones durante el diálogo es un elemento central, esa imagen de un mercado lleno de gente deja de ser interfaz. El diálogo textual suprime el espacio. La ciudad como espacio pierde importancia en el juego y sólo se convierte en un escenario, lo cual no implica que deje de significar.

(Imagen 14. Comparación entre lo que se observa de la ciudad dentro de la interfaz y el complemento que conforman las imágenes fijas).



Mientras que en AC la mayor parte de la trama se lleva a cabo dentro del espacio urbano, en este caso la ciudad es sólo un lugar de paso y reaprovisionamiento para la exploración. La mecánica del juego hace que la ciudad cobre un papel secundario, pero esta cuestión se verá rota por la narración al situar los eventos climáticos en entornos urbanos. La meta, el evento final, está situado dentro de ese espacio “naturalmente” político. El desenlace, el momento en que se decide sobre el destino de la trama debe residir en ese espacio en el que actualmente se piensa que reside todo lo político, o por lo menos lo políticamente relevante. Los espacios externos a la ciudad son para la aventura y el descubrimiento de lo exótico. La ciudad es lo propio, lo que compete al explorador europeo.

El caso de *Age of Empires* presenta una particularidad cuando hablamos de la ciudad: ésta no existe como algo anterior a los personajes, incluso puede llegar a ser inexistente o poco relevante. En las primeras dos entregas de esta saga encontramos como tema el asentamiento y la evolución progresiva de una tribu o una aldea. La imagen inicial consiste en un número reducido de aldeanos y un edificio que sirve como el centro de toda la actividad inicial de la partida de juego. Después de eso, los jugadores eligen bajo diferentes criterios donde emplazar las demás edificaciones que necesitará para el desarrollo económico y militar de su civilización.

El problema de pensar en la ciudad en estos juegos reside en esta libertad de emplazamiento. El jugador puede utilizar una distribución ortogonal que pretenda acercarse a una apariencia urbana estereotipada, pero también puede dispersar las edificaciones como estrategia de juego en busca de la victoria. En esta última es donde se dificulta observar una presencia de la imagen de ciudad ya que las edificaciones pueden ocupar más de la mitad del espacio de juego y estar considerablemente separadas entre sí. Esto conlleva a que la división, apreciable en los dos juegos anteriores, entre ciudad y campo desaparezca y que todo el espacio de juego esté dispuesto a la construcción, a la extracción de recursos naturales y al enfrentamiento entre jugadores; todo es espacio. La vista se ve invadida por una mezcla simultánea de elementos urbanos y de vida silvestre, lo que a su vez sigue la lógica del juego por poner en equidad de importancia la economía y el conflicto.

Los elementos que remiten a la ciudad pueden estar destinados a servir a la economía o a lo militar; ambas formas que llevan hacia la victoria. Como vimos anteriormente, las condiciones de victoria de estos juegos es el de la dominación militar o el de la edificación de edificios económicos y edificios emblemáticos (maravillas) que denoten poderío económico sobre los contrincantes. En el primer caso la supremacía castrense es mostrada por medio de la destrucción de cualquier rastro de urbanidad del contrincante mientras que al mismo tiempo se evita que nuestras construcciones sean destruidas. En la segunda se trata de la construcción de un edificio sobresaliente, un rasgo urbano que destaca sobre el resto, y se centra en la competencia de ver quién puede administrarse mejor económicamente para construirlo primero. En este caso, todo rasgo de ciudad en el juego es una imagen interfaz que presenta la preponderancia de lo urbano sobre lo rural como única forma de victoria, pero paradójicamente no puede desafanarse de la base económica, de la producción y extracción de recursos como medio único para llevarlo a cabo.

Más adelante abordaré la cuestión sobre las imágenes y los elementos no urbanos, pero

se deberá tener en cuenta la permanencia de la poca claridad en la distinción dentro del espacio del juego. Sin embargo, aquí merece una mención la tercera entrega de esta saga, *Age of Empires III*. Este juego fue diseñado como la escenificación de la colonización de América por las diferentes potencias europeas desde principios del siglo XVII hasta principios del XIX. Como parte de la mecánica de juego se introdujo el elemento de la “Metrópolis”. Una ciudad que no participa directamente en el espacio del juego pero que a través de su imagen marca el vínculo civilizatorio de Europa respecto a América. La mecánica que envuelve a esta ciudad es la de una instancia que envía soporte económico, tecnológico y militar a la colonia, lo que la convierte en un elemento estratégico medular para ganar. No obstante, la interfase de los envíos no está relacionada con la imagen de estas metrópolis desde el régimen de la interacción. Éste es un caso de lo que podríamos llamar lugar, pero esto no impide que produzca sentido acerca de los usos del pasado en los videojuegos. La presencia de esa ciudad coloca a América como el entorno salvaje por excelencia que estaba a la espera de ser colonizado y llenado de asentamientos urbanos; ambos continentes inmersos en el contexto de la colonización componen otra antítesis.

2.1.2 Los entornos rurales y lo “salvaje”

Cuando aquí hablo del campo o de los entornos rurales no necesariamente estoy haciendo referencia a las imágenes del trabajo agrícola; me refiero también a las imágenes que remiten a todo entorno en el que no haya un asentamiento humano. Las acciones y la forma en cómo se constituyen las imágenes interfaz de ello será diferente a cómo se dispuso en el apartado anterior sobre la ciudad. Las mecánicas que lo definen serán diferentes, así como la presencia de lugares o imágenes que sólo captan nuestra atención pero no están dispuestas para interactuar con ellas. Pero de igual manera, éstas revelarán una postura política del hombre con el entorno, tal como lo había propuesto Gammal, al igual que serán casos de la connotación que surge de las antítesis.

El caso de *Assassin's Creed* implica una reversión. El campo sólo aparece como breves paréntesis en el desarrollo de la trama, poco se realiza en él y sirve la mayoría de las veces como una pausa entre escenas de la narración. En muchos casos su valor radicarán si se convierte en el espacio de las mecánicas del conflicto como puede ser el caso del desenlace del primer y tercer juego de la saga; pero dichos casos serán abordados en lo referente al campo de batalla. Los casos que mejor servirán para hablar de estas imágenes serán los de *Assassin's Creed III* y *Assassin's Creed IV: Black Flag*. En estas últimas entregas de la serie se le ha dado un mayor espacio a los lugares externos a las grandes concentraciones urbanas que en un principio había dedicado su atención. Este cambio, me parece, va de la mano de una búsqueda por lo exótico del pasado, la búsqueda de un espacio que se signifique mediante la aventura en vez de la solución de conflictos políticos; pero al mismo tiempo también es marca de una consideración por los bosques, las selvas y las montañas como escenarios donde se gestan eventos de gran impacto y que deben ser considerados en los relatos sobre el pasado.

Mientras que en las primeras entregas todas las acciones cobraban sentido en la ciudad, en estos dos casos ocurre diferente, y es en los entornos boscosos que colindan con las Trece Colonias inglesas en América, la Frontera, donde también se dará el escenario de sucesos relevantes a la narración, especialmente aquellos que presentan el conflicto entre colonos e indígenas y que darán sentido a las acciones del personaje desde el relato. Esto homologa el espacio, ya que las mecánicas que componen tanto la ciudad como la Frontera serán las mismas. Igual que en la ciudad el espionaje define las imágenes del espacio abierto que compone el campo, en el que las imágenes interfaz serán dispuestas para el ocultamiento y para el desplazamiento del personaje-jugador. Estos espacios parcialmente deshabitados sólo pueden cobrar en la medida en que sean capaces de albergar sucesos de la misma magnitud que la ciudad.

Para entender un poco más estos espacios abiertos *Expeditions: Conquistador* resulta

significativo en la medida en que sólo dispone sus imágenes como espacios de exploración. Viajar, encontrar tesoros y descubrir sitios o caminos desconocidos, además del simple tránsito de un objetivo a otro impuesto por la narración, es parte de las satisfacciones del jugar con estas imágenes interfaz (Gazzard, 2011)¹⁶⁰. Las mecánicas que alientan el desplazamiento del personaje por el *gameworld* significan esos espacios deshabitados como simple terreno de la exploración, en el que se busca la sorpresa, el descubrimiento de algo novedoso. Como podemos ver en la siguiente imagen, el mapa muestra la presencia de grandes extensiones de nada pero que se pone en tensión por puntos de interés que sólo se pueden describir por medio de un caminar casi aleatorio. Cuando esto se engarza con el sistema de diseño de personajes y cómo a lo largo del juego el personaje-jugador puede exponer sus intenciones para explorar la región, se trata de un ejercicio por significar la colonización de esos territorios “incivilizados”. La recompensa de la exploración se vuelve en la razón de esta relación entre sujetos y acción.

El juego reproduce esa forma de constituir el tropo de lo exótico en donde se presenta un estado de transición (barbarie-civilización) que al mismo tiempo emana peligro y atracción: se erotiza la exploración de lo desconocido, cuestión que se transporta al juego por medio del reto y la recompensa (McClintock, 1995, pp. 24-36). Jugar al descubrimiento se pretende un volver a descubrir por parte del jugador, descubrir cuestiones que al no estar en el presente son tan enigmáticas como las viejas exploraciones. Y en ese sentido el espacio, la suma de la imagen y la interacción, se deben entender como una simulación que pretende adherir la novedad a lo ya dicho. Mejor dicho, lo ya relatado debe de traducirse en juego, bajo el régimen de una experiencia distinta.

¹⁶⁰ Sobre ello, Gazzard menciona dos categorías interesantes sobre las recompensas que el espacio ofrece a los jugadores. En primera instancia se encuentran los casos en que el sistema ofrece la oportunidad de impactar sobre el espacio, y el segundo refieren al resultado de ciertas acciones que desembocan en la libertad de acceder a áreas antes vedadas.

(Imagen 15. Vista del mapa de Hispaniola y las marcas de los puntos de interés).



Este mismo modelo se repite en *Age of Empires III* cuando se vuelca el imaginario de la colonización de América como una competencia por el dominio de la tierra, tratándola como una tierra inhabitada, o cuyos habitantes no tienen la capacidad suficiente de intervenir en el devenir del proceso colonizador. Los pueblos nativos son sólo una imagen interfaz que sirven de ayuda y de otro objeto más en disputa¹⁶¹. Aunado a lo que hacía referencia líneas arriba acerca de la “metrópoli”, todos los escenarios de juego consisten en regiones que abarcan desde Canadá hasta Patagonia, todas caracterizadas mediante cambios en las imágenes de la fauna, la flora, la topografía y en los pueblos indígenas que aparecen. Pero las mecánicas que definen estas imágenes como espacios poseen una base significativa común.

Si hablamos de las primeras dos entregas no existe la noción de colonización a pesar de estar hablando de la dominación entre esas “grandes civilizaciones” de la Antigüedad y la Edad

¹⁶¹ Habría que recalcar la particularidad que conforma la expansión llamada *Warchiefs*. En esta expansión, se agregan a las potencias europeas tres pueblos nativos: los aztecas, los sioux y los iroqueses (lo que sólo considera México, Estados Unidos y Canadá). Este complemento al juego rompe un poco con esta imagen, pero no del todo. Los elementos que hacen que se distingan es el uso de aspectos, como la religión, como elementos centrales y las habilidades por entablar una relación estratégica con la naturaleza (e.j. recibir ayuda de animales salvajes). Algo parecido ocurre con la expansión *The Asian Dynasties*, en la que se colocan las mismas potencias europeas pero en relación con la colonización en Asia. Ninguna de las expansiones colocan el conflicto bélico en territorio europeo.

Media. Sin embargo, ese espacio se constituye como imágenes de las actividades extractivas. Sin importar la geografía en que se lleva a cabo el juego los recursos y su forma de uso son las mismas, por lo que se refuerza la idea de la tierra como espacio sólo para prácticas económicas. La idea de la exploración como aventura y búsqueda de recompensas se ve dominada por la competencia. La tierra es presentada como el espacio para obtener los medios de los cuales valerse para fortalecerse, edificar las trazas de un urbanismo opaco y dominar al otro. A su vez, la creciente escasez de recursos obliga que los jugadores en última instancia tengan que competir por las pocas vetas que queden después de cierto tiempo de juego. Cada partida se puede ver como una escenificación determinista de los relatos de la historia universal, pero cuyos protagonistas y su desenlace quedan siempre indeterminados. Esto último puede generar una perspectiva teleológica.

La antítesis formada por estas dos instancias y sus imágenes-interfaz, aunque se verá interrumpida por la igualación que se hace de ellas al irrumpir el conflicto armado en ambos escenarios, evidencia la permanencia de una cosmogonía que los dota de funciones precisas. La ciudad como la meta o la escena del desenlace de toda narración implica una idea sobre el papel político en detrimento de toda instancia externa a ella. Las acciones de los agentes políticos a lo largo de la historia sólo pueden ser apreciadas mediante su impacto en los centros urbanos. Esto resulta revelador en tanto que da cuenta de la geopolítica del imaginario de los desarrolladores de videojuegos. Dentro del contexto industrial de las urbes en países con una presencia económica fuerte (Estados Unidos, Canadá y Dinamarca), su experiencia sobre el predominio de la ciudad como espacio político, social y económico se reproduce en todos los ámbitos del juego.

De igual forma, todos los espacios externos a la ciudad se vuelven en el terreno de lo exótico, de la aventura y de lo salvaje, desde donde se obtendrán los elementos para la constitución de la ciudad. Ese fuera de la ciudad es siempre un medio donde se llevarán a cabo las acciones para la constitución política. Es el imaginario de lo femenino que McClintock dota a toda narración

imperialista; es el conjunto de imágenes que caracterizan lo desconocido como algo dispuesto a la conquista militar o cultural por medio de la exploración, que provoca en el hombre civilizado tanto la atracción de lo exótico como el miedo a los peligros de lo salvaje. Podemos considerar esta práctica de la industria de los videojuegos como una reafirmación de la experiencia histórica que se tiene de la urbe. Ateniéndome a estos casos, los usos del pasado aparecen subordinados al presente; esas imágenes que se presentan como una digitalización figurativa del pasado sólo son un soporte para expresar la experiencia histórica del presente, así como los productos de la imaginación que genera el afuera de nuestro lugar de confort¹⁶². Esto será matizado en el subcapítulo siguiente.

2.1.3 El campo de batalla

Cuando hablamos de conflicto también hay que hablar del espacio que se le designa. El campo abierto, estereotipo de los relatos sobre batallas campales, será acompañado por la escaramuza entre pequeños grupos en los senderos de una selva y por el asesinato discreto al interior de la ciudad. Las mecánicas del enfrentamiento con un enemigo es, en última instancia, lo que definirá las imágenes-interfaz de los espacios descritos arriba.

El choque entre grandes ejércitos sólo está presente en el caso de *Age of Empires*, en el que se puede producir un grupo de decenas de unidades militares diferentes para invadir, defender o hacer frente al ejército del jugador adversario. A nivel de lo bélico, la falta de distinción de lo urbano que caracteriza esta saga es seguida por el desplazamiento interrumpido de las unidades militares, que son la interfaz diseñada para la destrucción de las imágenes que marcan la presencia

¹⁶² Algunos autores advertirán que ese es uno de los principales atractivos de los videojuegos; su capacidad por simular situaciones y experiencias que de otro modo serían inaccesibles al jugador. Sin embargo, me parece que las ideas de Bachelard acerca de la poética que conllevan las imágenes y su capacidad inherente de generar otros significados es más pertinente (Bachelard, 2003, pp. 26-32). Por supuesto, esto lo considero con ciertas reservas, ya que él niega por completo la consideración de las causas de la imagen poética, pero su consideración por la función de algunas imágenes por declarar una postura del individuo frente al universo me parece digna de tomar en cuenta.

de los otros jugadores, es decir, todos los elementos de su civilización; desaparecerlos para poder emplazar los propios¹⁶³.

De igual forma que el desarrollo económico exigido por el juego, la confrontación genera sus propias imágenes civilizatorias, no sólo en forma de soldados, sino en forma de edificaciones militares que pueden ser empleadas para la defensa o la ofensa. Torres, castillos, barracas, fuertes y murallas aparecen en el *gameworld* complementando la configuración del espacio que compone el juego. La transformación de ese espacio común se realiza por medio de la extracción de recursos, la expansión de los rasgos urbanos y la acción destructiva, que podemos considerar como un elemento clave en todos los integrantes del género de estrategia en tiempo real. Y esto instaura una especie de actuar tectónico del personaje-jugador, ya sea este entendido como el gobernante o la civilización misma.

La expresión de esa fuerza tectónica es la de la guerra por la dominación y el desarrollo económico. Esto puede significar a la guerra como el principal motor del devenir humano, y que toda acción económica está encaminada, o destinada, a la instauración de un orden jerárquico sobre el otro. Todo espacio es el espacio de la batalla, y ésta configura el mundo político y social.

El espacio de la batalla se distingue con precisión en *Expeditions: Conquistador*, en el que se diferencia por medio de imágenes e interfases diferentes los momentos de la exploración, del diálogo y de la confrontación armada. Ésta empieza cuando así lo detonan los objetivos de la exploración o por algún acontecimiento fortuito como una emboscada o habernos encontrado con un grupo indígena y haber fallado en la diplomacia. El cuadro de texto donde se expone el diálogo o la descripción de los acontecimientos desaparecen para exhibir ante nosotros el espacio en el que

¹⁶³ Esta falta de división del espacio bélico de alguna manera es reemplazada por el lapso que toma a los jugadores lograr el progreso económico suficiente para poder pasar a la ofensiva. Cuestión que compete más a la noción del tiempo.

se desplazarán y combatirán nuestras tropas. El terreno se encuentra dividido por casillas que sirven como los lugares que pueden ocupar los soldados, propios y enemigos; como un exponente del género de rol táctico, el espacio es un gran tablero de ajedrez con obstáculos que condicionan el desplazamiento de las fichas. Esta imagen-interfaz impone una vista diferenciada a los espacios destinados para la exploración y el diálogo.

La mecánica en estos momentos también cambia. Los personajes que se pueden controlar dejan de ser sólo el conquistador. Además de nuestras tropas sólo se puede interactuar con las unidades enemigas. Esto genera una partición casi total del espacio de juego. La batalla se ve como algo que irrumpe en la experiencia de la exploración, es un reto que detiene o desacelera el avance del propósito de conocer; por supuesto, la batalla también puede ser el mismo fin de la narración, dependiendo de las decisiones que se tomen sobre ese “¿qué tipo de conquistador deseamos ser?”

(Imagen 16. Vista de la interfaz de combate en *Expeditions: Conquistador*).



A diferencia del caso anterior en este relato no se pretende reproducir el desarrollo de un imperio, que debe estar presentado como una entidad colectiva que envuelve distintos niveles de

acción. La descripción del explorador y su séquito de una docena de personas limita hasta dónde puede participar en el acontecer militar, en la que a lo sumo pueden participar seis integrantes de la compañía. Estas imágenes componen la lógica por la que se abandona la escenificación de la batalla campal y se prefiere hacer de la emboscada, del saqueo y del enfrentamiento con grupos pequeños de enemigos las formas en que se lleva a cabo la guerra en este juego. Se trata de la práctica de verosimilizar los relatos, las imágenes y las mecánicas y reglas que conforman el juego, haciendo uso de la intertextualidad que envuelve a los relatos de la exploración. No se trata de que no existan los relatos que glorifican las victorias militares de los colonizadores sobre los indígenas; sólo hay que ver la forma en que se narra el sitio de Tenochtitlán y las numerosas escaramuzas que le precedieron echas por Día del Castillo y Cortés. Pero aquí se trata de jerarquizar el predominio de la aventura que implica el adentrarse en territorio desconocidos, lo cual se ve como la expresión de diferentes motivos. A pesar de que sea ineludible participar en alguna confrontación armada contra indígenas u otros españoles, esta partición del espacio lo significa como algo que ocurre aparte y que bien puede ser evitado por algún medio o trampa que la interacción nos permita.

Esta división del espacio tampoco se encuentra clara en *Assassin's Creed*. La ciudad, ese conjunto de imágenes-interfaz en la que predomina la mayoría del juego y del relato, parece estar dispuesta para que ahí ocurra todo el enfrentamiento armado. No obstante, la misma temática del espionaje impone un matiz específico. Las acciones del héroe, a pesar de que pueden darse en público y a plena luz del día, el sentido que les impone la narración siempre permanece velada. Cuando se nos da una misión de asesinar a un miembro del grupo enemigo y tenemos que hacerlo en la calle, las reacciones de esa multitud de imágenes que componen el contingente de civiles transeúntes y de la policía son causadas por el horror de la muerte de un extraño y por la obligación de castigar lo que parece un crimen cualquiera. La incompreensión del acto de asesinar llevado a cabo por el jugador impone una distinción entre lo que se ve desde fuera y aquello que significa

dese la perspectiva del héroe; noción que sigue la lógica de la guerra secreta, las teorías de la conspiración y la propia racionalización que instaura el *Animus*. El espacio urbano es el escenario de las batallas, pero de una guerra secreta que no puede ser evidente para cualquiera; antítesis interesante sobre lo que se puede ver pero que no se logra comprender.

Este sentido es reforzado por la aparición de lugares secretos en plena ciudad, incluso en medio de centros públicos, dispuestos para la exploración o para la confrontación. Desde la mecánica de escalar que impera en el juego se remite a la idea de aquellos lugares a los que sólo una especie de “elegido” puede acceder. Así el espacio urbano se impregna a la vez de lo desconocido o lo secreto y se le da el sentido último detrás de los conflictos visibles. Cuando en esta saga se ha escenificado una batalla campal, el actuar y la posición del héroe sigue siendo la de permanecer en el anonimato y sólo atraviesa el campo de batalla en busca de su víctima, la cual será entendido por los otros como un muerto más del combate.

Nuevamente el espacio del conflicto atraviesa todas las imágenes y les da sentido pero de una forma muy diferente a la que vemos en *Age of Empires*. El secretismo que impone el jugar a ser espía me parece que muestra una búsqueda por el sentido del pasado todavía en proceso. No se piensa en la escenificación digital de una leyes que se piensan dominar el transcurrir de la historia, sino que por medio del dramatismo se expone otra clase de experiencia con el tiempo, la búsqueda de encapsular el sentido del pasado en una sola noción digerible; una teoría ficcional para la historia universal, la ficción da sentido al saber, se produce otro pasado. Ahondaré en ello más adelante.

2.1.4. Los mapas

Todo espacio en los tres casos que aquí estudio ha generado sus propios mapas, su propia configuración esquemática que, siguiendo a Ahlqvist (2011), funcionan como abstracción y soporte

de las mecánicas de juego. Es la visibilización de cómo el espacio se articula mediante las reglas del juego y las acciones deseables del jugador implícito. Ella advierte que juego y mapa llevan una historia y lógicas que han ido de la mano hasta hace poco tiempo (¿Positivismo?). Esa primera historia conjunta entre mapas y juego está basada en los juegos de guerra, que tenían por fin entrenar y educar en la materia militar¹⁶⁴, pero a partir del siglo XIX y el uso de la imprenta en la publicación de planos y mapas, estos juegos fueron popularizados e introducidos paulatinamente en el mercado del ocio. De aquí se desprende la historia conjunta del siglo XX entre cartógrafos, impresores de mapas y la producción de juegos de mesa y su consecuente proliferación¹⁶⁵. Ahlqvist pone el punto de convergencia en la técnica, puesto que tanto diseñadores de juegos como cartógrafos debían hacer uso de las mismas herramientas y crear productos más o menos similares; que van desde la abstracción del territorio hasta la creación de mundos virtuales detallados. Por ello, pensar actualmente en una división entre cartógrafos y diseñadores de juegos como campos ajenos le resulta un error, puesto que las herramientas computacionales de diseño de mapas tanto para geógrafos como desarrolladores de videojuegos siguen teniendo una correspondencia importante.

Estas ideas permiten ver la pertinencia de ciertos trabajos sobre geografía para enriquecer el análisis de videojuegos. Ahlqvist deja entrever esta convergencia como si existiera un paso más o menos natural entre la producción cartográfica y su apropiación por los diseñadores de juegos, como si esa historia en común borrara los límites entre uno y otro, o como si tal relación se

¹⁶⁴ Ahlqvist, a través de la revisión de la literatura sobre el tema, menciona algunos ejemplos que se pueden rastrear hasta la Antigüedad, a los que siguen cronológicamente la aparición del ajedrez y el go (*Ibidem.*, pp. 278-280). Estos casos que siguen la lógica del estratega militar, de la visión total sobre el campo de batalla para poder organizar los movimientos de sus tropas, parecen indicar un inicio en la relación mapa-juego que se ha dejado de lado por la búsqueda del “realismo” figurativo. Mientras que en la cartografía esta tendencia se basa en un científicismo decimonónico, en los videojuegos parece que surge de la propia inercia que ha generado la imagen digital y, tal vez, la fotografía aérea.

¹⁶⁵ Dentro de esta corriente puedo resaltar los juegos *Risk* y *Axis & Allies*, juegos de mesa de estrategia de dominación mundial. En ellos se presenta un mapamundi fragmentado en distintos territorios que son disputados por los jugadores en encuentros bélicos, en parte al azar (tiro de dados) y organización y administración de tropas.

tornara opaca¹⁶⁶. Esta problemática la consideraré en lo siguiente como parte del planteamiento central de esta tesis, en que los mapas consisten en un préstamo de ciertos documentos e imágenes que sirven como evidencias del pasado, pasando por un proceso de traducción en que se acoplan a la dinámica lúdica que exige el soporte. Hablar de los mapas en los juegos como un método de hacer una abstracción del espacio “a vuelo de pájaro” y que busca la precisión de esa “verdad” entra inmediatamente en conflicto con mi punto inicial de hablar del juego como esa instancia que configura y determina la creación y funcionamiento de estas imágenes. Sin embargo, me posiciono junto con la geografía crítica, que desde hace algunas décadas ha puesto la mirada en la cartografía como una producción social, poner a los mapas como producciones y prácticas culturales, y no como esa herramienta científica¹⁶⁷. Es decir, me basará en el uso de esos mapas en correspondencia con el juego, con lo cual se conserva la relación establecida con la estrategia militar.

Bajo esta mirada, la producción de mapas que la industria de videojuegos ha realizado a lo largo de décadas implica un uso específico de la cartografía que cobra sentido mediante las dinámicas de juego, creando lo que a mi parecer es una práctica cartográfica específica, pero que sin duda continúa siendo heredera de la noción de una geografía que busca la inclusión jerarquizada de información que a su vez se presenta como la totalidad de lo que es pertinente saber. Esto comprende otra alusión a ese punto cero en que los mapas son la visualización científica del espacio como “lo que hay”, pero este referente está entrañablemente sujeto al mundo del juego, ese espacio es el diseño de imágenes interfaz que he abordado en los apartados anteriores.

En las siguientes páginas intento agrupar ambas discusiones, la relación mapa-juego junto con el nivel político de la cartografía y su relación con el pasado. A continuación abordaré algunos

¹⁶⁶ Básicamente es preguntarnos nuevamente por lo que hace al juego como un tiempo y espacio delimitados, que se pueden separar de cualquier otra actividad. En este caso, estos planteamientos nos podrían llevar peligrosamente a separar los mapas como instrumentos del entrenamiento y planeación castrense, de los mapas como instrumentos de juego.

¹⁶⁷ Me baso en la revisión de este tema expuesto en el artículo de Chris Perkins (2004) aquí citado.

mapas de los tres juegos analizados, unos ya mostrados en las imágenes 13 y 15 de este capítulo, en los que pienso mostrar cómo se establece esta relación entre juego y mapa aunando la problemática del pasado. La forma en cómo aparecen los mapas y cuál es la interacción que se genera con el actante, el espacio de la interacción y la forma en cómo estas imágenes evidencian y constituyen un archivo, serán los puntos en que repararé en mi análisis.

Los mapas en la saga *Age of Empires* establecen una relación con lo descrito por Ahlqvist sobre los juegos como simulación de la guerra, en que impera la abstracción del espacio del campo de batalla, dispuesto en forma de tablero. En él se mueven y disponen las piezas del ejército de cada jugador que, bajo la mirada “a vuelo de pájaro” y las reglas y mecánicas de juego, operarán para cumplir con los objetivos, generalmente agoniales. Piezas y tableros están diseñados en el sentido de generar un panorama de los elementos que compondrían los requisitos de la victoria. Del ajedrez y el go que contemplaban la relación matemática del espacio en relación con las fichas, tanto juegos de mesa como videojuegos comenzaron a considerar elementos económicos, exigiendo no sólo la habilidad de conocer y operar los movimientos y capacidades de cada tipo de pieza, sino la necesidad de una base económica que permitiera producir y mantener el ejército. Ver el espacio como sitio tanto del combate como de las actividades extractivas está presente en esta saga, y sus mapas están diseñados en consecuencia.

Tal es el caso del tablero, en que se genera nuestra acción, como en el *minimap*, una parte de la interfaz, lo que nos permite tener el panorama general del tablero mientras podemos reparar en lugares específicos. Si bien, la relación entre estrategia y juego, antes descrita, partió del entendimiento del tablero como la abstracción de un mapa del reino o del campo de batalla, los videojuegos de estrategia en tiempo real han instaurado la creación de un mapa del propio tablero. Esto implica que el tablero, siendo el espacio en donde se desarrollan las acciones, se vuelva un elemento diferente del mapa, y éste último aparece como un elemento de consulta, una

herramienta de referencia acerca de lo que pasa dentro del espacio digital¹⁶⁸. Bajo esta circunstancia, el *mapa mini* es el mapa por excelencia en el género de estrategia en tiempo real¹⁶⁹.

(Imagen 17. *Minimap* en *Age of Empires III*).



En esta imagen, la herramienta presenta lo explorado por el jugador y su equipo en que están expuestas bajo una clasificación cromática todas las imágenes interfaz del juego, desde recursos materiales, puestos comerciales, unidades aliadas y enemigas; manchas café para fuentes de comida, puntos dorados para depósitos minerales, monedas y cabezas de flecha plateadas para puestos comerciales, cada jugador con un color brillante, etc. Lo no explorado se presenta oculto bajo manchas negras. Es un resumen visual de “lo que hay”. Cada uno de los elementos de esta abstracción del campo de juego cambia en tiempo real en consecuencia de las acciones de los jugadores, siendo un panorama general del campo de batalla en que se resaltan todos los objetos importantes en el desarrollo de la trama de la colonización de los distintos territorios de América. Por ello, este diseño y funcionamiento del mapa continúan siendo expresión de los semantemas

¹⁶⁸ El propio nombre de *minimap* me hace pensar inmediatamente en el tablero como ese mapa del que los juegos de estrategia no escapan. Sin embargo, por su funcionamiento y la forma en cómo ese campo de juego pretende hacer una visión figurativa del terreno en que se desarrolla el enfrentamiento debo tomar distancia de equiparlo fácilmente con la noción de mapa. El tablero es el terreno en que se lleva a cabo la acción, no es su resumen ni su abstracción, tampoco se pretende el juego como el ensayo de una actividad que se ejecutará en un futuro como en el caso del juego como simulación de la estrategia militar.

¹⁶⁹ Esto no es exclusivo de los videojuegos. Algunos juegos de mesa utilizan el mapa tan sólo como el lugar donde se resuelven las acciones de los jugadores. Éstas últimas se llevan a cabo a través de tarjetas, dados u otros objetos con los que se llevan a cabo las acciones. El tablero tan sólo muestra su resultado y el estado de la partida.

que atraviesan este juego, donde exploración, progreso económico y dominio militar configuran el espacio y la forma en cómo el personaje/jugador lo utiliza. Con ello estamos frente a un caso en que se hace una cartografía que refiere exclusivamente al mundo del juego y no pretende establecer una relación con una cartografía externa al videojuego. Éste es un mapa que opera de la mano de las mecánicas de juego, pero existen otros que pretenden generar una relación con el “referente”, una cita a la cartografía.

Age of Empires III, bajo su tendencia a jugar con el tema de la colonización de América, dispone distintos tableros de juego que buscan asemejarse a diferentes regiones del continente, en clima, fauna y vegetación. Cada uno de ellos presenta sutiles variaciones al formato base del espacio de juego en cuanto a formas, número y distribución de las imágenes interfaz. Estos tableros refieren a un lugar concreto que es presentado a los jugadores segundos antes de que comience la partida durante la pantalla de carga. Se presentan como mapas donde se pueden observar la topografía general y los límites que comparte ese tablero con otros.

(Imagen 18. Mapa de Sonora durante la pantalla de carga en *Age of Empires III*).



Se muestra una América fragmentada en tableros o *settings*¹⁷⁰, que se asemeja a una división política pero que en este caso sigue la lógica de diferenciar entorno de juego basados en la diferencia climática y topográfica. Tanto el color como la forma en que se presentan los cauces de los ríos y sus desembocaduras, así como las divisiones territoriales, son la cita a una cartografía imprecisa que denota un pasado visual del continente. No es una cita específica, es el ejercicio de crear la apariencia de una escenificación de lo ausente acontecido, de una forma de ver el mundo que ya no es y que se conserva en los mapas. El espacio diseñado para jugar con la exploración y conquista de América debe seguir la lógica de esa escenificación. Pero su traducción al juego conlleva cambios en la forma en cómo se percibe ese mapa. Es un ejercicio por establecer un verosímil entre esta configuración de América como tableros de juego para que no resulte irreconocible.

El uso del nombre Sonora como la denotación de una tierra baldía y desolada, tal y como lo describe el párrafo que acompaña al mapa, nos remite a una nomenclatura que sigue una lógica difícil de caracterizar. Como un juego desarrollado en Estados Unidos, los tableros que corresponden al territorio de ese país son más diversos pero continúan sin tener una claridad en cuanto a su división y al criterio con que se eligieron. Los fragmentos de este mapa siguen en ocasiones divisiones políticas, como se puede ver en el caso de Texas, o elementos geográficos, como el caso de *Painted Desert*. Pero en el caso de Sonora existe una mezcla entre ambas, donde el nombre remite a una demarcación política actual y a su vez está caracterizada por el desierto¹⁷¹.

Esta división y la forma de nombrar revelan la reproducción de un discurso cartográfico en que las lagunas existentes entre los territorios, esas paulatinas diferencias en el territorio que

¹⁷⁰ En esta imagen se muestra una forma particular de presentar el *setting* del juego, en que el mapa debe ser acompañado por un fragmento del tablero en la parte inferior, y una descripción de las virtudes estratégicas para los jugadores.

¹⁷¹ Un caso inverso es el que se observa en *Caribbean*, el cual el mapa coloca en el territorio de Cuba, nombre que a su vez es eliminado. El tablero traduce esto bajo un escenario isleño.

pretende utilizar como *setting*, son borradas¹⁷². En la introducción observamos cómo algunos desarrolladores buscan lo identificable en el pasado, aquello que no cause un extrañamiento entre los jugadores y sus preconcepciones de lo acontecido. Hablar de esos territorios que en la imagen se presentan con los nombres *Sonora* y *Yucatan*, es remitirnos a una dialéctica entre el desierto y la selva que parecen colmar la imaginación sobre este territorio bajo los signos de lo esperado; una imagen donde entre mayas y apaches sólo existe espacio baldío.

Los bordes contribuyen a la significación de ese espacio cartografiado, pero desde una perspectiva algo distinta a la geopolítica que ve la imposición en la imagen del territorio una ley o un orden legal producto de la aplicación de las técnicas cartográficas europeas en América (Cameron, 2011, p. 418). La falta de distinción entre divisiones topográficas y políticas implica que lo que reina como criterio en esta producción de mapas es la diversidad, la cual, al terminar esos instantes en que se nos presenta el mapa, al iniciar la partida se tornará en negación al anular todo lo externo al tablero (*Ibidem.*)¹⁷³ Esta es una diferencia encasillada en las mecánicas del juego, cuyos límites están en la funcionalidad de permitir el juego agonístico, mientras se reproduce esa mirada europea sobre el territorio a colonizar, el tablero de juego.

En *Expeditions: Conquistador* encontramos otra forma de uso del mapa. Para no redundar sobre lo dicho anteriormente sobre la imagen 15, aquí no hablaré sobre la antítesis ciudad-campo, y me atenderé solamente a la forma en cómo se presenta y cómo funciona este elemento dentro del juego. En primer lugar me interesa la forma en cómo se configura el mapa a través de los íconos que marcan los puntos de interés. Bajo esta idea propongo entablar una relación con la problemática que genera el tema del turismo histórico y sus mapas, es decir, la forma en que esta

¹⁷² Sólo puede ayudarnos a entender cómo, dentro de ese desierto, confluyen tanto mayas como apaches. Los aztecas, como civilización jugable, no pueden estar presentes como un elemento más en el tablero.

¹⁷³ "As a spatial zero point the boundary line does not separate two, similar spaces or territories, but stands at the root of a complex semiotic system where the line serves a multiplicity of purposes simultaneously." (Cameron, 2011, p. 419). Además de la diversidad, esa línea durante la partida se volverá en la separación entre el territorio americano dispuesto a su colonización, mientras que la imagen de la *metrópoli* nos recuerda la figura del colono, una ciudad que no se ve envuelta por la guerra.

cartografía presenta el pasado como puntos de interés en el espacio (Hanna y del Casino, 2003)¹⁷⁴.

Traer esta cuestión implica complicar el análisis de estos mapas, puesto que se debe marcar la distancia entre las acciones del jugador y las del turista, pero presenta la posibilidad de entablar el puente entre el diseño de estos espacios digitales dispuestos para el juego con el problema del turismo histórico mediante el cruce del pasado como *setting* y las cartografías que se generan a su alrededor.

El mapa vuelve a cobrar el lugar de una herramienta de consulta que permite a los jugadores observar el total del terreno de juego, su progreso en la exploración y la localización de poblados y diversos puntos de interés, siempre manteniendo la marca de la posición actual del personaje y hacia dónde está viendo (el disco dorado y el resplandor que marca la dirección de la mirada y el campo de visión). Como se observa en la imagen, lo explorado detalla el espacio marcando los bosques, montes y caminos que originalmente no eran visibles. Dentro de lo visualizado en el mapa van apareciendo diverso íconos que marcan diferentes posibles objetivos para los jugadores que irán fijando las direcciones posibles para el personaje/jugador. Cuevas, pueblos y templos se presentan como los sitios en lo que se anuncia la presencia de *algo* que dará una recompensa al sujeto; al interior de la narrativa serán tesoros u otros objetos útiles, y dentro del sistema de juego serán puntos de experiencia que harán más fuerte al conquistador y a su séquito. Esto marca cada uno de esos íconos como un punto de interés¹⁷⁵, que algunos irán en sentido de los objetivos centrales de la trama y otros hacia objetivos opcionales que buscan expandir la experiencia de los jugadores.

¹⁷⁴ "The icons and text are produced specifically to place before the tourist sites/sights that define the state's history, geography, and identity. In so doing, the icons reference, reinforce, or ignore a whole realm of texts and knowledges that also take and lend meaning to the spaces represented on the map." (Hanna y del Casino, pp. x-xi).

¹⁷⁵ En la iconología que se expone en la imagen 15, en el lado superior derecho, se puede observar que hay un tipo de ícono que es nombrado como *point of interest*. Estos objetivos son parte de una serie de misiones opcionales ligadas exclusivamente con la exploración y la acción de cartografiar el Nuevo Mundo. Estos *puntos de interés* cruzan los caminos, bordean las costas y los flancos montañosos, y deben ser explorados por el jugador como una ayuda para poder descubrir la totalidad del mapa sin la necesidad de una recompensa adicional como el progreso en la narración o tesoros.

Pero este mapa y sus imágenes están ligados directamente al mundo del juego. Este mapa se debe entender como la totalidad del espacio de juego vuelto índice, por lo que aquí cabría marcar una distinción importante. Por supuesto, a diferencia de los mapas turísticos cuyo uso y sentido están fincados en una dimensión cuya totalidad escapa al cartógrafo, en los videojuegos los mapas efectivamente pueden llegar a abarcar la totalidad de ese mundo digital. Esta circunstancia pone a estas producciones culturales dentro de la dinámica que acentúa la noción del mapa como índice del mundo. La relación que el personaje/jugador mantiene entre la cartografía y el mundo virtual diseñado es de semejanza casi absoluta¹⁷⁶; salvo excepciones, no hay lugar que se deje fuera del mapa, o que algún ícono no corresponda a algo dentro del espacio de juego. Aquello que se denuncia contra los mapas turísticos, esos olvidos u omisiones presentes en los espacios entre (y dentro) los puntos de interés, cobra una dinámica verosimilizante. Las lagunas no existen. El jugador, a diferencia del turista, no tiene la oportunidad de descubrir algo que no esté dentro del propio código del juego. Estos mapas son la expresión, o el resultado, de la economía de los textos y saberes que se dejan fuera y que pueden alterar el sentido otorgado al espacio. Es el ensayo de la configuración turística del espacio, de un turismo lúdico bajo la mirada del rol del conquistador¹⁷⁷.

El caso de *Assassin's Creed*, cuyo mapa lo observamos en la imagen 13, tiene muchas similitudes con *Expeditions: Conquistador* en cuanto a su funcionamiento dentro de la mecánica de juego y cómo se relaciona el personaje/jugador con el espacio. El conquistador pretende no guardar una relación con el presente, siendo él y sus acompañantes los autores del mapa utilizando un diseño que asemeja la textura del papel, colores, topografías imprecisas y los íconos que remiten a glifos mesoamericanos. El mapa es producto de ese pasado virtual y su uso se restringe a él. En

¹⁷⁶ En este análisis estoy dejando fuera el diseño de los "secretos" que muchos videojuegos incluyen, recompensas que no se anuncian dentro de los mapas y cuyo descubrimiento debe ser fortuito o por la exploración exhaustiva del mundo de juego.

¹⁷⁷ De esta manera, los puntos de interés también los puedo entender como otra expresión del laberinto del juego según Aarseth. En el mapa están presentes los trazos de los caminos posibles, reflejando las opciones elegidas y aquellas dejadas atrás.

cambio, en esta saga el *Animus*, como parte de su labor en decodificar los recuerdos de los muertos, es el cartógrafo. Se trata de la creación de un mapa que se construye por una computadora desde el presente para dar un sentido espacial a los actos de personajes del pasado y marcar la dirección a los jugadores¹⁷⁸. La reproducción de esas ciudades no es mediante los inexactos trazos de una persona, sino por la exactitud geométrica de un *software*.

Su diseño e imágenes tienen una presentación que se asemeja al de una fotografía satelital, en la que podemos ver a detalle la configuración de las calles y edificios, sobre los cuales se presentan los íconos que anuncian la presencia de los puntos de interés. Esta relación entre mapa y tecnología continua mostrando la forma en cómo esta saga hace explícita la metáfora sobre la que operan los videojuegos sobre el pasado. El mapa digitalizado se anuncia como la reconstrucción de un mapa ideal, anacrónico, de un escenario pasado, pero cuyos puntos de interés no obedecen directamente a la configuración de los sitios y relatos históricos, sino al consumo y ejecución de acciones lúdicas sobre el pasado (Hana y del Casino, 2003, p. x). *Assassin's Creed* conserva esos grandes sitios turísticos e implementa algunas medidas para alentar al jugador a "visitarlos"¹⁷⁹, pero los objetivos que se anuncian a los jugadores son los caminos posibles para observar un relato contemporáneo que instaure una narrativa de los lugares ocultos. El pasado como jardín de juegos intenta relegar la significación del espacio al de telón de fondo, siguiendo la idea que lo coloca como algo ajeno a las prácticas humanas, pero que en la práctica termina envuelto en los procesos que las acciones de los jugadores instauran en él.

¹⁷⁸ Durante las escenas que toman lugar en el presente, salvo en *Assassin's Creed: Black Flag*, no se nos presenta ningún mapa que guíe los pasos de Desmond.

¹⁷⁹ Véase el tercer capítulo de este trabajo.

2.2 El uso de imágenes como elemento reconocible del pasado: edificios y paisajes

El anterior subcapítulo sirve como contexto a lo que abordaré en éste. Ya descritos los elementos visuales e interactivos que envuelven y definen los lugares y los espacios de los videojuegos, es necesario hacer la relación pertinente con los usos del pasado que estoy tratando en este trabajo. Cuando definimos los mecanismos en la forma en cómo se puede entender de maneras diferentes en que se escenifican las narraciones, cómo cambian las funciones del espacio dependiendo de las acciones que se pueden realizar en ellos, lo urbano, lo despoblado y el entorno bélico se constituyen por medio de imágenes que sirven como interfases para la acción lúdica. Como habíamos dicho anteriormente, el uso del pasado en los videojuegos precisa de generar un contrato de juego en que se puedan reconocer ciertos elementos textuales y visuales como pertenecientes al pasado. Y es en esta relación que abordaré las imágenes-interfaz que componen los espacios.

Existen una serie de estudios que se proponen observar qué es lo que determina el mapeo cognitivo de una ciudad. En uno de ellos, Bin Jiang estudia la función de artefactos y locaciones urbanas que rigen la forma en cómo de manera personal, colectiva o históricamente se crean imágenes de una ciudad. Basándose en los conceptos de legibilidad e imaginabilidad (en sentido estricto de la creación de imágenes), una ciudad legible es aquella que posee artefactos o locaciones capaces de crear una imagen vívida en la mente de las personas; de alguna manera las ciudades se recuerdan sólo a través de esos artefactos o *landmarks*. A pesar de que el estudio de Jiang pretende crear una serie de ecuaciones que expliquen cómo la distribución de los espacios urbanos, como las calles, también pueden componer esos artefactos en base a su accesibilidad y tamaño, aquí consideraré sólo esos conceptos de legibilidad, imaginabilidad y artefactos como una forma de entender el cómo se diseñan los espacios, tanto urbanos como no urbanos, en los videojuegos que refieren al pasado (Lynch, 1984; Jiang, 2013)¹⁸⁰. Esos *landmarks* y la forma en

¹⁸⁰ Tanto Lynch como Jiang abordan la problemática con ciudades reales como París o Nueva York. Esto genera un problema al utilizar sus conceptos al de los elementos urbanos diseñados en los videojuegos a partir de códigos

cómo se colocan dentro del *gameworld* consisten en la forma en que me aproximaré a los usos del pasado en este capítulo.

En primer lugar la legibilidad refiere a “la facilidad con que pueden reconocerse y organizarse sus partes en una pauta coherente. [...] una ciudad legible sería aquella cuyos distritos, sitios sobresalientes o sendas son identificables fácilmente y se agrupan, también fácilmente, en una pauta global” (Lynch, *op. cit.*, pp. 10-11). Esto implica que las ciudades no pueden ser consideradas como objetos en sí mismas, siempre deben ser entendidas desde la percepción de sus habitantes. Y, así mismo, esa percepción generará imágenes que impondrán énfasis en diferentes puntos de la ciudad hasta dotarles de una identidad (*Ibidem.*, pp. 16-18). Estas imágenes son el producto de la experiencia generalmente visual e las que se encerrarán las cualidades de la ciudad como objeto físico habitado (*Ibidem.*, pp. 18-22). La experiencia de la cual surgen los diseños de las ciudades en estos juegos no es desde el lugar de habitante, sino desde el lugar del lector y del espectador de esos textos e imágenes de las que se valen para percibir el pasado de una ciudad. Los diseñadores dependen de las huellas que han dejado la imaginabilidad y la legibilidad de las ciudades expresadas por sus habitantes en testimonios. Y a su vez ellos ejercen las mismas acciones desde una perspectiva distinta para crear sus imágenes.

Ya había hecho alusión al uso de edificios emblemáticos tanto como caracterización de las civilizaciones en *Age of Empires*, como parte de la escenificación de las ciudades en *Assassin's Creed*. Pero la presencia de dichas imágenes dista de tener sólo ese fin. Para poder producir un videojuego cuya narración está ambientada en el pasado resulta un requisito esencial mostrar visual y textualmente las lecturas para evidenciar que se está haciendo un uso del pasado. Los relatos de los que son parte se vuelven una constricción necesaria para la creación del *gameworld*. No se trata

matemáticos por computadora. Sin embargo, resulta provechoso la forma en cómo abordan la relación individuo-ciudad, especialmente Lynch quien trabajó con la categoría de imagen mental para entender la forma en cómo los habitantes piensan una ciudad. Estos trabajos los utilizaré, primero, para observar el modo en que se diseña lo urbano dentro del juego y, segundo, para observar las posibilidades en que los jugadores puedan relacionarse con ellos.

sólo de lograr algo que parezca mundo, sino que se debe vincular con el pasado del mundo; y la imagen de los espacios es un recurso socorrido.

Mostrar ante el jugador la imagen de una edificación que pueda ser rápidamente reconocible como evidencia o referente de lo acontecido es una acción recurrente en los videojuegos ambientados históricamente. De esa manera se puede observar cómo las pirámides de Giza, por ejemplo, son la imagen que encierra en su totalidad la historia antigua de Egipto; se piensan como el elemento que puede persuadir al jugador de que en algún grado el juego aborda ese pasado. Por supuesto, esto tiene que entenderse mediante la relación con las mecánicas en que está inmersa la imagen. ¿De qué manera funcionan al interior del juego esos *landmarks*, que no sólo aluden a la imagen de un lugar sino a un momento determinado que tentativamente sea inconfundible con el ahora? ¿La propia imagen digital no funcionará como una aporía del pasado en el que más bien se vuelve sólo presente lúdico¹⁸¹?

Aunado a los edificios también debemos considerar el paisaje y sus artefactos como un elemento que necesariamente vincula las imágenes de lo urbano con la geografía supuestamente correspondiente. Para este caso, abordaremos especialmente la diferencia entre el desfase que se instaure en *Age of Empires* sobre la caracterización urbana y el sitio en el que se lleva a cabo las mecánicas (el jugador puede edificar una pirámide que refiere a lo azteca alrededor de un oasis en el desierto), y el seguimiento que las otras dos sagas hacen de la coherencia entre las imágenes de la geografía y las ciudades.

Como un tercer punto puede ser relevante hablar sobre la escala, los cambios en el

¹⁸¹ Por ese presente lúdico me refiero a la crítica que se hace en torno a la experiencia del tiempo desde las producciones visuales contemporáneas. Una reflexión interesante de White y Sobchack (1996, pp. 1-38) apunta sobre las particularidades de pensar en el tiempo como sólo presente, en la cual parece también aplicarse al problema de los videojuegos que aquí abordo. Por un lado pareciera que tanto el pasado como el futuro dejan de cobrar sentido e importancia, pero por otra parte esta experiencia de la temporalidad también genera la creación de un nuevo tipo de subjetividad histórica, en la que los individuos pueden reconocerse como sujetos históricos sin necesidad de reflexión o de estar conscientes de sus propias acciones. Cuestión que abordaré en el apartado destinado al tiempo.

tamaño que siguen la necesidad del juego por hacer partícipe la interacción en las imágenes de esos fragmentos de mundo. La significación que puede provocar el ejercicio entre procurar presentar los lugares en su tamaño objetivo como en *Assassin's Creed* o la producción a escala de las imágenes que sólo marcan su presencia. Esto también muestra un tipo específico de relación con esos edificios y paisajes que pretenden mostrarse como evidencia del lazo entre pasado e imagen digital.

2.2.1 Los edificios

En el capítulo anterior ya había mostrado cómo en *Age of Empires* se utilizan imágenes de ciertos edificios para dotar de una personalidad a los personajes-tribu que se presentan en la narración agonal del juego. Inmersas en las mecánicas y las reglas, éstas se vuelven en imágenes-interfaz que llaman a que se actúe sobre ellas en busca de su destrucción o de su edificación. De esta forma dichos edificios se convierten en el objetivo principal de las partidas: destruir todo rastro civilizatorio que caracterice al personaje-jugador contrario. A lo largo del terreno de juego, los jugadores erigen una serie de *landmarks* que de alguna manera se diferencian de los demás mediante rasgos visuales que refieren a un cambio en el orden arquitectónico y que remiten a una caracterización general de un estereotipo de cultura. Algunos rasgos visuales de una pirámide maya son extrapolados y hecha presente en todo edificio, sea una casa o un muelle. Esto también sigue la lógica que coloca en una base igualitaria a todas las culturas a lo largo de la historia. Al imaginar un pasado en que todos los pueblos poseen los mismos edificios y con las mismas funciones, significando la historia como una competencia constante sobre la dominación militar y económica, estas sutiles distinciones visuales sólo están encaminadas a reforzar esta equiparación.

(Imagen 19. Los cinco diseños de casas en *Age of Empires II: The Conquerors*).



En el mismo sentido, esas maravillas a las que hicimos referencia antes, procuran ser una ruptura a esa generalización, y a cada civilización se le asigna una imagen propia, que lo distingue de todos los demás personajes. Los españoles crean la Torre del Oro, los japoneses el templo Tōdaiji, etc. El uso de esas *landmarks* sintetiza el pasado de una civilización en una imagen que estará destinada a ser destruida o a generar la victoria. Mediante la conversión de esa imagen en interfaz la importancia de las diferencias visuales se ve inmersa en una igualdad salida de la función que se le asigna. El tiempo y el espacio se ven dominados por las reglas de una interacción bélica entre pueblos; la diferencia es sólo aparente. Esto comenzó a cambiar con las expansiones del tercer juego, en las que se experimentó con cambiar los edificios y sus funciones dependiendo de si se trataban de indígenas americanos o de naciones asiáticas. A los cambios en el diseño visual de los edificios se agregaron funciones que refieren a la situación colonial de India o China (como es la introducción de las embajadas) y a una caracterización propia de los indígenas americanos (como la presencia de un espacio en el que se realizan rituales mágicos que potencian ciertas actividades).

Algo similar sucede con los otros casos. En *Expeditions: Conquistador* se muestra la diferencia entre las imágenes que componen el puerto amurallado de Santo Domingo y los demás pequeños asentamientos españoles, frente a las aldeas y ciudades indígenas. Los artefactos que destacan están presentes en los dos asentamientos más grandes; uno español y el otro indígena. La

muralla y el alcázar en Santo Domingo, y el Templo Mayor en Tenochtitlán conforman las evidencias más destacables que anuncian el esfuerzo por crear una distinción específica en dichos espacios. Estos están presentes como los elementos más visibles y, al igual que las maravillas, procuran caracterizar el espacio como una escenificación del pasado. La presencia visual de algo que hoy sólo existe en ruinas nos recuerda la problemática propia de la imagen digital sobre la ausencia de un referente empírico. Sin embargo en este caso difícilmente podemos hablar de una ausencia, puesto que desde la historiografía se han producido imágenes de ese “como pudo haberse visto”. Esa creación visual y su posterior digitalización en el videojuego no salen del ejercicio por construir esa referencialidad visual ante los jugadores.

(Imagen 20. Vista de Tenochtitlán y el Templo Mayor en *Expeditions: Conquistador*).



En *Assassin's Creed* se ha hecho más evidente este uso de *landmarks* para generar una noción de pasado dentro del espacio digital. Los dos casos anteriores utilizan este recurso pero siempre rodeado de otras figuras que no alcanzan a servir de artefactos. Posiblemente su caracterización como tal siga más que nada una aproximación individual, en el que la experiencia con ese espacio (cumplir con una misión, un diálogo significativo, etc.) sea lo que puede

constituirlos como artefactos a pesar de no destacar visualmente (Jiang, 2013). Sin embargo, esta aproximación nos aleja del tema de los usos del pasado. Por otro lado en AC se hace un uso tal de los *landmarks* en una ciudad que no rompe con una armonía visual impuesta por la reproducción de la traza urbana y un orden arquitectónico generalizado con el que se pretende denotar el pasado.

Tanto en AC como en EC, esos edificios no son esencialmente imágenes-interfaz, ya que los jugadores están imposibilitados de actuar sobre ellos. No hay forma de alterar su apariencia, ni decidir su locación como es el caso de AOE. Resultan escenarios en los que se llevan otros acontecimientos como es la trifulca, el diálogo o el simple tránsito. ¿Pero podemos considerar entonces esto como una aporía del pasado? ¿Cómo un encapsulamiento de la presencia general de un pasado por medio de una visibilización?

Considero que la producción de estos edificios que parecen poseer un carácter inmanentemente “histórico” (ya que remiten al pasado en su diseño y momento de construcción) implica una doble finalidad. En algunos juegos estos serán el vehículo por el cual los jugadores pueden pensar su experiencia lúdica como un juego efectivamente con el pasado; pero en todos los casos, su encasillamiento en las mecánicas y reglas le otorgan un sentido que puede verse como una reproducción sobre las formas en cómo piensan y viven los creadores su relación con el espacio urbano. Mientras que en AOE el gobernante, en calidad de ser la voluntad de todo un imperio, es capaz de alterar la existencia de la reproducción de los artefactos civilizatorios, los exploradores y los aventureros y los espías presentan una incapacidad por actuar sobre la ciudad y están condenadas a actuar solamente en ella. De alguna manera aquí ya podemos atisbar ciertos rasgos que compondrán la noción de tiempo; los cambios en la imagen y la forma en cómo el jugador participa en ello. La cuestión de los paisajes presentará rasgos similares, pero considerándolo en relación con las funciones que se le destinan podremos observar algunas particularidades.

2.2.2 Los rasgos del paisaje

El paisaje no es propiamente un ejercicio de los usos del pasado, no hay un esfuerzo por vincular el bosque, la selva y la montaña digital con la evidencia que el juego produce para referir pasado. En estos casos la escenificación del campo entra como expresión de la acción de explorar y de explotar la tierra. Ambas son formas que remarcan la relación que podemos considerar que los habitantes de la ciudad tienen con esos entornos rurales: o como lugares de obtención de recursos materiales o como lugares de interés turístico en estos casos. Dependiendo de a qué queramos jugar cambiará esta relación en los videojuegos. Pero si debemos tener en consideración la forma en cómo vinculan el espacio geográfico con la narración.

Expeditions: Conquistador, al situarse dentro de los relatos sobre la exploración y colonización de América por los españoles, la interfaz y las imágenes posicionarán a los jugadores dentro de límites geográficos. Estos límites, si bien son aportados por las narraciones y los fragmentos enciclopédicos de la historia, recibirán un tratamiento particular en el que se sitúa al jugador frente al espacio. Hispaniola (hoy Haití y Trinidad y Tobago) y la región que ocuparía el lugar de las exploraciones de Cortés (desde la costa de Veracruz hasta las inmediaciones de Tenochtitlán) son el escenario del juego. Esta elección sigue lo descrito en los relatos y repetido por los historiadores.

A parte de resultar clara la despreocupación por una producción figurativa de lo relatado, las imágenes son alteradas para que cumplan su fin de interfaz. El paisaje se presenta como una serie de obstáculos compuestos por la topografía y la vegetación de lo que parecería una selva interminable. El territorio del imperio azteca se convierte en la extensión climática del Caribe y presenta las mismas condiciones de reto agonal. La configuración del terreno, los asentamientos y lugares de interés cambian, pero las mecánicas e interfaz permanecen igual. Esa igualdad que

presenta el paisaje a lo largo de la trama implica la predominancia de un estereotipo del relato de exploración. La caracterización del paisaje se olvida creando el sentido de que todo lo que importa es el escenificar los espacios de la aventura y del reto. Incluso ello lo podemos observar con la presencia que tiene el lago y la proporción que guarda con el Templo Mayor. La precisión geográfica es un obstáculo para jugar a explorar, sólo sirven las imágenes que permitan visualizar la experiencia que se desea.

Otro problema resulta la facilidad con la que en AOE se puede colocar el enfrentamiento de las diferentes civilizaciones en lugares verosímiles pero aleatorios. El escenario de las partidas, configurado en la forma de un gran rombo a manera de un tablero, se ve llenada por vegetación y fauna, en una proporción y dentro de una topografía que alude de alguna manera al lugar geográfico al que se hace referencia. Las diferencias de cada escenario imponen ciertas ventajas y dificultades a los jugadores en términos de escasez o abundancia de recursos así como su locación y el espacio que se dispone para poder contactar a enemigos y aliados. En el último juego de la serie y sus expansiones se agregan tesoros, poblados indígenas y caminos comerciales con puestos que los jugadores competirán para reclamar y aprovechar sus ventajas. Lo interesante radica en que podemos jugar a enfrentar a los sarracenos en contra de los chinos en el Bosque Negro. No sólo los protagonistas de la narración de cada partida no se apegan a un relato determinado, sino que el paisaje que envolverá la competencia tampoco sigue la lógica de repetir lo acontecido.

Como había mencionado antes, en AC se genera una subordinación del paisaje natural por el del paisaje urbano. No obstante, la relación geografía-acontecimiento sigue imperando en la estructura de los relatos y sus imágenes. Las ciudades, rodeadas de pequeños fragmentos del paisaje en que se enclavan, siguen rigurosamente la contextualización geográfica en que coloca el discurso intelectual los acontecimientos en que se inscribe la ficción del juego; los paisajes están dispuestos imitando una copia digital del “cómo pudo haberse visto” las afueras de la ciudad desde

el interior. Incluso cuando se le asigna un espacio propio, en el que la ciudad no figura sino como límite, la relevancia de las acciones disponibles es secundaria y, salvo en excepciones, no poseen una relevancia destacable para el desarrollo de la trama más que como lugar de tránsito.

Este rechazo por jugar con el paisaje revela una postura frente a la historia en la que el tiempo y el espacio, en su calidad de dato y de imagen fija, es lo que la define. Romper con las coordenadas año-lugar puede consistir en un extrañamiento del que es difícil escapar. Jugar con el pasado significa de algún modo moverse en los intersticios que hay en la unión de ambos polos: se juega con el sentido, pero no con la semántica.

2.2.3 La miniaturización y el nombrar como significantes

Producir los paisajes, los edificios y los lugares en miniatura pueden verse como un ejercicio por simplificar, en términos de mecánicas de los videojuegos, aquellos referentes empíricos con los que se busca legitimar los usos del pasado. Aunque he anunciado que existe cierta inclinación en AC por producir imágenes que puedan ser consideradas como representación figurativa del pasado, en ninguno de los casos se lleva ese anhelo hasta el grado de interponerse en las mecánicas del juego. La forma que mayormente se presenta como consecuencia de la traducción de las figuras visuales en interfases es el de la miniaturización o una tangible reducción en el tamaño de los objetos y edificios.

Cuando se configura la imagen de un edificio emblemático se resumen las cualidades interactivas para que estén más cerca entre ellas. Esto produce una sensación de dinamismo al acortar los lapsos en que irrumpen nuevos acontecimientos en el juego, facilitar que los jugadores respeten las reglas de juego así como alentarlos a que exploten las acciones de las que dispone para evitar la monotonía; cuestión que ocurriría si el jugador tuviera que correr durante horas para llegar de un punto a otro en la ciudad o en el campo. El espacio, incluso cuando se cree seguir un

referente se encuentra dominado por los intereses del juego. La precisión visual entonces aparece más claramente como un estorbo a la experiencia lúdica que como una meta o logro.

Miniaturizar también implica un cierto respeto por la forma. Que los artefactos que hacen a la ciudad reconocible no pierdan sus rasgos distinguibles, pero que la interacción con ellos se vuelva accesible. Pensando en ello traigo a colación lo expuesto por Manovich sobre el hiperrealismo (2005, pp. 265-269). Cuando anuncia que la dirección que toma la imagen digital es el de superar incluso el efecto de realidad de la imagen fotográfica y cinematográfica, apegarse con cada innovación tecnológica a la reproducción figurativa del mundo e incluso a la capacidad de crear mundos inexistentes. El caso de estos videojuegos muestra la dificultad de hablar en esos términos acerca de sus imágenes. Al momento en que se busca generar un soporte para la experiencia lúdica las imágenes buscan otra clase de sentido que no es el del realismo. Ese otro sentido es el de una verosimilitud que dista de componerse sólo de la forma; cuestión que trabajaré en el último capítulo de esta tesis.

Las imágenes-interfaz que componen el espacio de juego son reducidas dependiendo de las acciones con las que el personaje-jugador se relaciona con ellas. En AC las grandes construcciones se reducen en tamaño y se les añaden una serie de detalles que sirven de sostén para que sea posible escalarlos sólo con el uso de las manos. En AOE la península de Yucatán puede ser reducida de tal forma que toda el área pueda ser explotada, sirva como campo de batalla y como emplazamiento para construir nuestros edificios. En EC las ciudades se simplifican para que destaquen sólo aquellos elementos con los que podamos interactuar, de igual forma las montañas se vuelven escalables y la travesía entre puntos de interés es rápida¹⁸².

Esta simplificación del espacio también puede generar una noción de dominio sobre él. A los personajes y jugadores se les ofrecen una serie de medios por los cuales transitar en las

¹⁸² Esta rapidez entra en conflicto con el sistema de campamento, con el que en tan sólo unos minutos pueden transcurrir muchos días dentro de la trama.

narraciones interactuando con el mayor número de elementos posibles. Entre mayor sea el número de variables que se ofrecen, mayor será la apariencia de complejidad de la inferencia que posee sobre los eventos relatados. Las formas en cómo nos podemos mover *en* esas escenificaciones virtuales y cómo podemos ejercer acciones *sobre* ellas dependerá en gran medida de esta reducción de las imágenes.

La simplificación también se revela en la reducción de un territorio en las posibilidades de acortar los traslados. Al presentar cientos de kilómetros en tan sólo dos se reducen las pausas entre los acontecimientos y se ofrecen opciones para reducir todavía más las distancias por medio de interfases que permiten trasladarnos de un punto a otro casi instantáneamente. Tales son los casos de los túneles en AC y de los comandos en AOE que inmediatamente llevan nuestra mirada a un punto deseado, sin necesidad de desplazamiento.

¿Por qué abordar la miniaturización y el nombrar en el mismo apartado? A pesar de la reducción en la escala y de cierto grado de respeto por la forma, se exige del jugador implícito una serie de conocimientos previos que vinculen las imágenes con un pasado (con o sin fecha). La apariencia arquitectónica como el de la geografía, junto con su forma, funcionan como entidades que buscan el reconocimiento por parte de los jugadores. Si no es por la imagen es por el texto como se logra una identificación de lo visto como parte de una historia. En caso de que no se cuenta con un conocimiento previo el nombre de los lugares y de edificios permite posteriormente esa identificación. La experiencia lúdica exhibe ese dato como novedoso y podrá formar parte del bagaje simbólico de los jugadores.

El texto y la imagen generan una tensión que no permite que se rompa el contrato de juego, evitando revelar su diseño como inconexo con los relatos históricos pero manteniéndose a una distancia de una precisión figurativa que dificulte el cumplimiento de las mecánicas y las reglas. Cada producción hará un esfuerzo por articular de diferentes formas al texto y la imagen con la

jugabilidad, estableciendo una relación significativa entre sujeto y espacio como presentaciones digitales e interactivas del pasado. Significativas en el sentido en que incluso la jugabilidad va de acuerdo con una postura frente al pasado, frente a la experiencia de la temporalidad. Y en el siguiente subcapítulo abordaremos tanto los elementos que remitan directamente a un transcurso del tiempo, como las mecánicas, los personajes, y las imágenes de lugares y espacios en conjunto que también generan una postura frente a la temporalidad que no necesariamente es explícita.

2.3 La producción del tiempo en el juego

En este apartado abordaré lo referente a la noción de temporalidad que exhiben estos videojuegos. ¿Cuál es la relación que muestran a partir de los relatos y la interfaz entre el presente del juego y la construcción del pasado (referente)? y ¿cómo se ejerce ese vínculo? Es decir, aquí se trata de ver la relación entre la temporalidad salida de los discursos académicos y aquella que se produce dentro de los videojuegos. Con ello, pienso encontrar una experiencia particular del tiempo en la que forman parte la práctica del juego, los discursos hegemónicos sobre el pasado y el uso del anacronismo (Fernández, 2004). Aquí cabe resaltar que cuando hablo del tiempo en este apartado no se debe confundir con la experiencia de temporalidad, ya que ésta será el fruto del total de los elementos analizados en esta tesis.

En primera instancia estaría hablando de lo que Ricoeur designó como presentificación, o la acción de recrear lo ausente bajo una forma actual, visible y tangible para un lector o espectador. (Ricoeur, pp. 70-71)¹⁸³. Esto conlleva una serie de problemas salidos de la distancia temporal entre el pasado de lo acontecido y el presente de la escritura y lectura del relato. Desde la introducción de nuevos criterios de temporalización en el siglo XVIII que estudió Koselleck, que dividieron la

¹⁸³ La presentificación está marcada por la suspensión de la verdad (de lo real en palabras de Ricoeur) pero que se diferencia de la imaginación mediante la existencia de un “como sí” en su valoración como pasado presente.

producción del literato de la del historiador bajo la égida de la razón y un creciente sentido cientificista, el problema de esta distancia adquiere un cariz específico en torno a la novela histórica. Fernández Prieto (*Op. Cit*), basándose en el anacronismo, uno de los problemas resultantes de la discusión, habla de las diferentes posturas que se han tenido sobre él, que equivaldrían a la postura que se tendría frente a la relación pasado-presente. La negación del anacronismo, bajo una intención de que el relato es capaz de entablar una producción mimética del pasado, sigue al pie de la letra los criterios cientificistas de la historia¹⁸⁴. Pero Fernández Prieto propone que durante el siglo XX surgieron otras tendencias literarias que utilizan el anacronismo como un elemento que critica estas concepciones de la historia como la guardiana de la veracidad del pasado, alterando las versiones oficiales o incluyendo aspectos contrafácticos (Fernández, 2004, p. 251).

Los videojuegos están también sumidos en esta discusión en torno al anacronismo, y veremos qué es lo que revelan sobre las aseveraciones de Celia Fernández¹⁸⁵: “Como puede deducirse, en el momento en que se plantea la simultaneidad de todos los tiempos en el presente, queda desactivado el anacronismo. La relación con el pasado es, pues, emocional, íntima, tendente a la mitificación, o bien irónica y desacralizadora, [...]” (*Op. Cit*, p. 256). Se trata de buscar el anacronismo no como error, ni tampoco, necesariamente, como una crítica reflexionada sobre la temporalidad. Puesto que estoy hablando de una práctica ociosa, de entretenimiento, prefiero referirme al anacronismo como evidencia de la experiencia del tiempo.

Primero, para abordar el tiempo al que aquí hago alusión es necesario mencionar la noción de *refiguración* de Ricoeur (2006)¹⁸⁶. Ésta entendida como la práctica en que da nueva forma a la experiencia del tiempo tanto en la escritura como en la lectura. Relacionando esta idea

¹⁸⁴ Como establece Brian McHale, se trata del uso de *realemas* que restringen el uso del pasado al apego de las historias oficiales en lo referente a personajes y acontecimientos (Fernández, *Op. cit.*).

¹⁸⁵ Ella advierte que incluso desde la crítica historiográfica a partir de Collingwood, los historiadores también han comenzado a pensar y escribir el pasado desde la medida del presente. “Si el pasado sólo adquiere significación e inteligibilidad a la luz de acontecimientos posteriores y si esa estructura relacional pasado-futuro del pasado se determina desde el presente, hablar del pasado es una forma indirecta de hablar del presente.” P. 255.

¹⁸⁶ Esto se desarrolla especialmente en los primeros dos volúmenes de *Tiempo y narración*.

con las prácticas de los usos del pasado que aquí trabajo, busco entender si es posible considerar los videojuegos, desde su producción e incluso su uso, como una práctica en que se generan nuevas formas de experiencia del tiempo. Esto mediante la refiguración que se da a través de la traducción de los textos e imágenes sobre el pasado, y de los recursos que se ponen a disposición de los jugadores para “leer” esa nueva forma que toman en el juego.

Mediante esta idea, Ricoeur plantea como caso la aparición de la escritura de la historia y la instauración de una nueva temporalidad que funciona como punto medio del tiempo vivido y del tiempo cósmico. Este tiempo *histórico* surge de la imposibilidad de acercarse al referente que comprende “lo que realmente aconteció” (*Ibidem.*, pp. 777-778). Por mi parte, los videojuegos desde su producción comprenderían una refiguración de los textos del tiempo histórico al de una temporalidad distinta impuesta, tal vez, no sólo por el juego.

Aquí, al hablar de las mecánicas de los videojuegos implicaría incluir un fenómeno adicional en el que se traduce también el transcurrir del tiempo. Por lo que tendríamos tres clases de temporalidad; la producida por los historiadores, la de la literatura, y la perteneciente al tiempo del ocio, como espacio libre de relajamiento. Este entrecruzamiento configura otra dinámica en la que prima el juego, y no las formas del aprendizaje, del culto al Estado o de la crítica. El ritmo que impone el discurso histórico y el crítico-literario a los relatos de lo acontecido, se traduce en el ritmo marcado por las acciones que se llevan a cabo a través de la interfaz bajo un impulso meramente lúdico. Esto también se puede entender como un espacio dinámico entre los tres tiempos de Ricoeur: el tiempo vivido por el jugador implícito, el tiempo histórico de los discursos historiográficos y el tiempo cosmológico de los semantemas (ese horizonte de lo posible).

Otra vertiente de la discusión se presenta en la propuesta de Hayden White acerca de lo que él llama el *evento modernista*, el cual, como resultado, o incluso más allá, de la crítica del anacronismo “postmoderno” en la literatura, implica la desaparición de la distancia entre realidad y

ficción y la posibilidad de hablar al gusto sobre el pasado (Sobchack, 1996, p. 18-19). Sin embargo, esta amalgama reduce el evento histórico a un objeto de conocimiento científico, de corte estadístico, que sólo existe mediante el cruce referencial del tiempo y el lugar donde ocurrió; su valor sólo se encuentra en la idea del “haber ocurrido”. Con este argumento, White anuncia que en el evento se funden los significados posibles¹⁸⁷, y que de alguna manera esto provoca que el sentido del pasado se genere mediante la irrupción de *semas* trascendentales en apariencia.

Con esta problemática de la temporalidad y retomando el eco que Sobchack hace de estas palabras (1996), se puede establecer un marco teórico que me permita decir que en el juego todo se encierra en el tiempo vivido. La experiencia lúdica en torno a los usos del pasado en los videojuegos la entenderíamos entonces como la visualización de lo acontecido pero sin que entre de por medio una reflexión o un interés sobre el pasado. Lo que entra en efecto es una reflexión sobre el futuro inmediato y de las posibilidades de los sujetos de reconocerse como participantes de los hechos históricos que ocurren constantemente en el ahora; aunque esto no rebase la práctica del juego (*Ibidem.*, pp. 4-7)¹⁸⁸.

Con esta idea en mente acerca del tiempo vivido que rige la experiencia del juego, cabría traer a colación el artículo de Craig Lindley, el cual tiene por objeto crear una base conceptual para hablar del tiempo expuesto dentro de los videojuegos. Él utiliza los conceptos de juego, simulación y narrativa, definidos como subcategorías de los “*ludic systems*”, o estructuras de tiempo (Lindley,

¹⁸⁷ White también advierte del problema de esta circunstancia relacionándola con la limitación de la distancia temporal y de la ausencia de lo acontecido. “*The outsider phenomenal aspects, and insides of events, their possible meanings or significances, have been collapsed and fused. The “meaning” of events remains indistinguishable from their occurrence, but their occurrence is unstable, fluid, phantasmagoric –as phantasmagoric as the slow-motion, reverse angle, zoom, and rerun of the video representations [...]*” [Los aspectos fenoménicos externos e internos de los eventos, sus posibles significados o sentidos, se han colapsado y fusionado. El “sentido” de los eventos permanece indiferenciable de su suceso, pero su suceso es inestable, fluido, fantasmagórico – tan fantasmagórico como la cámara lenta, el ángulo inverso, el *zoom*, y la repetición de las representaciones en video [...]] (Sobchack, 2006, p. 29). La idea del evento como fantasmagoría también es apta para hablar de ese pasado presentado por medio de la imagen digital, pero de ello hablaré más adelante.

¹⁸⁸ La autora hace esta reflexión tomando como referente la película *Forrest Gump* y el *History Channel*. En ambos casos existe la tendencia de mostrar un pasado como un fenómeno indeterminado que escapa a cualquier forma de reflexión: por un lado la frase “*shit happens*” y por el otro la síntesis del pasado en el dato y la estadística.

2005)¹⁸⁹. Básicamente, divide en tres partes los niveles en que se puede hablar de la relación semiótica entre tiempo y videojuego. Por simulación se refiere al carácter referencial de funciones, operaciones y apariencias, es decir, la representación, la apuesta por la exhibición de un referente. Al juego lo define como una actividad competitiva u orientada por una meta con un marco de reglas preestablecidas, erigiendo una serie de patrones posibles en el comportamiento de jugadores dentro del juego; también se refiere a él como nivel de *performance*. Por último, en cuanto a narrativa la refiere como la interconexión causal de los eventos relatados, la trama. Con esto, Lindley pretende establecer una relación con la teoría saussuriana sobre la distinción entre el habla y el lenguaje, la estructura y su puesta en acción (*Ibidem.*)

En esta propuesta, me sirve para evidenciar la distancia que imponen los videojuegos en relación con la literatura o el cine en el que se basan los autores anteriores. El nivel del *performance* se refiere al espacio semi-determinado de la ejecución del código narrativo presente tanto en la programación de la interfaz como en el despliegue audiovisual del relato. A la par de los anacronismos culturales y materiales (Fernández, 2004, pp. 252-256), y de los eventos significados desde el presente del autor, interviene la participación del jugador quien en última instancia terminará por configurar la experiencia de la temporalidad.

No obstante, bajo la puesta metodológica de este trabajo resulta insatisfactoria la forma en que Lindley separa los cuatro niveles de significación, como si cada uno produjera un tiempo distinto. Considero que no se trata de diferentes procesos de significación, sino que los niveles se compaginan y participan en la formación de una noción de tiempo que cruza el todo del videojuego.

¹⁸⁹ Lindley así los define: "*Ludic systems are fundamentally time-based, and temporal is a major determinant of the player's perception and experience of ludic form. As with other temporal experiences, the time structure of ludic systems can be regarded in terms of several layers of the encoding of meaning, each being focused upon a different time scale.*" [Los sistemas lúdicos fundamentalmente están basados en el tiempo, y lo temporal es una importante determinante de la percepción y experiencia que el jugador tienen de la forma lúdica. Al igual que en otras experiencias temporales, la estructura temporal de los sistemas lúdicos puede ser vista en términos de varios niveles de la codificación del sentido, cada uno enfocado en distintas escalas de tiempo.] Cada juego presentará solo una subcategoría o una combinación jerárquica de ellas, las cuales están relacionadas por diferentes niveles de la experiencia del jugador: el nivel del discurso, el del *performance*, el de la simulación y el sustrato generativo.

La experiencia empírica de las mecánicas de juego, la construcción del relato y los macrorelatos son expresiones de un mismo proceso de dotar de sentido a los *semantemas*. Dicho esto, en lugar de hablar del *performance* utilizaré el concepto de *flujo* para entender la manera específica en que se puede entender la significación del tiempo en el juego. Para este concepto me apoyo especialmente en dos trabajos que surgen de dos genealogías distintas. Por un lado, desde la antropología está Victor Turner (1974), quien aborda el flujo desde el ritual; y por el otro tenemos a Duvignaud (1997, pp. 86-128), quien le dedica una sección completa a la reflexión del flujo en el juego.

Ambos parten del juego desde la noción del *play*, pero sólo es el autor francés el que realiza una reflexión para distinguir sus características. Este término, en palabras de Duvignaud, se contrapone y complementa con la noción de *game*, el cual se refiere a las prácticas lúdicas que están regidas por la preeminencia de reglas y que tienen un objetivo definido. *Play* es una idealización del acto ocioso de jugar, sin ninguna restricción ni propósito, un momento de libertad que guarda un amplio parentesco con la fiesta descrita por cierta antropología¹⁹⁰. El flujo es definido en esta línea como las manifestaciones horizontales dentro de la ruptura con el mundo que implica el juego¹⁹¹.

Por último, aquí cabría destacar el concepto de “flujo” con el que Turner caracteriza el momento liminoide, especialmente el momento del juego en el ocio. A partir de la obra de McAloon y Csikszentmihalyi lo define como una experiencia donde el individuo llega a un punto de concentración en lo que está haciendo que no es consciente de lo que está fuera de la actividad e

¹⁹⁰ Esta dicotomía parece guardar una similitud con los conceptos de *paidia* y *ludus* de Caillois. Otra distinción parecida la hace Bachelard cuando habla sobre la distinción entre *animus*, como la imaginación dirigida hacia la producción de proyectos, y el *anima*, como la fuerza de la ensoñación libre (2011, pp. 88-148). Con esto puedo aventurar que existe una preocupación base en varios de estos autores acerca de la dialéctica de determinación/indeterminación que subyace en los estudios del juego y de la ensoñación. Este puente entre Duvignaud y Bachelard es la expresión más clara de ello, donde el *play* lleva a la acción la fuerza creadora de la ensoñación de Bachelard.

¹⁹¹ Procesos de desarticulación de un orden establecido mediante la búsqueda del caos, la transformación de uno mismo más allá de toda razón bajo el imperio de una fantasía desbordada, y la producción estética/ideológica de un nuevo lugar del hombre en el cosmos, son tipos de flujo que él ve como momentos en que el juego (*play*) barre con las determinaciones e incertidumbres. Por supuesto, parece que el *game* anula toda posibilidad de que el juego cobre esa capacidad de ruptura.

incluso se olvida de sí mismo. La realidad se vuelve simple y le permite manejar sus acciones y el entorno de la acción con un propósito claro y definido, pero cuyo resultado no genera nada fuera del momento de la actividad (Turner, 1974, pp. 87-89)¹⁹².

Estas ideas de flujo las utilizaré para analizar la posibilidad de lo expuesto anteriormente sobre la preeminencia del presente como la medida en que se significa y se produce el pasado en los videojuegos. El flujo, aquí será trabajado como esa consciencia magnificada en el ahora del juego en que se funden los discursos sobre lo acontecido, pero que entra directamente en tensión con los flujos del *play* desarrolladas por Duvignaud. ¿Qué clase de mecanismo genera este *game* respecto a la experiencia de temporalidad surgida de los usos del pasado? ¿Será sólo reproducción de los macrorelatos del presente? ¿Esos flujos podrían constituir un tiempo específico inherente al juego? Aunque en este trabajo pongo el acento en el jugar (el *game* y el *ludus*), como específico en la introducción, esta otra cara de la moneda no desaparece de mi universo de análisis.

Para estructurar este apartado seguiré el mismo método en que, partiendo de la base de los semantemas de los juegos antes descritos, abordaré una serie de casos en que se exhiben a manera de microrelatos la noción de la temporalidad que los atraviesa. Estas lexias serán escogidas por su capacidad de mostrar tanto el nivel macro de la narración, en la que se muestra una estructura que configura el tiempo en el conjunto de los mecanismos y narraciones del juego, como el nivel del espacio o del contexto, es decir, la forma en que se denota el punto preciso del pasado en que se desarrollan los eventos. Y en tercer lugar, los microrelatos en que se muestre la injerencia del sujeto en la producción de la temporalidad.

En este sentido dividiré este apartado en dos secciones. En la primera parte me remitiré a elementos narrativos que tengan por función denotar el tiempo. El gran relato, la secuencialidad de

¹⁹² Debemos tener en cuenta que Turner parte de la antropología simbólica y su punto de interés es el ritual. El juego, como él lo trabaja, está más relacionado con la idea de Huizinga, como un elemento que participa en las prácticas basales de la cultura. Sin embargo, Turner le da un carácter más relacionado con la noción de indeterminación; el juego como aquello que siempre implementa una novedad.

los eventos por los que se atraviesa, se estudiará aquí en momentos en que el jugador no tiene ninguna injerencia. Es propiamente el nivel de la trama del juego, pensada como similar al de la literatura o el cine. Para tal caso, las lexias elegidas están conformadas por textos, diálogos escritos u orales y secuencias cinemáticas. Aparentemente en esta parte dejaré de lado las acciones, que comprenden una de las partes esenciales de mi análisis, pero estos momentos de lectura y observación se deben considerar como breves intermedios que contextualizan y ayudan a dar sentido a las mecánicas; son la forma explícita de relacionar la jugabilidad con los semantemas.

Para la segunda parte utilizaré las mecánicas y su relación con nociones precisas de tiempo, momentos en que la temporalidad parece estar denotada. Cómo los ritmos y las maneras en que el jugador interfiere en las imágenes constituyen una pauta de producción de ritmos, que a la vez revela posibilidades de significación mediante el régimen de la interacción que se articulan con el tiempo relatado. En este caso haré énfasis en tres elementos: lo referente a la intervención del jugador en las imágenes interfaz como la producción esquemática de un antes y un después, una forma incipiente del sentido de devenir; segundo, en cómo las acciones pueden formar un punto de inflexión en la apariencia y comportamiento de los personajes a lo largo del flujo del juego; y por último, utilizaré la tecnología como uno de los elementos presentes en todos los casos y que marcan una idea de tiempo que cruza aparentemente la industria de los videojuegos¹⁹³.

2.3.1 El contexto temporal como denotación y la narración del desplazamiento

Similar a la cuestión del espacio, la escenificación del pasado hace uso de *realemas* o de ese “amueblamiento” con imágenes o íconos (Fernández, *Op. cit.*) que remitan a lo acontecido como real-verdadero. En este sentido la fecha resulta el recurso más socorrido para establecer ese vínculo

¹⁹³ Como uno de los temas que han sido trabajados, y que en el presente estudio no podemos dejar de lado, está la cuestión de la tecnología como elemento narrativo y de la jugabilidad. Véase (Ghys, 2012), (Burns, 2002) y (Henthorne, 2003) especialmente.

entre el pasado y la trama en que se coloca al personaje. Con esto en mente, encontramos que en *Expeditions: Conquistador* se nos sitúa desde antes de jugar en el año 1518 y en *Assassin's Creed* se nos anuncian diferentes fechas a lo largo de la saga (1191, 1476, 2012, etc.) Estos años son acompañados por la presencia de nombres de épocas o eras, como es el ejemplo representativo de la saga *Age of Empires*.

La fecha, como expresión de la mensurabilidad del tiempo, remite a un discurso en que todos los eventos están situados e incluidos dentro de la lógica mecánica del calendario. La enunciación del año establece la primera pauta para una referencialidad de verdad en que la fecha contiene una serie de acontecimientos, imágenes y personajes que la caracterizan. La época, aunque rompa ligeramente con esa precisión cuantificable, sigue mostrándose como el seguimiento de un discurso oficial que contabiliza y periodiza el pasado. En ambos casos, tanto la fecha como la época denotan una serie de eventos que los desarrolladores de videojuegos están obligados a hacer alusión, y los jugadores pueden anticipar lo que experimentarán. Los años y épocas están denotados a través de los relatos del conflicto, y ésta es su característica esencial que permite su funcionamiento como escenificaciones al juego. Lo ausente no puede volverse presente si no es a partir del enfrentamiento, de las peripecias de la supervivencia y de la dominación.

Sin embargo, aquí me interesa más reparar la forma en cómo la narración, el uso de los anacronismos y la ordenación de los eventos connotan el pasado, cómo estos elementos denotativos son valorizados mediante los recursos dramáticos de los videojuegos. En este apartado podré describir brevemente cómo los desarrolladores se aproximaron a la temática del tiempo y cuál es el valor que le otorgan dentro de los relatos. ¿Cuál es el lugar que ocupa el desplazamiento temporal, lineal o no, en la narración del juego? ¿Cómo se estructuran? Los usos del pasado, esa apropiación de textos e imágenes, se yuxtaponen en un relato que sigue ciertas pautas para establecer el progreso del juego, en donde la temporalidad cobra una función y una apariencia

específicas en cada caso. Para ello, las formas en como opera la temática del conflicto resulta central para dar cuenta de ello.

Como observamos en las páginas anteriores, los videojuegos aquí abordados muestran como lugar común al conflicto como el elemento central que da fuerza al desarrollo del relato, y que aporta una fuerte carga de sentido tanto a los personajes como a los espacios. Sin embargo, las formas en cómo el conflicto se desenvuelve a través de los diferentes eventos del juego cobra una diversidad que me ayuda a remitirme a la noción de tiempo en cada caso. Dentro del *corpus* podemos encontrar diferentes énfasis que remiten a una búsqueda por producir la descripción de eventos aislados en el pasado, de escenificar un amplio periodo de tiempo bajo una idea de proceso (progresivo o no) o un esfuerzo por articular ambas perspectivas. Cualquiera de estas tendencias son evidencias del pasado desde una valoración (no necesariamente reflexiva) del tiempo, puesto que reproducen un discurso sobre él (Rufer, 2010, p. 14).

Grosso modo, la guerra, vista como una de las formas del conflicto, tiene presencia en todos los casos aquí estudiados, y toma la apariencia de los énfasis que cada juego coloca en la estructura del tiempo relatado. En *Expeditions: Conquistador* el héroe llega a un escenario donde el enfrentamiento está en marcha y él debe actuar para posicionarse dentro de ese panorama; por un lado tenemos a unos rebeldes españoles opositores a la corona, y por el otro tenemos indicios de sublevación en los pueblos sometidos por los mexicas. El conflicto es inevitable, pero la narración nos conduce por los eventos en que será resuelto de acuerdo a la caracterización que los jugadores hayan querido darle a su personaje. De esta manera, tenemos el desarrollo de una trama que comienza casi de manera fortuita, en que el jugador debe ir descubriendo la situación que le rodea para decidir cómo actuar. El juego, al citar el episodio específico de la Conquista y su denotación, el transcurrir del relato está dividido en tres momentos concretos. Primero está la llegada de la expedición a Hispaniola y los problemas que debe enfrentar en contra de los rebeldes

y la mala administración del gobernador encomendado por la corona. Resuelto este episodio, continua con la llegada al continente y su actuación dentro del conflicto entre mexicas y sus pueblos dominados. Y en tercer lugar está el regreso a España en que se muestran un resumen de las acciones durante la expedición y el impacto que los frutos tuvieron en Europa.

Tomemos por ejemplo los resultados que obtuve durante mi primer juego. Después de aceptar la opción de regresar comienza una secuencia de imágenes estáticas y animaciones mientras se escucha la voz de un narrador (uno de los miembros de la expedición, varón) quien comenta los resultados de mi desempeño:

*"When we showed the king the meager treasures in our hold, he was outraged to find we had come back with so little. The whole kingdom heard of His Majesty's disappointment in our Capitán, and we were left with only memories as our reward. [...] We had been the catalyst that brought about the collapse of the once mighty Aztec Empire. From travelers we heard that with Moctezuma slain, some peace returned to the New World. We knew however that the peace was temporary and that our achievements would never earn us esteem with our countrymen. In time, others would follow us and perhaps not be such allies to the Totonac as we were. But come what may, they would always remember us as their friends and allies."*¹⁹⁴

En este texto se hace una síntesis tanto de las decisiones que tomé durante el juego como del resultado de éstas. Este final y la forma en que se exhibe ante el jugador, marca una teleología de los eventos del relato, en el que cada uno de ellos se suma a este fragmento de narración que marca el fin del juego. Dentro de mi experiencia, a pesar de partir del anacronismo y de la posibilidad de establecer un pasado alterado, se insinúa que mis esfuerzos no fueron suficientes

¹⁹⁴ [Cuando mostramos al rey los escasos tesoros en nuestra posesión, enfureció al saber que regresamos con tan poco. El reino entero supo de la decepción de Su Majestad en nuestro capitán, y sólo nos dejaron recuerdos como recompensa. [...] Fuimos el catalizador que ocasionó el colapso del otrora poderoso Imperio Azteca. De viajeros supimos que con Moctezuma muerto regresó algo de paz al Nuevo Mundo. No obstante, sabíamos que la paz era temporal y que nuestros logros nunca merecerían la estima de nuestros paisanos. A su tiempo, otros nos seguirán y quizás no sean aliados de los totonacos como nosotros lo fuimos. Pero pase lo que pase, ellos siempre nos recordarán como sus amigos y aliados.]

para ello. Y la desaparición de la figura de Cortés, que ahora también la entiendo como la denotación del tiempo de la Conquista como tal, sólo se muestra como un ligero retraso. La paz es temporal debido al bajo impacto de mis logros en el Nuevo Mundo; por logros se entiende las riquezas que se pueden ofrecer al rey.

En este desenlace se muestra la dicotomía de la recompensa, o de la victoria. Si bien en otros juegos lo que se buscaría es la obtención de las riquezas necesarias para ganar el favor del rey, y el fracaso en este objetivo sería perder el juego, dentro de nuestro rol se nos permite valorar por encima de lo material a la experiencia y los recuerdos, el haber sido aliados y amigos de los necesitados llevando la paz pasajera al Nuevo Mundo. La posibilidad de producir eventos contrafácticos en el destino de la América conquistada se muestra a un nivel individual, que sólo afecta al Capitán y a su expedición, quienes se ven gratificados por su memoria y las historias de sus hazañas. Cumplir con las condiciones para que el evento de conquista no se produzca, si es que existen, me resultó difícil de lograr. Con esto, la narración de *Expeditions: Conquistador*, en su inclinación por el anacronismo, se muestra como exponente de esa relación íntima y emocional que mencionaba Fernández Prieto. El nivel macro de los eventos pretéritos sigue estando fuera del alcance incluso a la hora del juego. La Conquista, como evento que impone una inflexión en el destino de la “historia universal”, tiene un valor en sí misma que no puede ser abandonado; la inercia de lo ya relatado. El individuo está atrapado en la contingencia de sus actos. [El tiempo posee fuerzas inmanentes, a lo humano se le impone una inercia en las acciones de expansión y dominación.]

Como había mencionado en el capítulo primero, en *Age of Empires* dentro de sus objetivos para obtener la victoria la guerra es el mecanismo eje alrededor del que se articula el juego. Ganar mediante la producción de un ejército para destruir al contrincante, por medio de la destreza imponerse en ser el primero en construir una maravilla o controlar los puestos comerciales,

implican una confrontación bélica en algún momento de cada partida. Por otra parte, las *campañas* son escenificaciones en forma de episodios de campañas militares de personajes históricos utilizando la misma interfaz de juego; en ellas encontramos la presencia de un relato que escapa a las propias mecánicas. Con esto parecería que hablamos de dos formas de narrar. Sin embargo, al estar ambas modalidades inmersas en una interfaz que posee en sí misma una estructuración del tiempo del relato resulta más provechoso abordarlo desde esta instancia. No haré alusión a las acciones del jugador sino a los elementos textuales que se le ofrecen para denotar el contexto temporal del juego.

Podemos advertir que el flujo de la narración está dividido en varias fases. En primer lugar nos encontramos con un preludeo que consiste exclusivamente de exploración y desarrollo económico. La recolección de recursos y el descubrimiento del mapa de juego son medios que ineludiblemente llevan a la siguiente fase comprendida por los enfrentamientos armados en los que se jugará la posesión de zonas o la existencia de la ciudad propia y enemiga, así como de la pervivencia de las maravillas y de los puestos comerciales que darán la victoria a un bando o a otro. De tal manera que la narración está constituida por el combate ineludible que está presente implícitamente en el relato de la carrera por la explotación de la tierra. Los tres periodos históricos escenificados llevan la impronta de este carácter y se ve expresado por medio de las eras; *upgrades* civilizatorios por los que cada pueblo debe transitar. En los tres juegos, estas eras están dispuestas de la siguiente manera.

- *Age of Empires*: Edad de Piedra → Edad de las Herramientas → Edad de Bronce → Edad de Hierro
- *Age of Empires II*: Edad Oscura → Edad Feudal → Edad de los Castillos → Edad Imperial
- *Age of Empires III*: Edad de Descubrimiento → Edad Colonial → Edad de los fuertes → Edad Industrial → Edad Imperial/Independencia

En los tres casos se nos muestra una yuxtaposición lineal que no se puede alterar salvo en el último eslabón de la tercera entrega¹⁹⁵. Todas estas etapas sirven como significantes que remiten a unidades temporales precisas que delimitan las tecnologías, edificios y unidades militares disponibles para crear. Con ello pretendo mostrar cómo estas etapas dan una forma específica a la progresión de cada partida, pero también generan otra clase de significado cuando ponemos en relación los tres juegos de la saga.

Primero, cada una de estas unidades adquiere un valor de acuerdo con las acciones más características que se pueden realizar en cada una de ellas. Las primeras están dedicadas a la exploración y a las primeras actividades económicas de caza y recolección. Al llevar a cabo el juego en un espacio delimitado, explorar alcanza rápidamente el cumplimiento de su función primaria y la balanza se va cargando hacia otro tipo de economía basada en la agricultura y en la producción de unidades militares. Este último elemento es el que termina por definir los últimos peldaños en la carrera por el desarrollo progresivo. Por un lado la “piedra”, el “obscurantismo” y el “descubrimiento” marcan caracterizaciones de un estado humano cuasi nómada, sin historia y, salvo por el adjetivo de incipiente, es casi opaco; hasta donde he observado ninguna campaña (esos hechos relevantes narrados en el lenguaje del juego) se dan en estas primeras eras. Se interrumpe por medio de la aparición de una imagen más precisa como el feudo y la colonia, quienes culminan por definirse como entidades militares claras a través del hierro (sinónimo de armas)¹⁹⁶, el castillo, el fuerte y, finalmente, el imperio. El flujo, que consiste aquí en el juego como relato, genera una simulación macrohistórica (Burns, 2002) definida por la visión del mito del progreso que caracteriza

¹⁹⁵ Cabe advertir que esta configuración sigue presente dentro de los escenarios que buscan narrar eventos precisos en el caso de las campañas, pero estableciendo ciertas limitaciones a manera de reto. De esta forma cada episodio destinado a los relatos en torno a Juana de Arco o Saladín, está situado en alguna de estas eras que marcan las posibilidades tecnológicas y militares que se cuenta para poder cumplir con las misiones.

¹⁹⁶ Sobre la función que cumple la tecnología como elemento determinante en la historia como parte de las escenificaciones en los videojuegos, véase el artículo de Tuur Ghys (2012) acerca de los *tech trees*, de los cuales hablaré en el siguiente apartado.

a la Modernidad¹⁹⁷. Y desde este mito se establece una mirada que establece el desarrollo lineal del tiempo como fenómenos universal.

Si la microhistoria consiste en presentar amplios periodos de tiempo (o la totalidad de la historia humana en casos como *Civilization* o *Rise of Nations*) en una sola partida, en esta saga podemos ver otro nivel macro si consideramos el conjunto de todos los juegos. El tiempo narrado implica un eterno retorno a un estadio humilde, simple, que se irá complejizando conforme transcurre la partida. Articulando las cadenas de edades de cada juego podemos ver una secuencia cíclica, en que a cada época en que se establecen los imperios le continúa otra, que aparece de lo que implícitamente se ve como la decadencia de la civilización formada en una partida. A los imperios de la Antigüedad le sigue esa edad oscura cuya redención estará en la constitución del feudo en un nuevo imperio, del cual se nos llevará a los asentamientos rudimentarios en las colonias americanas. Este ciclo puede manifestarse como una ley que rige todavía en las visiones del presente de los desarrolladores, como una naturalización del “paso del tiempo”.

Como elemento complementario a este desarrollo de los temas macro del tiempo en *Age of Empires* cabría mencionar la forma que adquiere la fecha, la incidencia del microrelato, dentro de este contexto. El énfasis que esta saga de juegos hace sobre el tema del periodo hace que se de un uso característico del anacronismo, en que si bien no se trata de una alteración, colocan bajo el mismo significante hechos variopintos y dispersos. En esta tendencia de la macrohistoria permite conjugar lo local, temporal y especialmente hablando con ese desarrollo de la “historia universal”. En el siguiente mapa perteneciente a las campañas del *Age of Empires II* podemos ver la conformación de los relatos de batallas como pequeños islotes que dan sentido a los fragmentos de un mapa de Europa y Asia. Dejando de lado los elementos visuales que lo constituyen, en un mismo

¹⁹⁷ En una entrevista presentada por Ghys (2012), uno de los desarrolladores de *Civilization IV* declara que la idea determinista sobre el progreso es un elemento clave para la jugabilidad, ya que le aporta a los jugadores un propósito, un fin ultimo a sus acciones.

espacio se presentan episodios bélicos a lo largo de más de ocho siglos en que sólo destaca el nombre del lugar y la fecha. Cada imagen remite a una unidad dentro del juego, las cuales pueden confluir simultáneamente en una misma partida.

(Imagen 21. Diagrama de la campaña de la expansión *Age of Empires II: Conquerors*.)



Con estos elementos, esta imagen se vuelve en la expresión esquemática de la visión del tiempo histórico transformado en un tablero de juegos, en el que no sólo participan las formas geográficas y de aquello que remite a “lo medieval”, sino también la misma construcción narrativa del tiempo histórico se torna en elemento lúdico. La temporalidad narrada a través de este juego confluye en un punto entre la esquematización del tiempo histórico, de la historia de Europa, expresada mediante la fecha y el mapa, junto con la idea del tablero como el espacio físico del tablero en que toda la historia se gesta. De esta forma el proceso se resume en el acontecimiento de una partida de juego.

Por su parte, en el caso de *Assassin's Creed* es difícil establecer el nivel macro de la narración ya que la saga todavía se encuentra en producción. Sin embargo, el análisis que puedo hacer hasta el momento parte de la denotación que establecen las fechas y el sentido que le aporta el cruzamiento compuesto por la doble temporalidad de la trama: presente-pasado. A diferencia de los demás casos, en este juego se plantea una relación explícita entre el pasado escenificado y el presente. El relato del presente a lo largo de la serie es acerca de la situación contemporánea de una guerra entre dos sociedades secretas, presentadas en la forma de una empresa trasnacional en contra de un pequeño grupo en el anonimato (¿guerrilla? ¿terroristas?). Todo lo observamos a partir de la narración de un personaje, Desmond, quien busca en el pasado el conocimiento y las herramientas para acabar con el conflicto. Aunque el presente lleva el eje secuencial del relato, le da sentido, el pasado se presenta como el escenario en la mayor parte de los eventos tomarán parte. Éste es presentado como episodios en el desarrollo de la guerra que, por lo general, siguen un orden cronológico. Mientras que el presente fija el progreso de la trama, ésta se ve interrumpida por tramas secundarias situadas en el pasado, es decir, la narración se ve interrumpida por la cita de lo acontecido. Se trata de revisar la historia, los recuerdos, con el fin de darle sentido al presente.

Es justamente en esta forma de citas donde habita la particularidad de este juego. Dentro de la narración, es la tecnología la que hace posible esta relación. En la primera entrega de la saga, durante uno de los diálogos introductorios, se explica la función de la tecnología sobre el pasado¹⁹⁸. La máquina, el *Animus*¹⁹⁹, reproduce la memoria que se encuentra archivada en los genes de Desmond, para acceder al conocimiento *sin la necesidad de la experiencia*. La tecnología se vuelve en el puente que salva el vacío formado por la distancia entre el tiempo vivido y la ausencia de lo acontecido. La referencia a las memorias como archivos (*files*) y a la acción de recodificar

¹⁹⁸ Parte de esto ya fue abordado en el primer capítulo.

¹⁹⁹ La contraparte del *anima*, de la ensoñación idealizante, la calma, la contemplación creativa del sí mismo. "Así, al *animus* pertenecen los proyectos y las preocupaciones, dos maneras de no estar presente ante uno mismo." (Bachelard, 2011, p. 100). Una diferencia que parece basarse en la distinción hecha por Jung.

comprende una traducción de los problemas psíquicos y biológicos al vocabulario de la informática. El *Animus* vuelve la memoria en un asunto de la tecnología y la computación lo que se puede entender como una tesis de la relación entre videojuegos e imágenes digitales frente a su función de reproducir lo acontecido. Se puede entender como una apología de los videojuegos. A través de una máquina se nos presentan imágenes y sonidos que no son reales, que son inofensivas, pero que a la par son evidencia de un referente, y que sirven para obtener información. La irrealidad de la imagen digital se valora como posibilidad de *algo más* que rebasa al soporte y el ejercicio propio de la invención de imágenes. La narración es sobre cómo el presente reproduce el pasado digitalmente a través de una máquina para buscar sentido; tal vez en los demás videojuegos sólo se calla esta relación, se vuelve implícita. *Assassin's Creed* es un juego que se piensa a sí mismo en su categoría de videojuego histórico, volviendo la problemática en que está sumido como un recurso más en su narración.

La relación entre presente y pasado dentro de la trama se complica cuando se nos presenta, no unívoco, el hoy imponiéndose al ayer. Existen dos momentos en el juego en que el pasado exige al presente (Desmond) a través de la aparición del mito, ambos como parte de una misma escena. Para la primera hago alusión a un momento en que el personaje principal en el episodio del Renacimiento, por medio nuevamente de la tecnología, puede hacerse oír por Desmond:

"I do not know where you are, or by what means you can hear me. But I know you are listening. I have lived my life the best I could, not knowing its purpose, but drawn forward like a moth to a distant moon. And here at last I discovered this strange truth: I am only a conduit for a message that eludes my understanding. Who are we, who have been so blessed, to share our stories like this, to speak across centuries? And you will answer all the questions I have asked. Maybe you will be the one to make all this suffering worth

something in the end." -Ezio Auditore, *Assassin's Creed: Revelations*²⁰⁰.

La segunda, aparece inmediatamente después. Cual mito, se le *revela* la verdad a Desmond sobre una civilización originaria que a su vez creó a los humanos como esclavos. Estos últimos se rebelan robando el artefacto que los mantenía dominados, comenzando así la historia humana. Pero dejando ese pasado mítico atrás, estos "dioses" prefieren advertir a Desmond sobre una calamidad en su futuro inmediato para la que deben prepararse: un desastre cósmico que casi acabó con la vida en la Tierra.

Mediante esta doble escena se convergen el mito, el tiempo histórico y el tiempo vivido que compone la narración del tiempo en la saga. Por una parte el presente de Desmond, mostrado en primera instancia como el tiempo de la redención del pasado como verdad mediante la tecnología, el pináculo desde donde todo se puede ver, es donde se le dará sentido y forma a lo acontecido. Por otro lado Ezio, como personaje atrapado en el vórtice de los eventos históricos, exige a su futuro que de clausura y significado a sus acciones. Por último, el pasado mítico al final se revela como la base en la que se apoya la tecnología del *Animus*. El mito envuelve todo el relato, pero es el presente, su intimidad y su preocupación por el futuro inmediato del que habla Sobchack, el que le da sentido y finalidad. La ficción, como el equivalente del mito, se muestra como la herramienta sin la cual sería imposible darle forma a los acontecimientos históricos. Los usos del pasado en estos productos aprovechan los vacíos que se dejan entre las certezas para poder construir una ficción que resulte clara y verosímil, y así darle un sentido, nunca verdadero pero siempre posible, que compagine con otros discursos.

Por otra parte, en este caso podemos encontrar una correspondencia con la configuración narrativa del héroe: el conflicto se cifra en la estructura del monomito propuesta por Campbell

²⁰⁰ Esta idea de civilizaciones que preceden a la humanidad y que de alguna manera participan en su desarrollo tecnológico encontramos muchas referencias en la ciencia ficción, pero que se pueden ver como correspondencia con los mitos de la creación del hombre. Sin embargo, resulta notable cómo se le impone al personaje del pasado una inconsciencia acerca de sus propias acciones, y le pide al futuro darle sentido y claridad.

(2006). Es decir, las pautas pueden ser establecidas por cada paso que los héroes de esta saga atraviesan para poder dar fin al conflicto en que están envueltos²⁰¹. En estos casos la problemática se presenta como la experiencia directa de un individuo y es él quien establece el ritmo por medio de sus vivencias dentro del meollo del problema. En cada escena se da un paso para que el personaje obtenga algo que lo acerque a su objetivo principal, ya sea una herramienta, un arma, información o la cooperación de alguien. Los elementos míticos como los “dioses”, y la batalla contra un cataclismo ocurrido en un pasado lejano (mágico) y que está destinado a volver a ocurrir, reafirman el carácter de este héroe desde una concepción del monomito. Aunque parezca que estamos frente a una concepción lineal del tiempo, implícitamente se está marcando un ritmo cíclico en el que el pasado mitológico, en el que se puso en juego la conformación del mundo, reaparece para marcar un nuevo escenario de indeterminación sobre el cosmos humano.

Bajo los casos aquí expuestos se observan tendencias por articular la trama en torno a una visión de temporalidad en donde convergen la linealidad y el tiempo cíclico. La primera puede que exista como fruto de la inercia sobre la versión oficial del transcurrir temporal, simbolizado por el avance del reloj, la razón técnica y científica. La segunda, aparecida por el mecanismo de la ciencia ficción en *Assassin's Creed* y de las mecánicas del juego en *Age of Empires*, es un complemento que promete claridad a esas versiones oficiales. Esta dicotomía sigue lo que Herzfeld describe como la división de las sociedades entre aquellas que se rigen por el tiempo cíclico y aquellas que siguen sistemas lineales (Herzfeld, 2009, p. 109). Sin embargo, especialmente en la saga *Assassin's Creed*, podemos ver que dentro del relato el *credo* de ambas sociedades tiene la capacidad de borrar toda disparidad histórica entre culturas, bajo una dinámica parecida a la alocronía (*Ibidem*). Los iniciados en la guerra milenaria son introducidos en los secretos y misterios

²⁰¹ Para ver un estudio aplicado a los videojuegos, véase Garfias, 2006. Él observó cómo es posible apreciar en las narraciones de los videojuegos una estructura que sigue casi como receta los pasos de la travesía del héroe.

por lo que logran confluír sus visiones de tiempo que se vuelven una sola.

La denotación de las fechas, lugares y personajes cobra su valía en la trama cuando se pone frente a una de estas configuraciones ahistóricas. Citar y colocar estas imágenes es el eco del discurso histórico como conocimiento, es la parte de lo visible y claro. En la ficción, el tiempo cíclico vuelve y se entroniza como una de las formas en que se dota de sentido al pasado, es la construcción de un sentido de continuidad que se extiende hacia el presente y el futuro. Esto implica una lucha que produce un espacio indeterminado, la pérdida de legitimidad de la ciencia histórica.

Expeditions: Conquistador por su parte, borra esa necesidad de establecer una noción macro de temporalidad. La trama es el resultado del juego con el discurso histórico delimitado a un pequeño nodo en el que el individuo y lo emocional son los elementos que dan sentido al relato. Y como tal, por más que se quiera experimentar siempre se está en riesgo de repetir las versiones oficiales. La falta de esta preocupación va de la mano con el sistema de juego de rol, el énfasis del personaje como el centro de la trama, en torno al cual lo demás se articula.

2.3.2 El tiempo y los flujos del juego

Ahora veremos los niveles correspondientes al flujo del juego, es decir, el lapso en que se alcanza la inmersión y en que se llevan a cabo las acciones que los jugadores deben realizar para transitar por el tiempo narrado. Anteriormente sólo hice una pequeña semblanza de los elementos que dominan en las narraciones acerca de cómo se instauran formas de temporalidad-narración. Pero en este apartado pondré en tensión la dimensión pragmática del juego y como interviene y acentúa esa temporalidad que se entiende como suceso y como proceso a la vez. En este caso volveré a la

mención del jugador implícito y al cómo, haciendo uso de la interfaz del juego, ejecuta ese transcurrir del tiempo. Como pude observar en el apartado destinado al espacio, las acciones de los jugadores son las que caracterizan la relevancia y la articulación de los escenarios digitales diseñados para el juego. La intervención del jugador actúa de manera similar en la configuración de los tiempos en que se lleva a cabo la narración así como la totalidad del juego.

En esos intervalos entre lo relatado, ya sea por medio de los textos o secuencias cinemáticas de animación, el jugador implícito tiene la posibilidad de moverse en ellos a diferentes pasos, dependiendo de lo que busque en el juego. Dentro de las horas que he pasado frente a estos juegos, muchas no fueron invertidas en superar los objetivos principales, en transitar del comienzo de la trama hasta su desenlace, sino en perderme en la interfaz, en las posibilidades prácticas que se me ofrecían para experimentar esas escenificaciones del pasado. Mi experiencia está cifrada en gran medida en la búsqueda de los elementos estudiables de cada una de estas producciones, lo cual instauró una parsimonia que aprovechaba para navegar en el *gameworld*, a veces buscando nada en particular.

Aquí cabe traer a colación el trabajo de Herzfeld (*Ibidem*) acerca del cómo los ritmos cotidianos son capaces de establecer *tempo* con el que se entra en tensión con las nociones de temporalidad salidas de los discursos oficiales sobre el pasado. A partir del estudio de los artesanos y la producción de *souvenirs* en sitios de turismo histórico como en Grecia, observa que a través de la cotidianeidad de la producción de los artefactos y su doble valoración como reproducción del pasado y como espacio de labor creativa se establecen otros tipos de entendimiento de la temporalidad. Esta idea intentaré llevarla hacia la práctica del juego. El acto de jugar en un espacio y tiempos delimitados por la marca del ocio, conlleva acciones corporales que repercuten en la conformación de un ritmo que aporta a la significación de la temporalidad del relato. Las reacciones físicas de los jugadores ante la interfase aceleran, frenan o disgregan los objetivos narrativos.

En este apartado elegí *lexias* que marcan momentos en que el ritmo es alterado por las acciones de los jugadores; momentos en que el tiempo cíclico o lineal se constituye por una acción. Los usos del pasado aquí se mostrarán como la cita a la función de los personajes frente a la constitución de la temporalidad. El repertorio de acciones posibles del jugador implícito establece un marco en que se inscribe ya una experiencia del tiempo narrado. Pero es la noción de experiencia la que brindará un nuevo elemento, ya que es a través de la interacción que el jugador se vuelve agente de la constitución de la temporalidad; su habilidad para transitar por el laberinto del hipertexto, perdiéndose en los diversos caminos de lo posible (Aarseth, *Op. cit.*) Cada juego establece un tipo distinto de laberinto, en el que se le brindarán diferentes posibilidades en su procesión por el *gameworld*. Sin dejar de observar la importancia del conflicto, nos encontramos con diferentes ritmos en estos tres casos que se establecen en un nivel micro.

En *Expeditions: Conquistador*, lo único que la interfaz puede instaurar fuera de las misiones principales que estructuran la trama del juego es la acción de explorar. Abrir el mapa, hacerlo visible, es la señal que marca el avance progresivo del tiempo durante las horas de juego, recolectando información sobre la localización de puntos de interés. El jugador tiene la posibilidad de acelerar el desarrollo narrativo dirigiéndose directamente a las locaciones donde se llevarán a cabo las escenas centrales del relato, pero también puede perderse en la interfaz del juego, desviarse en asuntos menos críticos. Esto también será expresado con el pasar de los días. Cada vez que acampamos por habérsenos acabado los movimientos disponibles, transcurre un día, y estos se van acumulando paulatinamente generando una narración al estilo de un diario de viaje. La expedición durará los días o años que el jugador ocupe en el *gameworld*.

Expeditions: Conquistador, en su énfasis por las acciones de la exploración, crea una interfaz en que se lleva la cuenta de los días que dura la expedición. Se trata de un sistema que limita las posibilidades de acción en el transcurso de un día, en el que cada jornada está limitada

por un número singular de pasos que la compañía puede transitar. Esta distancia se acorta dependiendo del terreno por el que avancemos. Cuando se acaben nuestro número de pasos estamos obligados a descansar, montando campamento y delegando al séquito funciones complementarias (caza, recolección, patrullaje o defensa), para volver a avanzar a la mañana siguiente. Mientras que los pasos van decreciendo conforme el día progresa, los días se van sumando cada vez que pulsamos el botón de campamento, expuesto bajo la imagen de una luna en un cielo nocturno²⁰². Es la marca inexorable del tiempo cronológico, que bien se puede ver como la traducción de las bitácoras o de los diarios de viaje. Con cada noche llega el momento de alimentar y curar a las tropas, un momento en que se pone a prueba la capacidad del jugador de organizar su expedición y la eficacia de sus acciones de expedición/conquista. Sin alimento o sin medicinas, el séquito comienza a pasar hambre o a morir por heridas y enfermedades; eventualmente el juego se pierde.

(Imagen 22. Dos momentos de la medición del tiempo. Contador de movimientos disponibles en el día (izquierda), días transcurridos (centro) y raciones de comida (derecha)).



Esta mecánica resulta esclarecedora a la hora de entender cómo las acciones del jugador tienen injerencia el progreso de la narración. A pesar de que todo el juego se lleva a cabo mediante el ritmo de los turnos, ya sea en el mapa o en el campo de batalla, es la noche la que determina la subsistencia de la expedición. Es el momento en que se define la condición de los soldados para la

²⁰² Las ciudades y pueblos, siguiendo la idea de la antítesis enarbolada en el apartado sobre el espacio, están exentas de la progresión de la jornada. Esta oposición de alguna manera marca lo no-urbano como una entidad amenazante en que el desplazamiento del tiempo, como parte del reto es parte de la narración del conflicto.

batalla. Pero aquí lo importante es la forma en que es la acción de descansar la que impone un ritmo lineal a los momentos del conflicto. Como había mencionado, no es que la peripecia desaparezca de esta interfaz, sino que se expresa de una manera particular contabilizando los días virtuales que se ocupan en la exploración. De alguna manera podemos observar cómo es la temporalización del conquistador quien le impone sus criterios al evento de la dominación española en Mesoamérica. La interfaz la entiendo como un esquema de la mirada europea sobre este evento específico, con la cual se mide y delimita mediante el progreso temporal de la estancia del explorador en América.

Un momento interesante, excepcional, lo tenemos en una de las últimas misiones principales que se nos presenta en Hispaniola. Después de ser secuestrada una de las integrantes del séquito, una soldada de padre español y madre taino, por una tribu beligerante, se nos avisa que tenemos quince días para rescatarla antes de que sea sacrificada durante un ritual. En esta breve misión se explota la dimensión agonal de la interfaz del desplazamiento cronológico. Se establecen sanciones a la libre exploración que mediaba entre las misiones, quitándole al jugador ese poder sobre el uso no restringido del sistema de acampado. El ritmo del juego se les quita de las manos a los jugadores y está dominado por el relato del tiempo, que le anticipa lo que ocurriría en caso de no seguir las instrucciones. No obstante, este cambio no afecta a nivel macro la narración. Salvemos o no a la rehén, no tiene ninguna repercusión en los resultados que a final de cuentas el conquistador está obligado a entregarle al rey. Esa breve imposición de la reglas queda en aquello que al final se cuenta como “la recompensa de los recuerdos”. Lo relevante en el transcurso del relato se conserva en las acciones del jugador. Pero son pequeños momentos como es el caso de esta misión las que se irán sumando para conformar ese resultado final: la satisfacción o insatisfacción del rey.

Algo en común que tienen todos estos casos es el uso de la tecnología para marcar el desarrollo temporal. Ghys (2012) habla acerca de cómo en el contexto de los juegos de estrategia significa una dialéctica entre el determinismo y la libertad, las tecnologías como denotación del pasado pero que el diseño de juego termina por connotar; y dentro de sus referentes empíricos estaba la saga *Age of Empires*. Por un lado, él observó un encasillamiento del devenir histórico mediante los progresos tecnológicos, las mecánicas de estos juegos están diseñadas para que esto cifre la esencia del desarrollo civilizatorio. De alguna manera el jugador está atado a transitar por logros científicos y técnicos para obtener ventajas sobre sus adversarios: las batallas se deciden viendo quién posee las mejores armaduras o es capaz de producir armas de pólvora. La materialización de esta idea se da mediante el *tech tree*, un diagrama de flujo que muestra las etapas de cada edificio y unidad dependiendo de la era en que la civilización del jugador se encuentre²⁰³.

Siguiendo con el caso del *Age of Empires*, y aportando a lo expuesto por Ghys, existe una preeminencia de la velocidad en las acciones del jugador implícito, pues en la mecánica del juego no existe un momento de inactividad. Como carrera de velocidad, cualquier pausa sería un instante en que los contrincantes pueden tomar una delantera económica o militar; carácter propio de los juegos en “tiempo real”. Sin embargo, para este caso no haré un análisis de ese transcurrir vertiginoso de la competencia, donde el *tempo* no está en manos de un jugador sino de todos los participantes de la partida, incluida la inteligencia artificial. Cuando establecí la linealidad de las eras, parecería que poco tiene que hacer el jugador con sus acciones más que acelerar el tránsito por la cadena de edades en esa competencia agonal, pero el diagrama de flujo expuesto por los *tech tree* implica una configuración en que los jugadores deben tomar decisiones, entablando

²⁰³ Ghys, a través de un análisis comparativo muestra cómo, a pesar de que existen constantes en el uso de tecnologías para la interfase de los juegos históricos de estrategia, también hay espacio para una interpretación de los efectos y significado que pueda tener.

A continuación se presenta el caso del árbol de tecnologías del *Age of Empires II*. Con él me parece pertinente hablar de estas nociones acerca del determinismo y de la libertad, trabajadas por Ghys, pero aunando otros problemas que saltan desde la figura del árbol y desde la inclusión del anacronismo.

[illegible]

183

el tiempo lineal que establece un origen humilde; en segundo, superar los saltos temporales que delimitan las edades, momentos que poseen el sentido de la posibilidad del avance tecnológico. En el caso de las unidades militares el sentido de progresión se hace evidente mediante los cambios de imagen. Del soldado armado sólo con un garrote de madera, llamados milicia, se va progresando hacia la armadura y armas de acero, y dentro del juego esto se mostrará mediante el incremento de los puntos de ataque y defensa: matan más rápido y mueren más lento²⁰⁴.

Conforme las tecnologías aportan mayores ventajas, mayor es la inversión que se necesita para desarrollarlas, hasta llegar a un punto en que no se puede desarrollar el total tecnológico sin sacrificar la velocidad de la construcción del ejército. Con ello se limita la travesía por el *árbol*, instando al jugador a tomar las ramas que mejor le parezcan. Esta imposición se verá durante el flujo del juego con el que podremos configurar la experiencia de este progreso tecnológico, el cual nunca llega a ser parejo, pudiendo tener una civilización cuya infantería pelea con garrotes de madera mientras poseemos artillería de pólvora y caballería pesada. Aquí se encuentra uno de los argumentos de Ghys. Por un lado el jugador está determinado por esas tecnologías pero posee la libertad a cada minuto del juego de elegir el camino que su civilización seguirá en el árbol. Ese desarrollo temporal que crea la secuencia lineal de las edades se ve fragmentada al irrumpir en ella las decisiones de los jugadores, quienes imponen un régimen de disparidad tecnológica al interior de sus civilizaciones en pos de ganar una partida. Mientras que en el diagrama aparecen bloques absolutos que imponen el avance progresivo “parejo”, el juego de estrategia, mediante sus reglas y sus mecánicas que privilegian la economía del tiempo altera esa generalización.

En *Age of Empires III* y sus expansiones ese desplazamiento está mediado por un momento de decisión que debe ser tomada por cada jugador de acuerdo a su estrategia. Cada

²⁰⁴ La idea acerca de la milicia como estadio primigenio, atrasado, de la infantería formada por soldados con espadas largas o mandobles sugiere que dentro del diseño del juego, del relato de la evolución tecnológica de la humanidad, la profesionalización del ejército sigue la misma línea. La milicia es mostrada no como expresión de una postura política frente al militarismo, sino como la manifestación incipiente del ejército profesional, efectivo, aquel capaz de dejar su impronta material a través de sus armas y armaduras.

avance, cada vez que oprimimos el botón que dará inicio al cambio de era, se nos despliega la posibilidad de elegir una personalidad que nos dará una bonificación económica o militar. Para las civilizaciones europeas estas personalidades cambian conforme avanzamos en la cadena temporal desde la Edad de los Descubrimientos hasta la Edad Imperial, comenzando por figuras como el conquistador o el comerciante culminando con el presidente o el general. Personajes sin nombre que dan imagen a la estrategia que los jugadores ejecutan, haciendo eco al macrorelato del progreso histórico.

A partir de la expansión *Warchiefs*, se abrió una nueva posibilidad en el avance de los jugadores a la quinta edad para las civilizaciones europeas. Mostrando una revaloración del referente histórico que utilizan, se establece la opción de elegir entre el camino imperial bajo la bandera de la potencia europea con la que se juegue u optar por la una revolución independentista; ambos continúan siendo el último eslabón en la cadena del progreso, pero una gran diferencia. Mientras que la Edad Imperial ofrece los avances tecnológicos más poderosos, tal y como se había manejado en las primeras entregas de la saga, la Revolución impone una ruptura del proceso civilizatorio. El aparato económico que los jugadores construyen a lo largo de la partida se quiebra al volver todas las unidades económicas, los colonos, en soldados milicianos. Al volverse una civilización en sólo ejército se apuesta por una última batalla campal, decisiva, que acaba con los adversarios; si se fracasa es imposible reanudar las actividades económicas²⁰⁵. Esta denotación de los procesos revolucionario como la antítesis del progreso económico y material lo abordaré un poco más adelante junto con la figura de Hidalgo de la que hacen uso.

Si tomamos el camino revolucionario las personalidades a elegir ya no son individuos

²⁰⁵ La revolución, vista como ese evento que quiebra el mundo, que detiene y reinicia el progreso económico y temporal de un pueblo, refuerza la idea del tiempo cíclico que antes había aparecido al poner en perspectiva general las líneas progresivas a lo largo de toda la saga. También podemos encontrar como antecedente a este elemento de jugabilidad el *Ragnarok* utilizado en *Age of Mythologies* para la civilización nórdica. La idea de este evento mítico como la batalla que pone fin a la vida sobre la tierra parece una metáfora interesante que se establece a partir de la interfaz de juego.

genéricos, sino que se cita el nombre de los héroes de las luchas emancipatorias de América Latina. De esta forma las colonias europeas en América eligen un líder que dará una bonificación específica a las tropas revolucionarias. La imagen que presento a continuación muestra los líderes que se nos presentan como opción, en dado caso que hayamos decidido independizar la colonia portuguesa.

(Imagen 24. Pantalla para avanzar a la etapa revolucionaria)



Al presionar el botón de la Revolución, simbolizada por tres puños alzados (en la esquina inferior derecha, bajo el campo nombrado *Improve*)²⁰⁶, saltan a la vista estos dos personajes, Hidalgo y Bonifacio, acompañados por el costo para avanzar de etapa y las bonificaciones que cada uno aporta, y sus nombres con la bandera como trasfondo del país que creará. Este último elemento, junto con las bonificaciones, establece en el presionar de un botón la teleología de la Revolución. El jugador, desde el presente impuesto por el flujo del juego, actúa a sabiendas de lo

²⁰⁶ A la izquierda de ese botón aparece el botón de la Edad Imperial, un V dorado. La distancia entre ambas opciones me parece que es una muestra de la facilidad existente entre un camino y otro; la Revolución como una acción calculadora del jugador de estrategia. En el extremo izquierdo se observa la bandera que remite a la potencia europea dueña de la colonia con la que jugamos.

que el futuro próximo le depara a través de sus acciones en ese pasado escenificado. El jugador de estrategia necesita saber las repercusiones inmediatas de sus actos para que pueda edificar un plan que le ayude a explotar las variables de la interfase. Esta necesidad se extrapola a la narración del pasado, y entonces estamos frente a un Hidalgo acompañado de repercusiones previsibles, tanto en lo agonal, como es el caso de bonificación, como en lo simbólico como es el establecer la producción inmediata de un país nuevo a través del presionar de un botón. Fragmentar el tiempo lineal como posibilidad para alcanzar el final del todo, la victoria, muestra otra postura acerca de ese tiempo progresivo. En la Revolución no se busca el auge de un imperio, se busca la decadencia que será el terreno de una nueva edificación civilizatoria.

Por otra parte, el beneficio que da Hidalgo sobre Bonifacio es remarcable: *“Outlaws rally to your cause”*. Esto establece la transformación de las críticas que la historiografía de gran parte del siglo XIX hizo en contra del movimiento independentista de 1810, desde Lucas Alamán y Bustamante, en algo jugable; lo cual, también revela el discurso del que se valieron para hablar de estas revoluciones. El desprecio que manifestaron las élites políticas por la insurrección popular de Hidalgo es citado bajo esta bonificación en que los “forajidos” se unen a la causa²⁰⁷.

Nuestras acciones como jugadores, dependiendo de nuestra habilidad y el ritmo al que deseemos acercarnos al final de la partida, harán que nuestra civilización progrese desde un incipiente asentamiento colonial hasta establecerse como una metrópoli, al servicio de un imperio o bajo la bandera de una nueva nación independiente, en cuestión de minutos o de horas. Podemos, incluso, abandonar el proyecto del progreso para tomar la ofensiva en el instante en que se puedan producir unidades militares. Esas decisiones tendrán repercusiones en la forma en cómo se puede

²⁰⁷ Esos “forajidos” son unidades que pueden ser producidas por todas las civilizaciones europeas a través de un edificio diseñado como una cantina al estilo de las imágenes de los *western*. Este edificio, denotado bajo el ritmo de la pianola, produce “forajidos” al estilo de bandidos y pistoleros, vestidos con gabardinas, botas y sombreros. Este cruce entre las imágenes de los vaqueros, las narraciones de la colonización del Oeste y la revolución hidalguista es otra muestra de ese mosaico que presenta esta saga de videojuegos surgida de un archivo descomunal sobre el pasado de una América de los que no se puede encontrar un relato que la unifique.

visualizar el desplazamiento del tiempo en estos juegos. Acciones lentas y pequeñas darán la impresión de que el tiempo de juego no ha transcurrido, mientras que la expansión y el progreso económico crearán una noción de desplazamiento temporal mediante el cambio de imágenes y la posibilidad de hacer más compleja nuestras ciudades.

En este sentido, la alusión que aquí haré sobre *Assassin's Creed* estará en relación con esas acciones pasivas, la posibilidad de interrumpir indefinidamente el tiempo de la narración en favor del flujo del juego. Los objetivos principales de los juegos de esta saga imponen condiciones en las que no se le permite al jugador quedarse inmóvil, debe correr, escalar o pelear para progresar en los eventos narrados. Sin embargo, hay momentos entre estas misiones que pueden alargarse, momentos dispuestos para la exploración y otras actividades secundarias a la línea principal del relato²⁰⁸. En estos casos el ritmo que se experimenta en los momentos activos es alterado si el jugador decide no cumplir de inmediato con los eventos del conflicto central.

Como uno de los casos más destacables es la posibilidad que abren las ciudades en *Assassin's Creed*. Éstas son uno de los elementos que más ha llamado la atención a los jugadores por su cercanía a las descripciones históricas, dotándolas de un aire de “realidad” en el cual inscribir sus acciones. No se impone un límite de tiempo entre cada episodio que interrumpiera la exploración del lugar ni obstáculos que no se pudieran ignorar, con lo cual el personaje-jugador puede “pasear” sin ningún objetivo determinado.

La ciudad se vuelve así en una unidad de tiempo estático, que no se marca por ninguna acción más que por los ritmos de la inteligencia artificial de los peatones, las voces de los vendedores, los cánticos de los juglares, las patrullas de soldados haciendo guardia y la física del día volviéndose noche y viceversa. Dejar que la concentración que implica el flujo lúdico nos sumerja

²⁰⁸ En EC todo está estructurado en turnos, pausas que se pueden alargar lo necesario para que exista una reflexión por parte del jugador sobre lo que hará, ya sea dentro de una batalla o en un diálogo, no se le exige una respuesta inmediata que apele a sus reflejos. Sin embargo, ésta acción si estaba restringida por la interfaz de los días (de la que hablaré más adelante) y de la necesidad de conseguir los recursos para mantener viva a la expedición.

sólo en esas visiones de lo reproducido digitalmente, permite que se genere una autoridad mediante una noción de “realismo”, lo cual permite al jugador confiar de las imágenes y sonidos estableciendo una dinámica de ver las huellas del pasado sin intervenir, un “como sí” estuviera en el lugar y momentos supuestos; algo muy semejante a una práctica turística, un simulador turístico. Estos casos implican que el jugador decida dejar de intervenir en esa imagen dinámicamente estática; dinámica a nivel visual y estática a nivel narrativo.

Sin embargo, incluso esos momentos son expresiones de esos semantemas que articulan el juego. Esa ciudad sigue siendo una referencia a la tecnología que le es posible presentificar ante el personaje-jugador el pasado de las ciudades como verdad²⁰⁹. La escenificación digital de los recuerdos por medio de una máquina conlleva que no sólo se esté experimentando lo ya experimentado, sino renovar esa experiencia por medio del papel del jugador. El *Animus* permite a los jugadores salirse del vértigo temporal que impone el reproducir las acciones de otro, podemos establecer nuestros propios ritmos.

(Imagen 25. Momento en que se puede caminar por las calles, *Assassin's Creed*).

²⁰⁹ Esta idea incluso es desarrollada en el juego *Assassin's Creed IV: Black Flag*, en el que en el tiempo presente la corporación de los templarios, Abstergo, está en proceso de comercializar el *Animus* y los archivos mnemónicos como producto destinado al entretenimiento.



La intervención de los jugadores en el desarrollo narrativo, es el anacronismo puro. Dentro de las limitantes creadas por la misma interfaz, puedo afirmar que se trata de la actualización del código en el momento mismo del juego envuelto por el flujo que crea su concentración en cada detalle. Mientras que las fechas, edades, tecnologías y unidades, sus nombres e imágenes, denotan los referentes del pasado, el acto de jugar, transitar por la narración y la interfaz, connotan el sentido de los objetivos finales de cada juego. El desarrollo narrativo se borra en torno a los semantemas presentes en la jugabilidad y son configurados mediante las acciones de los jugadores. Con esto, es pertinente insistir en la abolición del anacronismo (Fernandez, *Op. cit.*, p. 256) como categoría de crítica para valorar la relación entre videojuegos y pasado. El propio tiempo que establece el juego a través del flujo, de las acciones de los jugadores durante los momentos de concentración magnificada descrita por Duvignaud, establece al anacronismo como un elemento consubstancial de estas producciones²¹⁰.

²¹⁰ Aquí debe esclarecerse un cruce peligroso entre los tiempos del diseño de los juegos y su uso dentro del mercado; dentro de la labor de creación también debe existir el juego, el deseo de diseñar algo con que se anhela jugar.

2.3.3 El pasado como juego o los juegos del pasado

Nuevamente la idea de Ricoeur acerca de que lo que aquí llamo usos del pasado está atado de alguna manera a la capacidad de plasmar mediante textos e imágenes certezas estables. La inamovilidad de los datos, del pasado como conocimiento, es lo que permite apropiarse de él y moldearlo según el gusto o la necesidad. La carencia de dinamismo que esto puede generar en los videojuegos se ve complementada con las mecánicas, dinámicas y su capacidad por crear flujos durante los momentos de juego. Esto remite directamente a la idea de la historia como *setting* en el sentido de la disposición inicial de fichas en un tablero²¹¹.

La industria de los videojuegos es capaz incluso de volver en interfaz de juego la temporalidad relatada de diferentes maneras. La historia universal como el conjunto de los relatos eurocentristas sobre el progreso tecnológico y militar y la inevitable erección en imperios; la historia universal vista desde la noción de las teorías del complot y la ciencia ficción; la búsqueda de la verdad para salvar el mundo; y la fascinación por las pequeñas epopeyas de personajes históricos, que encapsulan el pasado en un individuo. Imágenes y textos pertenecientes a estos discursos son traducidos en mecánicas de juego, que buscan generar impresiones en los jugadores que no están destinadas a pensar el pasado. El jugar termina por envolver los relatos sobre el pasado en ese proceso que los diseñadores llaman *gamification*²¹²: la imposición de elementos como la simulación o el sistema reto-recompensa en entornos originalmente no jugables.

Bajo esta idea, en los primeros dos capítulos de esta tesis mostré qué y cómo de los discursos sobre el pasado eran apropiados y traducidos como resultados de un *gamification process*.

²¹¹ Véase el apartado en la introducción destinado a este tema.

²¹² A pesar de que existe una fuerte tendencia por aplicar este concepto al *marketing*, también se piensa como metodología para diseñadores de videojuegos y juegos de mesa; es la práctica de llevar cualquier idea, relato o experiencia a una estructura lúdica.

Las narraciones utilizadas, aquellas que compusieron el archivo de estas producciones, se nos presentan fragmentadas y recompuestas en estos soportes.

Por un lado resulta clara la forma en que reproducen el imperialismo, como si fuera inconcebible pensar el pasado en términos que no fuera bajo las trazas del imaginario de la modernidad, en el que Europa es el centro de la acción, y lo no europeo se presenta como el gran otro que dota de antagonismo al personaje principal. Existen algunos comentarios, como los de Cox (2013), en que la aparición de civilizaciones en *Age of Empires*, como los japoneses y coreanos, se debe principalmente a una elección de ventas, atraer el mercado del este de Asia. Los lugares de origen de estas producciones y el mercado mundial de jugadores comprenden un cruce entre los discursos sobre el pasado que exhiben y la necesidad de ser incluyentes; aunque sea sólo en apariencia. Estos patrones están presentes en los personajes, en las imágenes, en los ritmos de lo narrado, y en las acciones que todo lo cruza mediante la jugabilidad: el protagonista de la Conquista siempre será el español, los estados están destinados a expandirse y conquistar, la ciudad es el territorio de la política y su afuera es el de la aventura y la exploración.

No obstante, dentro de estas reproducciones encontramos refiguraciones del tiempo. Como muestra Ghys (*op. cit*), incluso cuando más de un videojuego de estrategia utiliza el mismo avance tecnológico (e.j. la escritura) se le otorgará diferentes valores y funciones²¹³ (e.j. reducción de costo y tiempo en el desarrollo de tecnologías, compartir la información visual con aliados, o la construcción de bibliotecas). Las funciones, la mecánica que envuelve a las narraciones y a la imagen-interfaz, participan en las posibilidades de generar sentido sobre esos pequeños fragmentos de información.

El pasado se ajusta dentro de los límites de un tablero de juego y sus reglas, ya sea que

²¹³ “Writing shows that even if there is agreement on the specific importance of a technology, creative game design allows designers to capture the effect of a technology differently in three equally interesting strategic options.” [La escritura muestra que, aunque haya un acuerdo sobre la importancia específica de una tecnología, el diseño de juegos creativo permite a los diseñadores capturar distintamente el efecto de una tecnología en tres opciones estratégicas igualmente interesantes.]

juguemos por turnos o en tiempo real, que esté diseñado para jugar individualmente o con más personas, de manera cooperativa o competitiva. El juego es lo que predomina sobre el pasado. Y este último puede quedar sólo como un objeto de interés o de inspiración, sin embargo, las reglas y acciones que se ponen a disposición de los jugadores revelan posturas sobre el pasado que está lejos de ser meras repeticiones. La puesta en escena de la historia universal como la lucha por conquistar un mundo en forma de tablero, como el caso de *Risk* (1958), o como episodios generados en espacios digitales ricamente detallados siguen buscando el crear algo entretenido principalmente.

Esos límites que establecen el juego y lo jugable también marcan una nueva forma de experiencia. La participación activa dentro de estas producciones de pasado y el contrato de juego que exigen deja abierta la forma en cómo se van a utilizar, junto con sus archivos, en manos de los jugadores. Por lo pronto me he dedicado a los aspectos internos de los juegos en los que pude reparar formas en que se apropian del pasado para producir dinámicas lúdicas. Sin embargo, falta considerar las posibilidades de uso. El problema, de ver cómo los jugadores pueden posicionarse frente a esa producción y su relación con el pasado y la historia, será abordado en el capítulo siguiente. La complejidad que he descrito en estos dos primeros capítulos será matizada por los mecanismos retóricos que emplean estas producciones. Después de observar qué del pasado y cómo se lo apropia esta industria estableceré la discusión acerca de la ficción histórica y los elementos que existen dentro de los juegos dirigidos al de establecerse como referentes válidos sobre la historia.

Capítulo 3. Lo retórico en los usos del pasado: los compendios informativos.

Hasta ahora, he desarrollado los contenidos y las formas de los videojuegos y sus usos del pasado, procurando ver la articulación que existe entre mecánicas y narrativa. A través del análisis de los personajes, de los espacios y lugares, y de la constitución de la temporalidad mediante las acciones de juego y las tramas, abordamos la forma en que la producción de videojuegos traduce y acopla textos e imágenes identificables con el pasado a un soporte lúdico; es decir, los usos del pasado inscritos dentro de las mecánicas del juego. Esto implicaba por un lado el predominio del entretenimiento que resultaba el eje en torno al cual se traducía el pasado, y por el otro las posibles dinámicas que el jugador implícito podía establecer dentro de los momentos de juego. Y esto comprende una limitación de los usos del pasado al interior de la práctica lúdica.

En el presente capítulo trataré de rebasar esos límites del juego a través del estudio de ciertos elementos de los videojuegos abordados, elegidos por su función o su capacidad latente de establecer puentes entre el pasado jugable y el pasado como conocimiento. Elementos que, provisionalmente, podría definir como herramientas legitimantes o que simplemente buscan que los jugadores puedan reconocer el pasado dentro del diseño del juego²¹⁴. Aquí remito a una problemática específica que implica la conexión de lo experimentado durante los momentos de ocio y el discurso histórico.

Esto se realiza mediante elementos que remiten a una noción de “precisión histórica”, de un apego a las trazas del pasado en su forma de saber histórico. Son fragmentos que dirigen la mirada de los jugadores hacia una serie de referentes reconocibles y verificables. Y estos tienen la capacidad de volver tanto las narraciones como las mecánicas en productores de un verosímil sobre el pasado.

²¹⁴ Esto de alguna manera ya ha sido adelantado cuando hablé acerca de los edificios como elementos reconocibles, como una herramienta visual para legitimar el juego con el pasado. Sin embargo, estos siguen siendo parte de las mecánicas de juego al volverse interfaz, por lo que en este capítulo me enfocaré en elementos que actúan como metanarraciones que pretenden colocarse entre el juego y la historia.

Abordo la verosimilitud especialmente desde la distinción entre lo semántico y lo sintáctico que hace Kristeva. En general, para ella lo verosímil es el sentido que produce cualquier texto, pero en ningún momento pretende llegar a un estatuto de veracidad; "... es el discurso que se asemeja al discurso que se asemeja a lo real, sin ser verdadero" (1981, p. 11), es decir, es un efecto de semejanza con otros discursos (*Ibidem.*, pp. 11-14). Parece que se refiere más a la producción literaria, distinguiéndola casi por completo de la producción de textos científicos. Además, marca la diferencia entre el sentido que se forma en relación con el mundo del lector (semántico), y aquel que aparentemente está encerrado al interior del texto (sintáctico). Podríamos ilustrar esta idea con lo hecho en los dos capítulos anteriores: existe una lógica interna en cada videojuego que encierra el sentido de cada uno de sus elementos, los usos del pasado se limitaban a crear una dinámica lúdica que aparece imposibilitada de rebasar los límites del momento del juego. Kristeva advierte que esta distinción, si bien es necesaria, también es una ilusión. La verosimilitud sintáctica, aquella que se genera mediante la relación secuencial, interna y retórica del texto, es una máscara que oculta la relación entre el interior del texto y los grandes temas recurrentes (*semantemas*) de una sociedad en un contexto histórico definido (*Ibidem.*, pp. 14-16). En este caso hay una pretensión por acercarse a los *eventos* relatados, pero yo los consideraré dentro de esta noción de verosimilitud.

Ya en el capítulo sobre el espacio había hecho mención de la función de las imágenes de edificios emblemáticos como elementos reconocibles que se ponen frente al jugador. Pero aquí haré alusión no sólo a los mecanismos de inteligibilidad, sino a la capacidad que tienen de establecerse bajo estatutos de verdad frente al jugador. De alguna forma estoy hablando del "aparente" olvido del juego, momentos fuera del flujo que pretenden inscribirse desde otro lenguaje en el soporte lúdico. Me refiero a los usos del pasado que no se inscriben dentro del flujo del juego, pero que ayudan a situar al jugador en un lugar entre el discurso inherente a sus mecánicas y otros discursos sobre el pasado.

Con esto tampoco quiero marcar una división entre lo que existe dentro de los momentos del juego con lo que abordaré en estas líneas. Parto de la certeza de que estos elementos externos a las narraciones de los videojuegos siguen estando en función de lo que los jugadores podrán experimentar. A pesar de que hablaré de algunos aspectos que están fuera del momento del juego, estos también existen como un refuerzo a las imágenes y textos que encontraremos en él, un refuerzo del *como si*. Pero al estar fuera del momento del juego, el acceso de los jugadores a ellos es enteramente opcional, requiriendo de otro contrato de lectura distinto al de los usos del pasado antes vistos.

Siendo más específico, en este capítulo utilizaré como *corpus* los apartados textuales que sirven como compendios de breves textos de corte enciclopédico, en los que se despliega información que se cree pertinente sobre lo expuesto dentro de la interfaz. Estos están presentes a lo largo de los tres videojuegos estudiados, y presentan un lenguaje que se distingue de lo mostrado durante el juego²¹⁵. Busco en ellas entender cuál es el contrato que proponen los desarrolladores a los jugadores sobre el pasado que se produce en el juego, y el pasado como verdad en el que se apoyan. También procuraré abordar estos elementos específicos como aparatos retóricos dirigidos hacia la validación del videojuego, sus textos e imágenes, frente a la historiografía y a los discursos de difusión y enseñanza de la historia.

3.1. El “código”, la base de datos y la “historia”

En primer lugar tengo que construir una definición de estos apartados enciclopédicos que me permita responder las interrogantes propias de este capítulo. Destacaré sus características generales, así como las especificidades que en cada juego se les da y cuál es su lugar en relación con

²¹⁵ *Assasin's Creed* presenta una particularidad en este sentido que será detallada más adelante.

los elementos internos del juego. En síntesis, cuál es la función que muestran alrededor de la experiencia lúdica. En primer lugar, como evidencia tenemos la forma en que nombran en cada juego a estos compendios.

El nombre de *Codex* aparece en EC, haciendo alusión más que a manuscrito en latín, a los códices mesoamericanos. Siendo estos documentos de gran valor como fuentes para historiadores se nos presenta desde un inicio como una herramienta de consulta de valía y confiabilidad. Una idea que también siguen los mapas dentro del juego mediante el uso de glifos que fácilmente pueden remitir a los códices. El nombre nos remite directamente a un intento de legitimar el acervo exhibido en este apartado. Cuestión que continúa en la propia definición que hacen los desarrolladores sobre el *Codex*:

*“The Codex is here to help you distinguish fact from fiction. Everything in Conquistador is at least inspired either by historical events, people and places, or by Native American mythology or Spanish legends. As you progress through the game, articles about the experiences you have in the game, and how they relate to actual history, will be gradually added to the Codex. If you ever find yourself wondering if something you just found in the game has any bearing in real life, check the Codex and see if it says anything about that subject.”*²¹⁶

En primer lugar está la función de guía para los jugadores, sólo para aquellos interesados en saber qué del juego es inventado y qué son hechos. Esto ya crea una propuesta de contrato de lectura. Exige que el jugador esté interesado por los referentes a los que alude el videojuego, cuestión que es enteramente opcional. Además debe confiar en el contenido del *Codex*, ya que es a

²¹⁶ [El *Codex* está aquí para ayudarte a distinguir entre hecho y ficción. Todo en *Conquistador* está por lo menos inspirado tanto por hechos, personas y lugares históricos, o por mitología de los nativos americanos o leyendas españolas. Conforme progresas por el juego, artículos acerca de las experiencias que tengas en el juego, y cómo se relacionan con la historia real, serán gradualmente añadidos al *Codex*. Si alguna vez te descubres preguntándote sobre si algo que encontraste en el juego tiene alguna base en la vida real, revisa el *Codex* a ver si dice algo sobre el tema.]

través de él que es posible transitar por el juego con la certeza de qué es ficción y que no²¹⁷.

La delimitación que establece un afuera del código como lo no real sirve como una doble legitimación. En primer lugar es tomar esos referentes textuales como la compilación de toda la información pertinente sobre el tema, la exhibición de todo lo digno de traducir al código del juego, es el pasado en un formato que permita hacerlo jugable. En segundo, es la muestra de que el esqueleto del juego está compuesto por datos verídicos que sirvieron como inspiración, como un punto de partida que se apoya a su vez del discurso del pasado como saber. Esta relación entre imaginación y verdad resuena dentro del juego cuando en palabras de uno de los integrantes del séquito, uno de los intelectuales, encontramos:

*“Though I find imagination to be the spice of life, a basis in true events lends an air of legitimacy to a story [...] It lets an author transcend the boundaries of his or her own musings to touch on the raw experience of life.”*²¹⁸

En estas líneas, que pueden aparecer de manera aleatoria, refieren una postura sobre el videojuego y su relación con el pasado. La imaginación predomina, es la base del relato, y la historia la (cuasi) legitima a partir de relacionar las divagaciones individuales con la experiencia (tiempo) vivida. De esta forma, el carácter opcional del *Codex* se vuelca sobre la dicotomía entre realidad y ficción, y la preferencia de los jugadores sobre qué destacar de la narración del juego. El *Codex*, en ese dejar afuera, hace que el jugador reconozca que hay un “verdadero” dentro de la ficción, pero sin ayudarlo a distinguir entre ambos. De alguna manera se anuncia que existen fragmentos de

²¹⁷ Esto también refiere a la posibilidad de instaurar diferentes tipos de contrato de lectura, en que la ficción y la realidad histórica se pueden experimentarse por los jugadores en diferentes grados y medidas (Araujo, pp. 212-223). Aquí debo insistir que yo defino esa dualidad como una tensión subordinada al juego.

²¹⁸ [Aunque encuentro que la imaginación hace más excitante la vida, basarse en eventos verdaderos da un aire de legitimidad a un relato [...]. Permite a un autor o autora trascender los límites de sus propias cavilaciones para tocar la cruda experiencia de la vida.] Estas palabras son dichas por uno de los personajes que pertenecen a la casa de los intelectuales (*scholars*) dentro de los integrantes posibles de la expedición, quienes, junto con los médicos, se distinguen de las clases combatientes.

realidad, pero en ningún momento se señala la separación; parecería que es imposible²¹⁹. Como los realizadores advierten, este compendio de datos sólo opera como una forma de comprobar que algo está basado con la realidad; donde el *Codex* calla frente a algo presente en el juego, entonces el jugador debe considerarlo como simple ficción cuya valía se distancia del pasado.

En AOE, el otro caso en donde este apartado informativo aparece fuera de todo momento de juego, la intencionalidad es mucho más opaca. Dentro del botón denominado *Help & Tools*, donde por lo general encontramos las secciones para cambiar la configuración de audio y video de los videojuegos de computadora, o como una de las opciones dentro del menú principal, encontramos una pequeña sección llamada simplemente *History*. La descripción de esta sección que nos brindan los desarrolladores se señala con las frases:

*“Read about the civilizations in the game, medieval warfare & more.”*²²⁰ AOEII

*“View the history of the Age of Empires III time period.”*²²¹ AOEIII

En esta escueta descripción encuentro una naturalización de la idea de historia que escapa a toda discusión sobre la ficción, como ocurre en el caso de EC. La historia entonces se muestra como una entidad que rebasa por completo al juego e, incluso, no tiene una relación importante. El periodo de tiempo parece estar en disputa entre la *History* y el videojuego, como si se necesitara de todo un compendio aparte para poder conocerlo fuera del juego. Aunque de alguna manera el contrato de lectura también se basa en la curiosidad del jugador, aquí no existe un esfuerzo, al parecer no se cree necesario, por marcar la distinción entre pasado verdadero y ficticio, cómo opera esta información frente al juego.

²¹⁹ El “discurso natural” de la verdad termina por ser reflejado mediante la creación literaria, en el que ambos se funden sin dejar trazas de su diferencia (Kristeva, 1981, pp. 12-13).

²²⁰ [Lea acerca de las civilizaciones en el juego, la guerra medieval y mas.]

²²¹ [Vea la historia del periodo de tiempo de *Age of Empires III*.]

Entonces, podría decir que la función a la que se le destina es completamente ajena al juego. Como un repertorio de datos que sirven de base a las mecánicas y narraciones del videojuego, pero donde no existe la necesidad de que los jugadores establezcan una relación entre ambas instancias. No obstante la naturalidad con la que hablan acerca del pasado termina, paradójicamente, por envolver también al juego. Con esto parecería que no es posible que dentro del diseño del videojuego se pudieran alterar los datos que exhiben en el compendio, como si no existiera una tensión, cumpliendo a su vez con una función de legitimar y verosimilizar²²². Si bien se pueden separar los datos del pasado y las mecánicas del juego por medio del lenguaje (en esto ahondaré cuando hable del contenido de los compendios), aquí es necesario observar que en ningún momento existe una separación entre lo que encontramos dentro de esta *History* y el videojuego. La misma idea que aparece en EC sobre ofrecer a los jugadores un referente informativo para comprobar con lo que se está jugando, está presente también en la aparente poco reflexionada explicación que nos ofrecen los creadores del juego.

En AC encontramos la peculiaridad de que el aparato enciclopédico está inmerso dentro de la dinámica del juego. Por la presencia del elemento tecnológico que nos permite observar el pasado dentro de la trama de la saga se desprende el nombre específico que obtiene en esta serie: *Data Base*. Ya no se hace alusión a un soporte impreso, como nos puede remitir el nombre *Codex*, ni a una entidad absoluta del conocimiento histórico como puede implicar *History*, sino a un soporte digital creado a través de uno de los programas que corren en la máquina llamada *Animus*.

Esta base de datos, al ser producto de uno de los elementos centrales del relato aparece también como la voz de uno de los personajes recurrentes. El primer juego de la serie prescinde de esta modalidad enciclopédica y aparece en el segundo a partir de la aparición de uno de estos llamado Shaun Hastings. De nacionalidad británica, tiene el rol de una especie de intelectual y

²²² Reitero que la verosimilización la considero como una máscara que procura dotar de estabilidad a un texto, ocultando la capacidad de crear diversos significados (Kristeva, 1981, p. 10).

estratega, es aquel que reúne y está a cargo de toda la información disponible por su bando, y lo caracterizan como una persona sarcástica, siempre confrontativa. A su vez, Shaun también ata los cabos pertinentes para que el caos de lo acontecido pueda cobrar forma, y así descifrar las intenciones y movimientos del enemigo. Es este personaje el autor de la base de datos a lo largo de las siguientes entregas de la serie.

Como podemos observar en la siguiente imagen, una vista al escritorio de Shaun en ACII y la forma en cómo están dispuestos una serie de documentos e imágenes unidos mediante una lógica desconocida. Esto marca, entre otras cosas, una relación entre el tema del juego (la lucha entre dos sociedades secretas) y el valor de esta *data base* como producto de las investigaciones para encontrar secretos y desenmascarar al contrario. La información sobre el pasado que se muestra en estos fragmentos es la “verdad” sobre esa realidad que dibuja el juego.

(Imagen 26. Vista de Shaun y su escritorio, *Assassin's Creed II*).



Dentro de la introducción de la segunda entrega de esta serie, se explica de manera muy breve cuál es el carácter de la base de datos:

*“Shaun is in charge of maintaining our knowledge archives. It’s like a digital library. He’ll be right in lock down with me while you are in the Animus. So if you come with anything of note, people, places, events, etcetera... he’ll create a data base you can consult for additional information.”*²²³

En estas breves líneas se explica la dinámica que existirá entre los jugadores, el mundo del juego y la base de datos: cada vez que se encuentre con algo digno de denotar, personas, lugares o eventos, Shaun creará una entrada que se puede consultar para obtener “información adicional”. Esto no explica en torno a qué se basará la importancia para que algo que pase por nuestra mirada durante el juego sea digno para constituir una entrada en la base. No obstante, esto no se separa de la cualidad opcional que ya había mencionado. En ningún momento la base de datos se vuelve un elemento indispensable para transitar por el juego. Sobre esta relación entre la información desplegada en estos apartados y los elementos de las mecánicas y narraciones hablaré en el siguiente apartado.

También habría que resaltar que el discurso informativo que prima en los compendios de las otras dos sagas se ve invadido por la voz particular de un individuo, que en muchos casos no sólo será expositivo o descriptivo, sino que estará de alguna manera en diálogo con el personaje contemporáneo, y en muchos casos dará juicios de valor. Pero pareciera que esto no impide que se deba construir la autoridad de la voz que “informa” sobre el pasado, como la caracterización del personaje como intelectual; mostrando que no cualquiera puede hablar libremente acerca del tema. El lenguaje impersonal y científico que se utiliza en los otros dos ejemplos, sigue estando presente pero, en ocasiones, irrumpirá la informalidad del personaje.

Por otra parte, los términos que utilizan para describir esta base de datos, “*knowledge*

²²³ [Shaun está a cargo de mantener nuestros archivos de saber. Es como una biblioteca digital. Él estará conectado junto conmigo mientras tú estás en el *Animus*. Así que si te encuentras algo notable, personas, lugares, eventos, etcétera... él creará una base de datos que puedes consultar para obtener información adicional.]

archives" y "*digital library*", ambos evidencian igualmente una postura de inamovilidad y finitud como características sobre el pasado; lugares que sirven de repositorio de lo que se conoce. Esta fórmula aparentemente repite aquella tendencia de distinguir entre lo ficticio y el conocimiento del pasado. Sin embargo, cuando todo ese pasado, que se refleja mediante este compendio enciclopédico, entra como parte de la interfaz del juego se da un cambio importante. A diferencia de EC y AOE, no hay una separación que distinga como asuntos opuestos el pasado del que se inspiran y lo producido dentro de la interfaz del juego. De tal forma, la manera en que se caracteriza la base de datos termina sumergida dentro de la trama de la narración, sin mostrar ningún indicio de separación del conocimiento histórico del diseño del videojuego. La imaginación, esa inspiración que de alguna manera preocupaba a los desarrolladores de EC en relación con la historia, pareciera estar presente pero en un formato muy diferente que entrará de manera explícita en tensión con el diseño del juego.

Esta definición de la base de datos también anuncia la importancia de tomar en cuenta el concepto de *archivo* como otro elemento problemático que podemos encontrar en esta relación entre juego y pasado. Resulta importante mencionar cómo estos compendios de alguna manera son portadores de una marca sobre la dependencia del archivo para poder hablar del pasado. Estas herramientas metanarrativas son definidas por sus creadores como el compendio de información de la que se valen para el diseño de estos productos, sirven explícitamente como la marca o la evidencia de esos eventos que utilizan como referencia y con el que aseguran las distancias entre juego/ficción y conocimiento histórico. Si hacemos alusión a lo que plantea Derrida, el archivo es el terreno de una dialéctica singular acerca de la memoria y del olvido, donde el acto de archivar conlleva dar forma al pasado en función del presente del archivista²²⁴. Esto es aplicable a lo que los

²²⁴ En un ciclo de conferencias que llevan por eje las problemáticas que desarrolla en su texto *Archive fever*, Derrida dice "*And this has to do with the question of the future, the archive as being not simply a recording of the past, but also something which is shaped by a certain power, a selective power, and shaped by the future, by the future anterior.*" (en Hamilton, 2002, p. 40).

compendios informativos que acompañan a estos juegos implican para los usos del pasado y el juego. A lo largo de las siguientes páginas planteo mostrar estas “enciclopedias” como la expresión tanto de esos archivos en los que se inscriben, así como la configuración de un archivo propio sometido al juego²²⁵.

En este apartado quise quedarme solamente en la parte de la apariencia de esos compendios, en qué lugares del soporte se ubican y qué revelaban sobre su relación con distintas ideas de pasado. Sin embargo, en cuanto a las prácticas que éstas pudieran generar en los momentos del juego, puesto que no es el tema de esta tesis, sólo pude marcar algunas cuestiones superficiales. En el siguiente apartado traeré a la discusión nuevamente al jugador implícito para poder profundizar mejor en la cuestión de los contratos de lectura, y ver cómo estos compendios, estos conglomerados de información, entran en tensión con la digitalización del pasado presentado en los videojuegos.

3.2. De la enciclopedia al juego y de regreso

Como había mencionado, en los casos de *Age of Empires* y *Expeditions: Conquistador*, estos apartados se presentan fuera de todo momento lúdico. Al estar como opciones dentro de los menús de inicio (las interfaces en que se elegirá la configuración en la que deseemos jugar) el jugador debe de no estar jugando para poder acceder a la información contenido en ellas. No podrá consultar la base de datos a mitad de una partida. A nivel superficial, la información desplegada en estas secciones sólo cumple como un medio para satisfacer la curiosidad que el videojuego y su temática despierte en los jugadores. Las frases como “*view the history*” o “... *distinguish fact from fiction*” describen este acercamiento en que los acontecimientos que sirven como referentes deben

²²⁵ Esto comprendería una extrapolación de lo que Derrida menciona, y que Verne Harris resalta, como el hecho de que ningún investigador está fuera de su objeto de estudio, están dentro del horizonte de un archivo (en Hamilton, 2002, p. 65). En este caso, sería una doble delimitación: la primera por el archivo que produce el referente, salida del imaginario colonial, y la segunda por el *gameworld* mismo.

ser considerados como externos al diseño del soporte lúdico. En resumen, parecería que estos compendios funcionan como un mecanismo que permite a los jugadores salir del diseño del videojuego y su traducción del pasado en mecánicas, para acercarse al discurso de la historia, a la ciencia del pasado.

Pero observo algo distinto cuando reparo en los contenidos de estas enciclopedias. Al abordar lo que dicen y cómo lo dicen pienso buscar dos cosas específicas. Por un lado ver qué es lo que genera la elección del contenido; y por el otro trataré de ver la pervivencia de los discursos del juego dentro de los apartados enciclopédicos. A pesar de las intenciones expresas por los desarrolladores, me propongo en estas páginas dar a conocer que estos apartados no hacen una distinción entre el pasado como conocimiento y el artificio narrativo. Se pregonan y se intenta convencer a los jugadores de ello, pero el producto que llega a sus manos genera otras dinámicas.

En esa búsqueda del pasado jugable se erigen ciertas ideas acerca de lo que se quiere mostrar dentro de la escenificación. Como vimos en la definición del *Codex* en EC, la selección puede seguir la lógica de explicar el fundamento de realidad que existe en lo que está presente dentro del juego. Esto implica que dentro del *Codex* solamente encontraremos temas, personajes, lugares y acontecimientos que se encuentren visualizados o, por lo menos, mencionados dentro del videojuego. Establece una dinámica peculiar en tanto que, mientras esta base de datos se erige como la acumulación exhaustiva de todo lo digno de contarse sobre la campaña española de la Conquista de Tenochtitlán, el videojuego, a su vez, se torna en un intento por visualizar semejante archivo.

El *Codex* es el caso en que mejor se trata por mantener una estructura informativa a lo largo de todas sus entradas. Como podemos ver en la imagen siguiente, se limita a puntualizar un contexto o una circunstancia a través de datos. Se trata de ese *set up*, que en esta ocasión servirá no como un punto de partida, sino como los eventos con los que el jugador implícito se encontrará,

y a través de los cuales desarrollará a su personaje tomando las decisiones que se le presentan en determinados momentos. Aquí destaco dos fragmentos de dos entradas del *Codex*: la primera aparece bajo el título *Aztec Empire* y la segunda en la etiqueta *Moctezuma Xococytzin* [sic].

*“At the time of the Spanish conquest in the early 16th century, the Aztec empire under Emperor Montezuma was the most powerful Mesoamerican kingdom of all time. Its population was 15 million people, living in 38 provinces. It covered more than 80,000 square miles and stretched from the Pacific Ocean to the Gulf Coast and from central Mexico to the present-day Guatamala [sic].”*²²⁶

*“Moctezuma II received reports of strangers landing on the coast in 1517, and the 8th of November 1519 he met Cortés outside Tenochtitlan and welcomed the Spanish into his palace as guests. For unknown reasons, he was then imprisoned by the Spanish in his own home. Although Moctezuma II is traditionally believed to have been a harsh ruler, there is evidence that he was actually a good and clever ruler who has been misjudged on the background of his encounter with the Spanish an his subsequent capitulation.”*²²⁷

En el primer párrafo podemos observar una descripción formal del estado en que los mexicas se encontraban al momento en que el personaje-jugador llega. Ante esto, el jugador implícito cuenta con información para poder darse la idea de un acontecimiento que rebasa lo expuesto por el juego, pero que a la vez ayuda a enriquecer su experiencia. La mención del tamaño del territorio y del número de pobladores sirve no sólo como un referente a ese conocimiento de lo que en el videojuego apenas se puede insinuar. También funge como un texto que pide al jugador regresar al juego pero con otra disposición para ver y leer la narración bajo la luz de la certeza de

²²⁶ [Al momento de la conquista española a principios del siglo XVI, el Imperio Azteca bajo el emperador Moctezuma era el reino mesoamericano más poderoso de todos los tiempos. Su población era de 15 millones de personas viviendo en 38 provincias. Cubría más de 80,000 millas cuadradas y se extendía desde el océano Pacífico a la costa del Golfo, y del centro de México hasta la actual Guatemala.]

²²⁷ [Moctezuma II recibió reportes de extraños desembarcando en la costa en 1517, y el 8 de noviembre de 1519 se reunió con Cortés en las afueras de Tenochtitlán y dio la bienvenida a los españoles como invitados en su palacio. Por razones desconocidas, fue entonces apresado por los españoles en su propio hogar. Aunque tradicionalmente se cree que Moctezuma II un gobernante severo, hay evidencias de que en realidad fue un buen y astuto gobernante, que ha sido juzgado erróneamente en el contexto de su encuentro con los españoles y su capitulación subsecuente.]

estar jugando con lo acontecido. Igualmente ocurre con el segundo párrafo, especialmente en lo referente a la descripción de Moctezuma como gobernante. Cuando el jugador, en su papel de conquistador-explorador español, entra por primera vez en Tenochtitlán se le obliga a tomar conocimiento y parte dentro del conflicto con los pueblos subyugados. La caracterización del tlatoani interviene de alguna manera en la postura que el jugador implícito pueda tomar en el escenario de la rebelión. El *Codex*, como una lectura opcional, cobra un papel en la forma en que podemos acceder al juego y significar la narrativa que comprende la trama del relato.

Comprende una relación entre lo que el jugador implícito puede experimentar y lo que conoce o desconoce sobre el referente de los programadores. La información se presenta como un nuevo discurso que puede dar sustento al juego y que lo ayudará a significar de una manera específica, en tanto que la trama como las mecánicas son confirmadas por un discurso informativo.

Si comparamos esto con alguna entrada de la *History* de los AOE II y III encontraremos similitudes, no sólo en la forma en que se articula la información del compendio con la interacción, sino en la información que exhiben. Para ello he tomado la entrada que más se acerca a las que anteriormente había tomado del *Codex*: la que lleva por título *Aztec*.

(Imagen 27. Ficha dedicada a los aztecas. *Age of Empires III*.)



Lo primero que resalta en semejanza es nuevamente la alusión a la extensión del territorio y al número estimado de pobladores, como la mejor forma para caracterizar ese personaje-tribu y justificar su competitividad frente a las potencias europeas. Pero aquí, a diferencia del caso de un juego de rol, se trata de la grandeza económica y militar que se resalta como mecanismos de juego, y que hace eco en estos apartados informativos operando como un texto que legitima el todo. De esta manera, la información expuesta sobre los aztecas, aparte de realizar una descripción, sirve para construir un discurso en que las civilizaciones aparecen como posibles participantes en un conflicto, sin importar tiempo y espacio.

Al igual que en el *Codex*, la caracterización estará guiada por los elementos que podemos encontrar dentro del juego. En este caso, encontramos la mención de la tecnología como una manera de dotar personalidad a las civilizaciones, como es el caso de la referencia persistente acerca de la ausencia de la rueda para propósitos de transporte y guerra. Incluso, en la *History* del AOEII encontramos una especie de valoración que cifra esta postura: “Despite their great

agriculture and arts, the Aztecs appear in retrospect to have been a waning society. They passed on no significant technology or ideas of religion or political theory."²²⁸ Este juicio marca incluso una explicación de su derrota en manos, por supuesto, del acero, la pólvora y los caballos españoles, y en un segundo plano los aliados indígenas.

Otra cosa digna de destacar en la configuración que este apartado tomó en AOEIII es, en algunos casos, la presencia de una división de la ficha. En la parte superior hay una explicación de la figura explicada dentro del juego con el subtítulo *Game information* y en la parte inferior otro destinado a los datos informativos, con el nombre redundante de *History*. De una manera parecida al *Codex* parece que su función es distinguir por un lado las funciones dentro del juego, como ese campo de la invención de los desarrolladores, y por el otro lo verídico, como el sustento de las divagaciones. Sin embargo, resulta claro a través de algunas de las entradas que no existe una división entre ambas categorías. Como podemos observar en la cita siguiente, un fragmento de la sección *History* de la ficha que habla acerca de los *settlers* o colonos, la descripción que nos encontramos aquí raya más en la broma que en la exposición de información pertinente. Todo fragmento de esta caracterización está claramente vinculado con el valor que tienen estas unidades civiles-económicas dentro del juego, no existe un esfuerzo por crear esa apariencia de formalidad ni de expresar de forma objetiva, como en los casos anteriores, la información que se suponía justificar el juego.

*"Highly industrious and loyal to a fault, the Settler lives to work for you. Whether it's chopping down the seventeen thousandth tree, scurrying across the map to a distant pile of silver ore, or endlessly toiling away at a mill, the Settler is ready to happily tackle any tedious task. The Settler's hobbies include running away from enemy soldiers, getting thrown into the river by enemy cannon fire, and crochet."*²²⁹

²²⁸ [A pesar de su Fortaleza en agricultura y artes, en retrospectiva los aztecas aparecen como una sociedad en declive. No transmitieron una tecnología significativa, ni ideas religiosas o políticas.]

²²⁹ [Altamente industriosos y leales en exceso, el colono vive para trabajar para ti. Sea talando el árbol 17,000, o

Otra diferencia que establece esta *History* del AOEIII, es la presencia de imágenes que ilustran lo expuesto en el apartado informativo. Esto es algo que compartirá con la *Data Base* en AC, pero aquí cabe señalar cuáles son las imágenes utilizadas. Si estos compendios funcionan como la exposición del archivo, de la información de la que dispusieron para su uso en la realización del juego, en la parte visual este acervo remite al mismo interior del juego. Cada tema explicado a través de las fichas obtiene su equivalente visual de las imágenes digitales del propio videojuego. Ese *corpus* informativo que parecía remitir al jugador implícito a un pasado fuera del campo del soporte lúdico, termina por remitirlo nuevamente a su interior, como si lo acontecido no tuviera imagen fuera del *gameworld*.

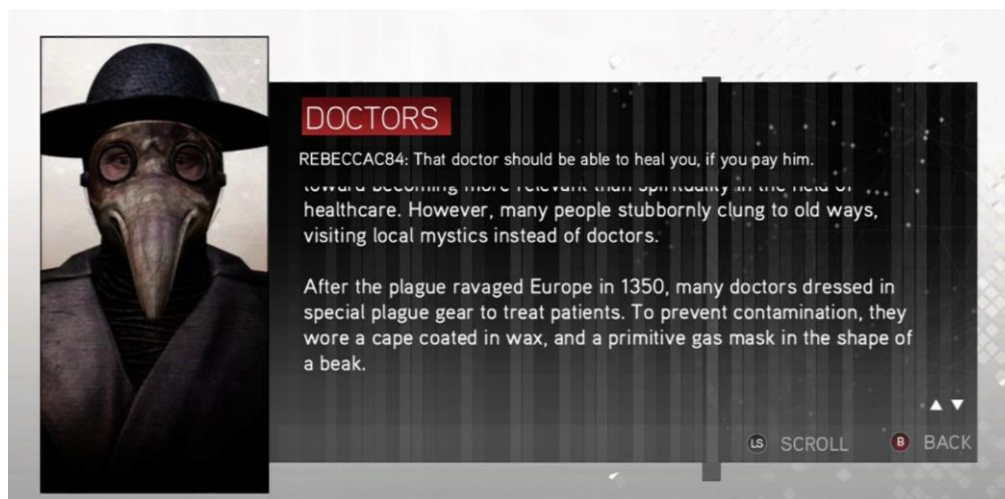
Esto se vuelve todavía más evidente en AC. La *Data Base*, como resultado de la voz de un personaje secundario y detonado por la mirada del personaje-jugador, está acoplada en función de dotar de otra dimensión a la experiencia del juego. Como vimos en la descripción que se hace de ella dentro de los diálogos, cada vez que la mirada del personaje-jugador se encuentre con algo destacable se irá sumando nueva información sobre eventos, lugares o personas que aparezcan o se mencionen. En EC el tránsito del jugador por lugares y acontecimientos irá desbloqueando las entradas pertinentes para que pueda identificar lo verdadero dentro de lo real. Pero en AC la mirada no “desbloquea” la información en el mismo sentido, ésta es construida casi al momento por el saber y la investigación de ese personaje. La búsqueda por las ciudades sobre la verdad, protagónica en la trama, también se expresa dentro de la base de datos, ya que se coteja constantemente la información de “lo que dicen los libros” y las funciones, como imágenes-interfaz, o el papel que tengan los sucesos y personajes históricos para el desarrollo de las acciones del

corriendo a través del mapa a una distante mina de plata o trabajando incansablemente en un molino, el colono está felizmente dispuesto a llevar a cabo cualquier encargo tedioso. Los pasatiempos del colono incluyen correr de soldados enemigos, ser lanzado al río por fuego de cañón enemigo y crochet.]

jugador-implícito. Para reforzar esta dinámica, las imágenes que acompañan las explicaciones dentro del compendio corresponden a lo que el jugador verá dentro del espacio digital.

De una forma similar a la *History* de AOEIII, algunas entradas estarán divididas en información directamente relacionada con las acciones disponibles al jugador y los datos que ayudan a caracterizar las escenas. Por ejemplo, en la siguiente imagen presento un caso de las fichas informativas en *Assassin's Creed II* referente a los doctores. Inicia con la voz de otro personaje secundario, Rebeca, quien es la técnica especialista que se encarga de configurar y dar mantenimiento al *Animus*. Ella en breves oraciones anuncia la función como interfaz de personas y lugares para informar al jugador sobre lo que puede hacer. Inmediatamente después, cual entrada de enciclopedia, aparece un texto que describe de forma sucinta el origen de los doctores a manera de explicación de por qué están presentes en las ciudades diseñadas.

(Imagen 28. Entrada de la base de datos bajo el título “doctors”).



El último párrafo que se muestra en la imagen resulta significativo ya que en ella, bajo la misma forma de enunciación que el resto de la información, se describe la apariencia a través de la vestimenta. Este es un caso claro en que el despliegue de información obliga a regresar la mirada a

las imágenes del juego. Muestra cómo los desarrolladores buscan certezas dentro del despliegue de información sobre el pasado en las cuales apoyarse para crear un puente entre el interior del diseño visual y textual del videojuego y el discurso informativo del pasado. Un dato se transforma entonces en una certeza que se uniforma para crear ese punto de apoyo en el conocimiento. La descripción de la vestimenta en una narración sobre las técnicas de las personas que trataban con enfermos durante la peste más de un siglo antes del escenario, se visualiza estando presentes estos rasgos en cada doctor de las ciudades. Esos “*many doctors*” que se mencionan se totalizan dentro del *gameworld*.

Este caso, que bien me parece un recurso para economizar en el diseño individual de cada entidad digital llamada “doctor”, cobra un tono diferente cuando se lo naturaliza mediante la mención de datos. El dato, expresión esencial del discurso científico, sintetiza las certezas de “lo que se sabe” sobre el pasado. La imitación que se hace de este lenguaje dentro de los compendios informativos comprende la problemática de su potencial para instaurar al propio videojuego como la escenificación de dichas certezas. Se presentan como suficientes para informar sobre el pasado sin necesidad de recurrir a otras instancias. Y las imágenes digitales que los jugadores obtienen de su experiencia de juego pueden volverse parte de esos datos, cobrando una legitimidad frente a otros lugares de enunciación.

Ya en otro espacio abordé un caso específico en que la historia se citaba como un referente científico para legitimar el diseño del juego, tanto de la imagen digital como de la narrativa²³⁰. Era el caso de tres entradas de la base de datos en *Assassin's Creed II* que contextualizaban el *setting* inicial del juego, Florencia en el siglo XV, a partir del relato histórico de la ciudad, el distrito y una construcción en que ocurría la primera escena, delimitando el tiempo y el

²³⁰ Me refiero al texto que presenté como ponencia en el *III Coloquio del Posgrado en Comunicación y Política* de la Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, en noviembre de 2013, titulado “*La retórica de los usos del pasado en la industria de videojuegos: la imagen y la enciclopedia en Assassin's Creed II*”.

espacio de la narración a través de estos enunciados metanarrativos. En las tres entradas pude encontrar una serie de mecanismos que vinculan directamente lo experimentado con el juego con lo dicho dentro del compendio informativo, como si el juego fuera expresión de la totalidad de lo que se conoce sobre esos temas; es decir, no existe nada dentro de la base de datos que no sea visible, audible o legible dentro del mundo del juego. De ello surge el eco que esta base de datos hace de la forma en cómo los mapas se relacionan con una dinámica “turística” sobre el pasado, donde los puntos de interés están presentes en estos párrafos informativos recordando al jugar de “visitar” esos monumentos digitales. Además pude observar la presencia de una serie de discursos que vinculan directamente el relato del juego (la lucha entre sociedades secretas) con los relatos de la historia política renacentista, mostrando en ese apego una necesidad para valorar el imaginario del que participa el juego²³¹. Por otra parte, también resaltó la aparición de referencias a sucesos contemporáneos estadounidenses, haciéndose partícipe de lo que Huyssen definió como el uso de ciertos hitos contemporáneos como *tropos* globalizadores de la experiencia histórica²³².

Estos ejemplos muestran el diseño del videojuego como una totalidad que corresponde al referente científico del pasado. El *gameworld* tiene la capacidad de establecerse como la digitalización de lo acontecido apoyado a través de esta base de datos. El juego, entonces, se muestra como una actividad en la que los jugadores se pueden relacionar con el pasado de formas similares a las que se practican dentro de los espacios escolares y turísticos. Es decir, los videojuegos reproducen las formas y las dinámicas de esas prácticas que resultan familiares a las experiencias cotidianas con el pasado. En este caso estoy hablando de una verosimilización del acto

²³¹ La producción de los relatos del juego sigue determinada por los *tropos* clásicos de la “historia universal”, y en este caso específico fue el del tiempo y lugar de la aparición del Renacimiento.

²³² En este caso fue la equiparación de una revuelta durante el Renacimiento con el movimiento Hippy en los 60, dentro de la entrada destinada a Florencia. “...but the revolt so terrified the rich, that a century later it was still discussed in hushed tones, much as the 1960s hippy movement is today”. [... pero la revuelta fue aterrorizó tanto a los ricos que un siglo después todavía era discutida en voz baja, tanto como el movimiento hippy de los 60 lo es hoy.] ¿Se tratará de crear una sensación asequible, reduciendo un posible extrañamiento con la ficción?

de jugar con el acto de aprender o conocer-visitar turístico²³³.

3.3. El dato y la memorización

La verosimilitud de Kristeva se muestra aquí de una manera interesante. De forma general, los compendios funcionan para establecer esa relación referencial entre los videojuegos y la historia, pero con la dinámica del ir y venir antes descrita. Por un lado sirven como la muestra más importante sobre el archivo del que hicieron uso en la elaboración del diseño, la información que marcó el contenido de lo decible sobre el pasado. Y por el otro son los fragmentos del pasado que fueron armados y yuxtapuestos en torno a los propósitos lúdicos de los creadores. Ayudan a generar sentido al interior del juego y participan en la formación del conocimiento formal de los jugadores al aportarles datos con los que de otra manera no entrarían en contacto.

Si parece que estoy reduciendo esta relación juego-historia entorno al dato, así es. El discurso histórico, en sus producciones destinadas a la difusión y a la enseñanza, hace uso exclusivo del lenguaje informativo, el cual los videojuegos reproducen. Sin embargo, los *semantemas* están presentes a lo largo de estos índices y en los contenidos de los juegos, en cuyo caso estaría hablando de una relación juego-pasado y no juego-historia. En los capítulos anteriores abordé muchas maneras en que los usos del pasado podían generar un sentido particular nacido del soporte y que en ningún momento se encerraban en un lenguaje informativo. Pero estos compendios, a pesar de su relación estrecha con el juego, parecen imponer un cierre semántico

²³³ Aquí surge otro problema que me gustaría tan sólo enunciar, puesto que me parece que posee una complejidad meritoria de un esfuerzo aparte al de este trabajo. Se trata de las semejanzas entre estas producciones digitales de pasado y los *gameworlds* creados de forma similar pero con temáticas fantásticas. El mecanismo de los compendios informativos, que ayudan al jugador a reconocer el juego como “basado” en alguna certeza histórica, funciona de la misma manera en la creación de mundos diegéticos. Casos recientes como los juegos *Mass Effect* y *The Elder Scrolls V: Skyrim* consisten en casos en que se aprecia el uso de los compendios en la construcción de la narración. Si nos apegamos a esta mecánica ¿entonces no estaríamos frente a una tendencia de poner al pasado en el mismo nivel de esos mundos diegéticos? ¿El pasado como un *trope* de la otredad? ¿Lo ausente como una condición que homologa?

reduciendo el pasado a la historia, mejor dicho, enmascaran efectivamente el verosímil semántico. Y este valor es reafirmado por los jugadores.

En resumen, estamos hablando en este caso de un ejercicio de vincular el trabajo de escenificación digital, las imágenes de las que se valen, con una serie de datos que poseen el lugar de verdades inamovibles. Por supuesto, estas bases de datos deben ser consideradas como la elaboración propia de un archivo, es decir, como la concreción delimitada de lo que se debe saber acerca del momento histórico escenificado. Tanto lo que se expone en estos textos como el cómo se expone, ejercen un criterio de pertinencia sobre los fragmentos de información capaces de esbozar el pasado. Estos textos, inmersos en el juego, requieren de un tipo especial de jugador. Para acceder a esta base de datos es necesario que el usuario corte el flujo del juego para dar pie a una lectura informativa, pero dadas las características antes expuestas podemos decir que es una práctica destinada a reforzar la narrativa, ese *mimicry* del que habló Caillois. A pesar de ello, en este apartado me gustaría hacer énfasis en la potencialidad de este contrato de lectura.

En los tres casos aquí estudiados es necesario no estar jugando para poder acceder a los apartados de lectura, por lo que se requiere de otra disposición para acceder a ellos y dota a estos compendios con un aire de “seriedad”. Pero, después de lo dicho a lo largo de este capítulo sobre la limitación de los compendios al énfasis de los datos, me parece pertinente señalar los ecos que esto tiene en las comunidades de jugadores. No en la dimensión de los efectos, sino como la correspondencia del sentido que parecen enarbolar, el pasado como dato. Para ello utilizo dos imágenes que se publicaron en diferentes páginas web y los comentarios que se suscitaron a partir de ellas.

La primera, *9gag*, uno de los sitios humorísticos más populares de habla inglesa, publicó una imagen de un salón de clases en la que al frente se proyectaba una escena de *Assassin's Creed III*, acompañada de la oración “*And who said video games can't teach you anything?*” En respuesta a

la publicación, los comentarios se cifraban en el apoyo o la censura de la proclama, e incluso en matizarla. Pero todas revelan una valoración del juego en torno a la historia²³⁴:

*"No... some of the targets **were real people**, and they died at the **same place and in the same year as in the game**."*²³⁵

Lo que aquí se muestra, en primer lugar, es la eficacia o el reconocimiento del contrato de lectura que proponen los realizadores. El problema de distinguir la realidad de la ficción, expuesta en el *Codex*, se encuentra en el centro de todos los comentarios. Reconocer que en el videojuego existen fragmentos de verdad, aparece como el punto de partida para poder afirmar que se puede *aprender algo* del videojuego. Los lugares y fechas de muerte de los personajes asesinados por el jugador están expuestos en la *Data Base*, volviendo verificable esa "realidad" a la que se hace alusión en el comentario. Por supuesto, estos datos pueden ser corroborados con otras referencias como la *Wikipedia*.

*"There are some historically accurate/ great depictions of architectual buildings in this game. **Our teacher** utilized those accurate aspects while **distinguishing the inaccurate things from the correct things**."*²³⁶

Este segundo comentario fue hecho por el mismo autor de la publicación a manera de justificación frente a las críticas negativas y a las burlas al sistema educativo estadounidense. Los comentarios que expresaban la total desaprobación del juego como un instrumento válido llevaron al autor a matizar la postura que revelaba en la imagen, agregando un nuevo factor al de la distinción entre realidad y ficción. Del énfasis en el dato del comentario anterior se pasó a las

²³⁴ <http://9gag.com/gag/6680856>. Última visita: 9 de julio, 2013.

²³⁵ [No... algunos de los objetivos eran personas reales, y murieron en el mismo lugar y en el mismo año que en el juego.]

²³⁶ [Hay algunas ilustraciones históricamente precisas de edificios arquitectónicos en este juego. Nuestro profesor utilizó esos aspectos precisos mientras distinguía las cosas correctas de las incorrectas.]

imágenes, a la capacidad de la creación digital para hacer presente lo ausente. Entonces se repara en la función del videojuego, de su escenificación visual, como una herramienta para *mostrar* el pasado arquitectónico.

Por otra parte, el profesor como la figura autorizada para guiar a los jugadores dentro del laberinto de las imágenes salta a la vista. Al estar la experiencia de juego, o por lo menos en su función didáctica, mediada por la necesidad de una figura capaz de establecer los límites de la precisión, se evidencia el temor o la incapacidad de los jugadores para reconocer los fragmentos de historia. A su vez, la figura del profesor rompe con el contrato de juego establecido por los compendios, significando que dentro del mismo videojuego no están las herramientas suficientes para volverse en un soporte de aprendizaje. Esto implica en un volver a la separación entre los momentos formales de la enseñanza, de lo serio, y el juego, lo no serio. Es como si la escuela rompiera con un espejismo, la ilusión del videojuego como un referente válido en sí mismo para aprender.

*"Whoever played Age of Mythology or Age of Empires knows that there is a lot to learn from games. It is much more interesting and you are **memorising things you like**. It's simple. =)"²³⁷*

Este último comentario continúa con la apreciación del juego en sí mismo, sin relacionarlo con la escuela u otra instancia que le reste legitimidad. En él se hace alusión ya no sólo a la precisión histórica, sino a la función explícita de aprender, pero aquí me gustaría poner énfasis en la forma de aprendizaje a la que refiere. La memorización comprende una serie de problema que competen a esta tesis pero que se dejarán para otro trabajo. La definición que hace Ricoeur²³⁸

²³⁷ [Quien haya jugado *Age of Mythology* o *Age of Empires* sabe que hay mucho que aprender de los juego. Es mucho más interesante y estás memorizando cosas que te gustan. Es simple. =)]

²³⁸ "La memorización, en cambio [a la rememoración que implica un retorno a la conciencia], consiste en maneras de aprender que tienen como objeto saberes, destrezas, posibilidades de hacer, de tal modo que éstos sean estables, que permanezcan disponibles para una efectuación, marcada, desde el punto de vista fenomenológico, por el

implica que el pasado, a través de una economía del esfuerzo de aprender, permanece en un estado de *stand by* para la efectuación de un “algo más”. Esta idea remite directamente al concepto de los usos del pasado, ya que se relaciona como el sustrato del que la práctica creativa se nutre, del que se vale, para producir nuevas inscripciones. La memorización, como la entendió Ricoeur, puede ser la práctica que crea un archivo cognitivo inicial que detona la ensoñación con lo acontecido y que termina en el deseo de jugar, de hacer presente lo pasado. Como si fuera una relación natural, el comentario expresa la simpleza que existe entre memorización y juego.

Estos tres comentarios me ayudan a bosquejar el marco en que se inscriben las posibles valoraciones de los videojuegos y los usos del pasado en las mercancías culturales para el entretenimiento. Los compendios que se abordaron a lo largo de este capítulo funge a la vez como una muestra del archivo y como detonadores de una dinámica que gira en torno a la valoración del videojuego y de la práctica del juego en general. Pero los comentarios nos permiten atisbar un poco el exterior del soporte y observar las tensiones existentes entre los lugares legitimados de enunciación sobre lo acontecido, cómo se posicionan frente a las figuras de autoridad de la historia.

Las maneras en que se reconoce la relación videojuego-pasado por los jugadores comprenden los triunfos y derrotas de las narraciones al interior de los juegos y de los recursos metanarrativos. A su vez, el cómo fracasa en posicionarse como referente en cuanto se los pone frente a discursos institucionales marca una postura débil en la tierra de nadie del pasado. El videojuego está diseñado para producir una apariencia de verdad en su interior. Pero cuando el jugador se sale del soporte, del campo de la industria del entretenimiento, su valor para significar el

sentimiento de facilidad, de espontaneidad, de naturalidad. [...] En términos negativos, se trata de una economía de esfuerzos, pues el sujeto está dispensando de aprender de nuevo para efectuar una tarea apropiada a circunstancias definidas.” (Ricoeur, 2010, p. 83).

pasado pierde eficacia.

Esto hace que me pregunte acerca de la preeminencia que posee el lenguaje en esta relación. Al interior de la estructura narrativa de los videojuegos observo un potencial para generar sentido sin necesidad de elemento externo alguno, en cuanto se relaciona con los semantemas, las expresiones del código cultural de Barthes (2011). El pasado, en el formato del juego, sirve para hablar de algo más. Pero esto se ve roto por las exigencias de la precisión histórica impuesta por la demanda de la industria y de los jugadores. La inclusión de los compendios informativos, utilizando un lenguaje formal y enciclopédico que borra la presencia del emisor o, en su caso, a través de la voz de un personaje que caracteriza la autoridad de un profesor o un académico, invoca al pasado dominado bajo la égida del discurso científico de la historia; ayudando a recrear las divisiones y distancias que se lograron borrar dentro de los flujos.

Consideraciones finales a modo de conclusión.

A lo largo de estas páginas expuse una serie de elementos presentes en los videojuegos en los que se puede observar una práctica específica frente al pasado a través de las instancias del juego y la tecnología. A través de unidades de sentido exhibí como estas mercancías son atravesadas por una serie de temas significantes que articulan la forma en que se presenta y produce un pasado específico. Mi propósito inicial por entender los usos del pasado, esas formas en que la industria de videojuegos se vale de las narrativas e imaginarios de lo acontecido, reveló muchos cruces en que estas mercancías culturales se vuelven partícipes de problemáticas específicas en relación con otros temas culturales, políticos y sociales. La configuración del pasado mediante la articulación de los personajes, los espacios y el tiempo (o ritmo), que a su vez componen al unísono una serie de sentidos posibles, abrió la oportunidad de entablar un diálogo con una serie de discusiones acerca de la memoria, el imaginario y los discursos sobre el pasado, evidenciando la complejidad en la que los videojuegos participan.

En primer lugar cabe resaltar las continuidades, aquellos lugares donde el juego no puede instaurarse fuera de lo ya dicho en otros discursos, es decir, los momentos en que la industria reproduce una serie de lugares comunes. Tal son los casos expuestos por la figura de la mujer y del conquistador en las producciones aquí estudiadas. En ellos podemos observar que cada juego se topa con diferentes límites a la libertad que se le puede dar al diseño de los roles y personajes. El juego parece implicar que los roles y caracterizaciones adjudicadas tradicionalmente a estas figuras pueden ser reconfigurados libremente. Sin embargo, esa fascinación por la ucronía que aparece en *Expeditions* y en *Age of Empires* resulta quedarse corta al poderse vincular al discurso del colonialismo y del predominio masculino con facilidad; así lo atestiguan el ensayo de Cox (2013) y la reseña de Filipowich (2013). Mientras que los críticos, conscientes de la presencia de esos discursos en relatos e información que aparentan inocencia, esperan un cambio más significativo de estos

roles impuestos, los diseñadores parecen estar a merced de la tiranía del *setting*, obligados a repetir ciertos núcleos con los que el pasado permanece “reconocible” para el público al que se dirigen. El rol del conquistador aparece libre en cuanto a su actitud “moral” hacia el indígena y sus problemas, pero no puede evitar que la Conquista ocurra, ni tampoco puede haber otro actor principal de ese relato. Lo mismo podemos observar sobre el papel de la mujer, que si bien en este último ostenta el mismo lugar que el hombre (puesto que se busca la participación de jugadores y jugadoras por igual), en los demás su aparición está restringida a las mujeres célebres²³⁹.

¿Es posible crear un videojuego, o cualquier clase de juego, en que el pasado aparezca contrario a estos discursos hegemónicos? Si la respuesta es afirmativa ¿qué pasaría con la necesidad de relacionar lo jugado con el saber histórico, el cual, en parte, reafirma esos discursos y sin el cual no habría un reconocimiento de que efectivamente se está jugando con el pasado? Si estos casos resultan puntos donde observar el imaginario noratlántico, en que Europa sirve como medida y sujeto único en el devenir histórico, no puede mantenerse al margen de una valoración del Otro (el indígena y la mujer). Entonces el juego parecería estar despojado por completo de esa cualidad idealizada que Duvignaud le atribuía; como experiencia libre e inocente. Sin embargo, estos casos no se desprenden sólo de la irrupción de las reglas, entendida ésta como el sometimiento del juego a la lógica “adulta”, sino mediante el carácter intertextual, discursivo, que conforma a esta industria. Y es en la traducción lúdica, como esta tesis muestra, donde esa hegemonía discursiva encuentra algunos giros y pliegues.

En este sentido observamos los mutismos y olvidos de la historia que se pueden rescatar reconfigurando el espacio cotidiano del juego. Si bien no logran suprimir sistemas como el mapa o las historias nacionales, los videojuegos pueden presentar la novedad de incluir relatos, imágenes y

²³⁹ Incluso, considerando a la heroína en *Assassin's Creed: Liberation*, da la impresión de que no existe la mujer como posible figura central sino hasta la segunda mitad del siglo XVIII; y aun así se le da a esta heroína un lugar que no figura dentro de la línea principal de la saga, está aparte de la historia de Desmond.

personajes poco comunes²⁴⁰, que por sí mismos no encierran la certeza de una rememoración, expuestos como un fragmento mas deparado para la memoria-hábito, la memorización o para el desarrollo de telones de fondo que brinden una apariencia de novedad y diversidad. Pero quedarnos en esta idea sería considerar al código y al sistema como elementos específicos a los videojuegos que ahogan la posibilidad de una significación, como si a nivel narrativo fueran repetición, mientras que la jugabilidad perteneciera a otro campo distinto, irreconciliable.

La tecnología absorbe ese horizonte, siendo ella la que monopoliza la novedad²⁴¹. Sin embargo, al centrarme mayormente en las acciones que el jugador implícito es capaz de realizar, configurando ese actante narrado, muestro que esas reproducciones discursivas entran al campo del juego y la interacción, es decir, cómo los cambios en las mecánicas de interacción instauran una impronta que cruza las posibles significaciones del pasado; posicionando nuestra mirada en diferentes perspectivas, colocando al sujeto en cambiantes puntos de dominación del espacio y el tiempo, y colocándose en distintos niveles frente a la imagen figurativa. Son esos discursos históricos, coloniales, escolares, instituidos, que se ejecutan mediante el juego.

Aquí ronda un tema que abordé sólo de manera pasajera, el cual es la cuestión del trauma histórico, presente especialmente en los temas de la Conquista y la colonización de América. Este cruce entre trauma y juego merecería un esfuerzo particular puesto que su uso por la industria del videojuego ha revelado una serie de reacciones que dan cuenta de este problema. He recalcado cómo dentro de estas mercancías difícilmente hay lugar para la rememoración, un acto reflexivo sobre el pasado. Pero mediante la potencialidad latente de ese uso de la memoria-hábito estos

²⁴⁰ Ésta sería una de las relaciones con el valor mercantil de abordar un periodo histórico poco común, aquel valor que los desarrolladores le otorgaban a la Conquista como el punto base de venta para el juego.

²⁴¹ Esto correspondería con la hipótesis de Huyssen, en la que es la tecnología la que nos lleva la mirada hacia el futuro y que, paradójicamente, su uso tiende cada vez a más a mostrarnos el pasado: "[...] este predominio de la mnemohistoria, la memoria y la musealización son invocadas para que se constituyan en un baluarte que nos defienda del miedo a que las cosas devengan obsoletas y desaparezcan, un baluarte que nos proteja de la profunda angustia que nos genera la velocidad del cambio y los horizontes de tiempo y espacio cada vez más estrechos." (2002, p. 32).

videojuegos se colocan en un punto entre el juego y la rememoración del trauma. *Expeditions: Conquistador* recibió dos demandas en Argentina por parte de la Defensoría del Pueblo de Tucumán exigiendo que fuera retirado de los buscadores y del mercado²⁴². Las razones expuestas por el demandante resultan interesantes puesto que enarbola la idea de la imposibilidad de que un videojuego hecho en Dinamarca sea capaz de aproximarse de forma adecuada al tema²⁴³. Estas declaraciones exhiben, por un lado, que el demandante ni siquiera se aproximó al videojuego, ver de qué se trataba, fue el sólo hecho de que el tema fuera llevado al entretenimiento razón suficiente para generar esa crítica. Estos lugares de fricción son generados por una idea de lo que es el juego por alguien que no juega, y por las ideas sobre la Conquista de quienes no son partícipes de su rememoración; el problema de la producción y mercantilización de un relato histórico como global, mientras que su consumo local en los lugares donde dicho relato forma parte de la memoria. El juego se presenta entonces como un elemento que participa de la relación entre lo “ya dicho” y lo “no dicho” (Foucault, 2013, p. 38), junto con las relaciones de poder que categorizan lo decible y lo indecible.

De esta forma, el trauma dirige la mirada “más allá” y “más acá” del soporte haciéndome adentrar en el terreno de los jugadores y de los estudios desarrolladores como elementos centrales; el trauma no es propio del soporte sino de los actores en torno a él. Especialmente el caso de esta demanda me hace pensar en el problema de las localidades. Por un lado, *Logic Artists* desde Dinamarca están confiados en que su aproximación al rol del conquistador fue efectiva, para ellos

²⁴² Sobre estas reacciones véase el artículo de Isabel Valdés Aragonés “‘Conquistadores del Nuevo Mundo’ aviva el debate del colonialismo” en *El País*, Madrid, 20 de julio, 2013. http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2013/07/18/actualidad/1374175260_962068.html Última visita en junio, 2014; y de Mariana Carbajal “Jugando a matar indígenas” en *Página 12*, Argentina, 12 de julio, 2013. <http://www.pagina12.com.ar/diario/sociedad/3-224305-2013-07-12.html> Última visita en julio, 2014.

²⁴³ Con ello me quedo un poco corto, pero sus declaraciones van en este tono: “Es la recreación del genocidio perpetrado en América en el siglo XV. [...] El juego fomenta esa superioridad bajo la fachada de una presunta necesidad de civilizar. [...] Lo que ocurrió es banalizado hasta el nivel de entretenimiento. [...] Es indignante ver como el dolor es explotado para promocionar un divertimento con fines comerciales.” Como pude mostrar, las acciones de civilizar son sólo uno de los caminos posibles por los que podemos transitar con nuestro avatar, y esta característica fue usada por *Logic Artists* como argumento defensivo.

su logro consiste en no glorificar a estos personajes y sus actos, exhibiéndolos como una opción mas dentro de posibles heroicidades. Pero al parecer, desconocían la vigencia de este relato como tropo de los problemas actuales del racismo en América Latina. Aquí cabría preguntarnos cuál es la presencia que el relato de la Conquista española tiene en Dinamarca, con qué jugaron estos desarrolladores desde su contexto, y cómo se volvió este relato en materia de juego. La parte del demandante también exige que se formulen otras preguntas: ¿cómo el juego lo pudo interpelar de tal forma que provocara las demandas? ¿Cómo se articula un discurso en el que el videojuego, como simulación, vuelve a infligir el dolor del trauma?²⁴⁴ Con este caso se reafirma lo que he manejado constantemente como la distancia/tensión entre el tiempo del juego y el tiempo del pasado como relato. Estos videojuegos están inmersos en el entramado formado por los inagotables usos que se le ha dado al pasado, a las mismas narraciones que la industria se ha apropiado. Mientras que el juego y esta industria tienden en apariencia a consolidarse aparte, o a pesar, de esta circunstancia, la potencialidad de sentido de estos soportes se verá constantemente interpelada por momentos y puntos de fricción, en que el pasado desborde el juego, y éste último deba ser visto, construido e identificado desde otro ángulo, ajeno al de los creadores y sus jugadores.

Por otra parte, de la mano de la cuestión de la experiencia, ya sea sobre la temporalidad, sobre el juego o sobre el relato, me parece que el estudio de los jugadores y sus experiencias y significaciones particulares resulta un horizonte interesante hacia donde extender esta investigación; más allá del tópico del trauma. Es ahí donde nos podremos adentrar a la recurrente inquietud tanto en jugadores como investigadores sobre la potencia de estos juegos de “enseñar” o no historia, o para ser más precisos, sobre las competencias que estos juegos pueden fomentar. Como aquí he resaltado, existe el problema de la reproducción del discurso colonial sobre el

²⁴⁴ Aparte, es menester preguntarnos sobre cuál es el camino idóneo para abordar semejante punto de fricción sin emprender una campaña de legitimación de ninguno de los bandos.

dominio y la conquista hasta cierto punto, en que el espacio y cualquier “otro” están dispuestos a ser vencidos y controlados, así como la presencia constante de “datos informativos” o pequeñas certezas, aparentemente objetivas, neutras e inocentes. No obstante, cómo muestro en el último apartado del tercer capítulo, se está generando un interés por la historia a partir del juego que muchas veces se contrapone a los programas escolares. La novedad que se busca en el pasado, la sorpresa que guarda la ficción y la presencia de información con la que difícilmente se entraría, puede verse como la generación de una actitud positiva en la que se despierte la curiosidad sobre el pasado. ¿Pero este interés no estaría condicionado al soporte, donde lo que no esté relacionado con él termine en el olvido de los jugadores?²⁴⁵ Por supuesto, para profundizar en esta interrogante y otras acerca de estas competencias serían necesarias otras herramientas teórico-metodológicas, tal vez más apegadas a la pedagogía y la psicología. ¿Qué obtienen, en sentido estricto del aprendizaje, los jugadores? ¿Cómo se relaciona esta forma de producir pasado con otros enunciadores legitimados? ¿El juego puede crear o ser él mismo una herramienta a ser utilizada en contextos que rebasen el entretenimiento y lo escolar?

Retomando el epígrafe que abre esta tesis, voltear al pasado es volver a narrar, no dotar de un nuevo sentido a los relatos, imágenes y saberes que atestiguan esa ausencia, puesto que siguen siendo cómplices de ese imaginario colonial. Pero hablar del pasado como *setting*, del pasado como juego (o configuración suya), implica que esos relatos son llevados a un campo simbólico diferente, donde su uso es otro al de los demás espacios públicos e institucionales donde también se ejerce un uso del pasado y de la historia. Hablar de juego, ese espacio de tensiones entre el imaginario, la creación “libre”, las reglas y las industrias e instituciones que lo encierran, es colocarnos frente al pasado bajo otra dinámica que valora la creación de experiencias específicas. El

²⁴⁵ Por mi parte mi interés radica en ver las formas en que los jugadores se apropian de los videojuegos como herramientas que le sirven como modos de legitimar su tiempo de ocio, las formas en que esta forma de entretenimiento se erige con la capacidad de intervenir en los espacios y tiempos escolares y académicos.

agon y el *mimicry*, elementos que he destacado para distinguir entre jugabilidades, aportan dos grandes vertientes en que se exige a los jugadores relacionarse de forma determinada. Los videojuegos aquí abordados, toman como herramientas de juego o formas de lectura diferentes mecánicas para poder resaltar estas pulsiones.

Debido a la tensión que genera el esfuerzo por establecer ese carácter connotativo, que a lo largo de estas páginas se ha resaltado, difícilmente puedo reducir esto a la caracterización de la búsqueda de una edad de oro o de la producción de continuidades entre el pasado y el presente. Sin embargo, es la disposición de una serie de elementos lúdicos que permiten entender ese pasado digital tanto como un *tropo* exótico, (no necesariamente edades de oro sino edades en que “todo es posible”²⁴⁶). Como exponía de Certeau, cada sociedad produce sus propios juegos y jugadas que se atienen a las reglas que las encasillan: “[...] los juegos *formulan* (y de hecho formalizan) las *reglas* organizadoras de jugadas y constituyen también *una memoria* (un almacenamiento y una clasificación) de esquemas de acciones que articulan las salidas para cada ocasión.” (de Certeau, pp. 26-27). Esto aplica no sólo a cada partida o a la metáfora de las tácticas con las que una sociedad se acopla y subvierte lo instituido, sino a la forma en cómo una industria apropia el imaginario del pasado a sus producciones, estableciendo *memorias* en común pero que se fragmentan como por un caleidoscopio a partir de sus lugares de producción hasta los sitios en donde se ejecuta el juego.

Bajo una mirada general, esta tesis enuncia una serie de problemas que atraviesan esa relación entre pasado y juego, pero que debido a su complejidad resultó imposible profundizar aquí en cada uno de ellos. La metáfora del videojuego (y tal vez de la imagen digital en general) como fruto de la pulsión hacia una máquina del tiempo nacida del fracaso de la historia por establecerse

²⁴⁶ Esta forma en que cada juego guarda la esperanza del “cualquier cosa puede pasar” Duvignaud la sitúa como una de las características esenciales que permiten atar a los hombres a través de una fascinación por lo indeterminado.

como un mecanismo efectivo para conocer la “verdad” sobre el pasado ante los ojos de una sociedad que experimenta la temporalidad de una manera peculiar a través de la tecnología y, especialmente, en los momentos del ocio, es una idea que se ha ido presentando a lo largo de estas páginas. Esta, y varias otras interrogantes, merecerían un desarrollo mayor en futuros trabajos.

Bibliografía.

Aarseth, Espen, *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1997, 203 p.

Ahlqvist, Ola, "Converging themes in cartography and computer games" en *Cartography and Geographic Information Science*, n° 38 (3), 2011, pp. 278-285.

Appadurai, Arjun, *La modernidad desbordada: Dimensiones culturales de la globalización*, Buenos Aires, Trilce y Fondo de Cultura Económica, 2001, 237 p.

Araujo Pardo, Alejandro, *Novela, historia y lecturas. Usos de la novela histórica del siglo XIX mexicano: una lectura historiográfica*, México, Universidad del Claustro de Sor Juana y Universidad Autónoma Metropolitana, 2009, 414 p.

Bachelard, Gaston, *La poética de la ensoñación*, tr. Ida Vitale, México, Fondo de Cultura Económica, 2011, 321 p.

- *La poética del espacio*, tr. Ernestina de Champourcin, 2ª ed., México, Fondo de Cultura Económica, 2013, 283 p.

Barthes, Roland, "Introducción al análisis estructural de los relatos" en Silvia Niccolini comp., *El análisis estructural*, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina, 1977, pp. 65-101.

- *S/z*, tr. Nicolás Rosa, ed. rev. y corr., México, Siglo XXI, 2011, 270 p.

Barthes, Roland, *et. al., Lo verosímil*, Tr. Beatriz Dorriots, 2ª ed., Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1972, 178 p.

Burns, Alex, "Civilization III: Digital game-based learning and macrohistory simulations", 16 p.
<http://alexburns.net/Files/CivilizationIII.pdf>

Caillois, Roger, *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, Tr. Jorge Ferreiro, México, Fondo de Cultura Económica, 1986, 331 p.

Cameron, Angus, "Ground zero – the semiotics of the Boundary line" en *Social Semiotics*, vol. 21, n° 3, June 2011, pp. 417-434.

Campbell, Joseph, *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, tr. Luisa Josefina Hernández, México, Fondo de Cultura Económica, 2006, 373 p.

Castro-Gómez, Santiago, *La hybris del punto cero: ciencia, raza e ilustración en la Nueva Granada (1750-1816)*, Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana, 2005, 346 p

Cohen, David William, *The combing of history*, Chicago, The University of Chicago Press, 1994, xxv-264 p.

Cox, Angela, "The othering of time in *Age of Empires II*", August, 2013, recurso en: <http://www.playthepast.org/?p=3902>. Última visita: junio, 2014.

Darley, Andrew, *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, Tr. Enrique Herrado Pérez y Francisco López Martín, Barcelona, Paidós, 2002, 333 p.

De Certeau, Michel, *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*, Tr. Alejandro Pescador, México, Universidad Iberoamericana e Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 2000, 229 p.

De la Peza Cásares, María del Carmen, "La lectura interminable. Una aproximación al estudio de la "recepción"" en *Versión*, n° 3, abril, 1993, pp. 57-82.

Duvignaud, Jean, *El juego del juego*, tr. Jorge Ferreiro Santana, Santafé de Bogotá, Fondo de Cultura Económica, 1997, 159 p.

Esnaola, Graciela Alicia, *Claves culturales en la organización del conocimiento. ¿Qué enseñan los videojuegos?* Buenos Aires, Alfagrama, 2006, 160 p.

Fernández Prieto, Celia, "El anacronismo: formas y funciones" en *Actas do Colóquio Internacional Literatura e História*, Porto, 2004, vol. 1, pp. 247-257.

Filipowich, Mark, "Expeditions: Conquistador and post-imperial arrogance" en *The Border House Blog*, junio, 2013. <http://borderhouseblog.com/?p=10962> última visita: noviembre, 2014.

Forcadell, Carlos, Carmen Frías, et. al., coord., *Usos públicos de la historia*, vol. 1, Zaragoza, Universidad de Zaragoza, 2002, 626 p.

Foucault, Michel, *La arqueología del saber*, tr. Aurelio Garzón del Camino, 3ª ed, rev., México, Siglo XXI, 2013, 273 p.

Frasca, Gonzalo, *Play the message. Play, game and videogame rhetoric*, Ph. D. dissertation, IT University of Copenhagen, Denmark, 2007, 213 p.

Gammal, Farouk El, "La imagen del espacio: su percepción y su efecto diferenciador sobre el pensamiento geográfico" en *Revista de Ciencias Sociales*, vol. XII, n° 3, septiembre, 1968, pp. 311-331.

Garfias Frías, José Ángel, *Mitologías para el consumo global de videojuegos. Análisis de Zelda, Halo y Metal Gear*, tesis de Maestría en Comunicación por la UNAM, México, el autor, 2006, 295 p.

Gazzard, Alison, "Unlocking the gameworld: The rewards of space and time in videogames" en *Game Studies. The international journal of computer game research*, volume 11, issue 1, February, 2011, http://gamestudies.org/1101/articles/gazzard_alison

Ghys, Tuur, "Technology trees: Freedom and determinism in historical strategy games" en *Game Studies. The international journal of computer game research*, volume 12, issue 1, September, 2012, http://gamestudies.org/1201/articles/tuur_ghys

Gil, Adriana y Montse Vall-Ilovera, coord., *Género, TIC y videojuegos*, Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya, 2009, 96 p.

Hamilton, Carolyn, et. al., ed., *Refiguring the archive*, London, Kluwer Academic, 2002, 368 p.

Hanna, Stephen P. and Vincent J. del Casino, editors, *Mapping tourism*, United States, University of Minnesota Press, 2003, xxvii-219 p.

Hayot, Eric y Edward Wesp, "Towards a critical aesthetic of virtual-world geographies" en *Game Studies. The international journal of computer game research*, volume 9, issue 1, April, 2009, http://gamestudies.org/0901/articles/hayot_wesp_space

Henthorne, Tom, "Cyber-utopias: the politics and ideology of computer games" en *Studies in Popular Culture*, vol. 25, no. 3, April, 2003, pp. 64-76.

Herzfeld, Michael, "Rhythm, tempo and historical time: Experiencing temporality in the Neoliberal Age" en *Public Archaeology: Archaeological ethnographies*, vol. 8, n° 2-3, 2009, pp. 108-123.

Horkheimer, Max y Theodor W. Adorno, *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*, 3ª ed., intro. y tr. Juan José Sánchez, Madrid, Trotta, 1998, 303 p.

Huysen, Andreas, *En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de globalización*, tr. Silvia Fehrmann, México, Goethe Institut y Fondo de Cultura Económica, 2002, 284 p.

Järvinen, Aki, *Games without frontiers. Theories and methods for game studies and design*, doctoral dissertation study for Media Culture, University of Tampere, Finland, 2008, 418 p. Recurso en: <http://tampub.uta.fi/handle/10024/67820>

Jiang, Bin, "The image of the city out of the underlying scaling of city artifacts or locations" en *Annals of the Association of American Geographers*, vol. 103, issue 6, April, 2013, 13 p., <http://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1209/1209.1112.pdf>

Juul, Jesper, *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge, MIT Press, 2005, 233 p.

Komel, Mirt, "Orientalism in *Assassin's Creed*: self-orientalizing the assassins from forerunners of modern terrorism into Occidentalized heroes" en *Teorija in Praksa*, n° 1, 2014, pp. 72-90.

Kristeva, Julia, *Semiótica*, 2ª ed., Tr. José Martín Arancibia, Madrid, Espiral, 1981, 2 v.

Lindley, Craig A., "The semiotics of time structure in ludic space as a foundation for analysis and design" en *Game Studies. The international journal of computer game research*, volume 5, issue 1, October, 2005, <http://www.gamestudies.org/0501/lindley/>

López Muñoz, Eugenia, "Sexismo, violencia y juegos electrónicos" en Concha, Ángeles de la, *El sustrato cultural de la violencia de género. Literatura, arte, cine y videojuegos*, Madrid, Síntesis, 2010, pp. 277-320.

Lynch, Kevin, *La imagen de la ciudad*, Tr. Enrique Revol, Buenos Aires, Infinito, 1984, 207 p.

Manovich, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, tr. Óscar Fontrodona, Barcelona, Paidós, 2005, 431 p. il.

McClintock, Anne, *Imperial leather. Race, gender and sexuality in the colonial context*, United States, Routledge, 1995, 450 p.

Metz, Christian, "Más allá de la analogía, la imagen" en *Análisis de las imágenes*, Tr. Marie Thérèse Cevasco, Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1972, pp. 9-22.

Mier Garza, Raymundo, *Introducción al análisis de textos*, México, Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, 1984, 136 p.

Navarro, Desiderio, selección y traducción, *Intertextualité. Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto*, La Habana, Unión de Escritores y Artistas de Cuba, Casa de las Américas, 1996, 215 p.

Perkins, Chris, "Cartography – cultures of mapping: power in practice" en *Progress in Human Geography*, vol. 28, n° 3, 2004, pp. 381-391.

Reboredo, Aida y Arcelia Espinosa, *Jugar es un acto político: El juguete industrial, un recurso de dominación*, México, CEESTEM y Nueva Imagen, 1983, 204 p.

Ricoeur, Paul, *Tiempo y narración III*, tr. Agustín Neira, 4ª ed., México, Siglo XXI, 2006, pp. 629-1074.

- *La memoria, la historia, el olvido*, 2ª ed., Tr. Agustín Neira, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2010, 673 p.

Rousso, Henry, "Para una historia de la memoria colectiva: el post-Vichy", tr. Margarita Merbilhaá en *Aletheia*, vol. 3, núm. 5, diciembre, 2012. Recurso web en: <http://www.aletheia.fahce.unlp.edu.ar/numeros/numero-5/traduccion/para-una-historia-de-la-memoria-colectiva-el-post-vichy>

Rufer, Mario, "De las carrozas a los caminantes: Nación, estampa y alteridad en el Bicentenario argentino" en Mario Rufer, coord., *Nación y diferencia. Procesos de identificación y formaciones de otredad en contextos poscoloniales*, México, Ítaca, 2012, pp. 151-186.

- "La temporalidad como política: nación, formas de pasado y perspectivas poscoloniales" en *Memoria y Sociedad*, vol. 14, no. 28, Bogotá, 2010, pp. 11-31.

Ryan, Marie-Laure, *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, tr. María Fernández Soto, Barcelona, Paidós, 2004, 456 p.

Sicart, Miguel, "Defining game mechanics" en *Game Studies. The international journal of computer game research*, vol. 8, issue 2, December, 2008. Web: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>

- *The ethics of computer games*, Cambridge, Massachusetts Institute of Technology Press, 2009, 264 p.

Simons, Jan, "Narrative, games and theory" en *Game Studies. The international journal of computer game research*, vol. 7, issue 1, October, 2013. Web: <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>

Sĩsler, Vít, "Digital arabs: representation in video games" en *European Journal of Cultural Studies*, n°

11 (2), 2008, pp. 203-220.

Sobchack, Vivian, ed., *The persistence of history. Cinema, television and the modern event*, New York and London, Routledge, 1996, 265 p.

Tal, Tzvi, "Libertadores de celuloide: San Martín y Bolívar en películas de la globalización" *Independencias - Dependencias - Interdependencias*, VI Congreso CEISAL 2010, Toulouse, France, <http://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00496211>

Taylor, Laurie, "When seams fall apart. Video game space and the gamer" en *Game Studies. The international journal of computer game research*, volume 3, issue 2, December, 2003, <http://www.gamestudies.org/0302/taylor/>

Trepte, Sabine, Leonard Reinecke & Katharina-Maria Behr, "Playing myself or playing to win? Gamers' strategies of avatar creation in terms of gender and sex" en Richard E. Ferdig, *Discoveries in gaming and computer mediated simulation: new interdisciplinary applications*, United States, Information Science Reference, 2011, pp. 329-352.

Trouillot, Michel-Rolph, "Moderno de otro modo. Lecciones caribeñas desde el lugar del salvaje", en *Tabula Rasa*, n° 14, Bogotá, enero-junio 2011, pp. 79-97.

Turner, Victor, "From liminal to liminoid, in play, flow, and ritual: an essay in comparative symbology", en *Rice University Studies*, num. 60, 1974, pp. 53-92.

Voloshinov, Valentín N., *El signo ideológico y la filosofía del lenguaje*, Tr. Rosa María Rússovich, Buenos Aires, Nueva Visión, 1976, 242 p.

White, Hayden, *Ficción histórica, historia ficcional y realidad histórica*, Ed. de Verónica Tozzi, Buenos Aires, Prometeo, 2010, 230 p.

Wunenburger, Jean Jacques, *Antropología del imaginario*, tr. Silvia Labado, Buenos Aires, Del Sol, 2008, 168 p.

Wyatt, Sally, "Technological determinism is dead; long live technological determinism" en Edward Hackett, et. al., ed., *The handbook of science and technology studies*, 3rd ed., United States, Massachusetts Institute of Technology Press, 2008, pp. 165-180.