



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

**ANÁLISIS DEL DISCURSO IDEOLÓGICO DE “LO OCCIDENTAL” EN EL  
VIDEOJUEGO HISTÓRICO. CASO LA SAGA ASSASSIN’S CREED**

**TESIS**

**QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:**

**MAESTRO EN COMUNICACIÓN**

**PRESENTA:**

**EMMANUEL GALICIA MARTÍNEZ**

**TUTOR:**

**DR. JOSÉ ÁNGEL GARFIAS FRÍAS**

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES, UNAM**

**CIUDAD UNIVERSITARIA, CD.MX. OCTUBRE DE 2019**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.





Quiero agradecer:

Al CONACyT y al Programa Nacional de Posgrados de Calidad, ya que sin su apoyo económico no sería posible la conclusión y publicación de la presente investigación.

Al Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales y a la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, debido a que han sido mi casa de estudios y mi lugar de formación académica.

Principalmente al más grande de mis héroes, el Dr. José Ángel Garfias Frías, quien realmente ha sido un verdadero tutor, mentor, amigo, ejemplo a seguir y una inspiración en el aspecto académico y personal. Si no fuera por su guía, me encontraría en otro lugar de la vida.

De igual manera, a los profesores y profesoras que me han acompañado a lo largo de mi carrera académica: Carola García Calderón, Leonardo Figueiras, Sivia Molina y Vedia, Patricia Torreblanca, Daniel Peña Serret, Jerónimo Repoll, Evelyn Casto Méndez y Aristeo López.

A Mari Jose y Toño, quienes fueron las personas gracias a las que me acerqué por primera vez al objeto de estudio de esta investigación. Gracias a ellos por invitarme a jugar en su Play Station 3 aquella tarde de 2011.

A mi prima Ollin, que desde siempre ha sido un ejemplo a seguir en el camino doctoral; a Selene, Rey y Luis, quienes me han apoyado de manera incalculable permitiéndome quedarme con ellos en el sur de la ciudad para agilizar mis traslados a la Universidad.

A mis primos Jorge, Omar y Ricardo, por tantas tardes y noches de desvelo frete de una consola. Gracias a ellos por compartir mi pasión de los videojuegos; sobre todo a Omar, gracias por permitirme enseñarle mi conocimiento sobre innumerables juegos.

A Pascual, Alex, Rafa y Sebas, quienes han sido entrañables amigos que me han acompañado a lo largo de mi recorrido académico y me han motivado en múltiples ocasiones.

A las diferentes comunidades de fans que apoyaron con la difusión del grupo de discusión y de las entrevistas a profundidad. Específicamente gracias a Assassin's Creed Gremio de las sombras, Assassin's Creed México y Assassin's Creed Latam; su apoyo ha sido invaluable en esta investigación. De igual manera se agradece la contribución de cada uno de los participantes y compañeros asesinos, miembros de Zilal al Hassab, que formaron parte en los estudios de recepción de la presente investigación.

A la Finisterra y a todo el equipo que la conforma. Empezando por los profesores Mata, Cuenca, Adolfo y Amilcar; a mis compañeros de formación: Yisel, Clara, Jetzaí, Erick Akeem, Fany, Gaby, Ale y Karla.

Agradezco a mis padres (Silvia y Humberto), quienes definitivamente han sido un pilar en mi vida, pues forman parte de lo que soy y lo que seré.

A mi abuela Raquel y mi madre Silvia,  
las dos estrellas de mi vida en alta mar.

# Índice

<b>Introducción</b> .....	9
<b>Capítulo 1</b>	
<b>Videjuegos como industria creativa</b> .....	15
1.1 ¿Qué es un videojuego?.....	16
1.1.1 Juegos vs. Videjuegos.....	18
1.1.2 Círculo Mágico en los videojuegos.....	22
1.1.3 Entendiendo a los videojuegos.....	23
1.2 Los videojuegos como cultura.....	24
1.2.1 Cultura.....	26
1.2.2 Videjuegos y cultura.....	29
1.2.3 La cultura de la convergencia y los videojuegos.....	31
1.3 Economía política de los videojuegos.....	36
1.4 Industria creativa.....	42
1.5 Consideraciones finales.....	45
<b>Capítulo 2</b>	
<b>Ideología, lo “occidental” e imaginario</b> .....	49
2.1 Ideología.....	51
2.1.1 La ideología en Thompson.....	51
2.1.2 La ideología en Terry Eagleton.....	55
2.1.3 Ideología y utopía de Paul Ricoeur.....	59
2.1.4 Propuesta de ideología.....	64
2.2 Lo “occidental”.....	65
2.2.1 La civilización occidental.....	66
2.2.2 La conformación económica de Occidente y el auge del capitalismo.....	73
2.2.3 La dominación ideológica occidental.....	77
2.2.4 Propuesta de concepto “occidentalismo”.....	81
2.3 Imaginario social.....	83
2.3.1 Indicadores de imaginario de la ideología de “lo occidental” en el videojuego.....	90
2.4 Consideraciones finales.....	92



### Capítulo 3

<b>La saga Assassin´s Creed</b> .....	95
3.1 Características técnicas.....	96
3.2 Características narrativas.....	110
3.2.1 Personajes principales de la saga.....	114
3.3 Consideraciones finales.....	121

### Capítulo 4

<b>Hermenéutica y triple mimesis</b> .....	123
4.1 Hermenéutica.....	124
4.2 Triple mimesis y hermenéutica profunda.....	130
4.3 Modelo de análisis del discurso ideológico en los videojuegos.....	145
4.3.1 Análisis contextual/histórico/sociohistórico del discurso ideológico de “lo occidental”.....	146
4.3.2 Análisis formal o discursivo del videojuego.....	148
4.3.3 Análisis de interpretación / reinterpretación del videojuego.....	184
4.4 Consideraciones finales.....	191

### Capítulo 5

<b>Análisis del discurso ideológico de “lo occidental” de la saga Assassin´s Creed</b> .....	193
5.1 Análisis contextual.....	194
5.2 Análisis formal o discursivo.....	203
5.2.1 Análisis de escenas interactivas.....	203
5.2.1.1 Análisis de escenas interactivas de Assassin´s Creed II.....	204
5.2.1.2 Análisis de escenas interactivas de Assassin´s Creed III.....	206
5.2.1.3 Análisis de escenas interactivas de Assassin´s Creed IV: Black Flag.....	208
5.2.2 Observación participante.....	211
5.2.2.1 Observación participante de Assassin´s Creed II.....	218
5.2.2.2 Observación participante de Assassin´s Creed III.....	224
5.2.2.3 Observación participante de Assassin´s Creed IV: Black Flag.....	231
5.3 Análisis de reinterpretación.....	235
5.3.1 Entrevistas en profundidad.....	236
5.3.1.1 Antecedentes generales de la saga.....	238
5.3.1.2 Civilización y Occidente.....	242

5.3.1.3 Religión.....	246
5.3.1.4 Idioma y música.....	248
5.3.1.5 Política y Estado.....	250
5.3.1.6 Imperio de la ley.....	252
5.3.1.7 Democracia.....	254
5.3.1.8 Instituciones.....	255
5.3.1.9 Individualismo.....	256
5.3.1.10 Legado clásico.....	257
5.3.1.11 Apropiación del videojuego fuera de la pantalla.....	258
5.3.2 Grupo de discusión.....	262
5.3.2.1 Antecedentes generales de la saga.....	268
5.3.2.2 Civilización y Occidente.....	271
5.3.2.3 Religión.....	274
5.3.2.4 Idioma y música.....	275
5.3.2.5 Política y Estado.....	276
5.3.2.6 Legalidad y moralidad.....	277
5.3.2.7 Democracia.....	278
5.3.2.8 Instituciones.....	280
5.3.2.9 Individualismo y valores.....	280
5.3.2.10 Legado clásico.....	284
5.3.2.11 Apropiación del videojuego fuera de la pantalla.....	285
5.4 Consideraciones finales.....	288
<b>Conclusiones.....</b>	<b>294</b>
<b>Fuentes consultadas.....</b>	<b>307</b>
<b>Glosario.....</b>	<b>314</b>
<b>Anexo 1.....</b>	<b>322</b>
<b>Anexo 2.....</b>	<b>359</b>

## Introducción

*“Nada es verdad, todo está permitido”*

*- Máxima verdad del credo asesino*

En la actualidad los medios comunicación cuentan y difunden diferentes historias y mitos interesantes que impactan a gran cantidad de personas alrededor del mundo. Desde las películas de *Star Wars*, los libros de Harry Potter, los cómics de Marvel, hasta los videojuegos de Halo, el contenido mediático cautiva a niños, jóvenes y adultos sin importar género, gustos y preferencias. Como han mencionado diversos estudios narratológicos, los cuentos y las historias han sido un elemento fundamental para relacionarse en sociedad, pues desde la época antigua en donde la gente se reunía alrededor de una fogata para escuchar a los sabios del pueblo contar mitos, las historias permiten transmitir información valiosa al espectador sobre cómo funciona el mundo y explicar su realidad.

En el mismo orden de ideas es importante mencionar que se pueden distinguir diferentes posturas acerca del contenido mediático actual. Mientras ciertas personas opinan que la televisión, el anime, las películas, los videojuegos y los comics sólo son productos con el único fin de entretener y divertir, otro segmento sugiere que cada uno de estos medios permite nuevas maneras para mejorar la comunicación en la sociedad y así combatir los problemas que atañen al mundo.

Desde la pobreza, la desnutrición, la violencia, la inseguridad, hasta el racismo, la guerra y el cambio climático son solamente algunos de los síntomas de un complejo sistema social que produce y reproduce fenómenos sociales determinados. Un elemento importante dentro del funcionamiento del sistema social corresponde a la dimensión cultural e

ideológica de los actores sociales. Con la llegada de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (Internet, redes sociales, teléfonos inteligentes, etc.) se presupone un dominio ideológico de “países centrales” a “países periféricos” que se produce y reproduce a través de diferentes industrias culturales. Los medios de comunicación enseñan a vivir y dictan parámetros de realidad sobre el mundo y su comportamiento.

En la actualidad, los países ubicados principalmente en América y Europa comparten ciertas prácticas, hábitos y tradiciones culturales pertenecientes a “Occidente”. A comienzos del siglo XV algunos países Europeos (España, Francia, Portugal e Inglaterra) emprendieron una campaña de expansión por el mundo, conquistando y fundando colonias en continentes hasta ese entonces desconocidos. El dominio de las potencias Europeas no solamente conllevó violencia física, sino que para que existiera una sumisión de dichos pueblos existió una colonización a nivel ideológico, obligando a los pueblos conquistados a renunciar y modificar valores, creencias, tradiciones, relatos míticos, cultura e identidad. De esta manera, uno de los principales mecanismos de dominio europeo fue institucionalizar la diferencia entre “Occidente” y “Oriente”, siendo estos dos conceptos antagónicos que representaban cualidades diferentes y opuestas. Mientras que Occidente se asociaba con un “nosotros” y representaba lo conocido, el progreso, la modernidad, la razón, el conocimiento, y el bien; Oriente era asociado con lo lejano, lo misterioso, lo inexplicable y lo salvaje. De esta manera, actualmente en países “occidentales” se reproducen los valores y la forma de vida propia de Occidente.

Dentro de este marco contextual es importante mencionar que los videojuegos se han posicionado como uno de los medios de comunicación más consumidos a nivel

mundial. Según cifras de la consultora Newzoo, en 2016 se generó una ganancia de 99,600 millones de dólares, y Latinoamérica presentó un ingreso de 4,100 millones de dólares, significando el 4.1% de las ganancias totales mundiales de la industria, lo cual suma un crecimiento del 20.1% respecto al 2015. América Latina registró más de 209,008,00 videojugadores en el año 2016. <sup>1</sup>

En la actualidad existen diferentes tipos de trabajos que profundizan en el estudio de los juegos de video, pero es importante mencionar que se reconoce una carencia en el abordaje teórico y metodológico de los mismos, pues dichas investigaciones únicamente enfatizan aspectos técnicos (gráficos, jugabilidad definición, etc.), dejando de lado los elementos culturales y simbólicos que el contenido de los videojuegos conlleva. Un análisis crítico y profundo del contenido de los videojuegos resulta ser interesante para revelar y elucidar las formas en que la ideología occidental se reproduce.<sup>2</sup>

La presente investigación representa un esfuerzo más para comprender y entender las cualidades y potencialidades que los videojuegos presentan para impactar en la realidad social. Generalmente los juegos de video se han asociado con ocio y entretenimiento, sin embargo es importante mencionar que pudieran representar una nueva manera de entender el mundo y un espacio de crítica para los valores, roles e ideologías.

Si bien, las industrias culturales han servido para producir, reproducir y legitimar la ideología occidental, también es importante mencionar que los productos culturales son piezas que realizan una crítica hacia Occidente mismo. Desde medios impresos como los

---

<sup>1</sup> Datos obtenidos del reporte “2016 Global Games Market Report: An Overview of Trends and Insights” que publicó la consultoría Newzoo, especializada en investigación de mercado para la industria de tecnologías de la información y la comunicación. Disponible en: <http://resources.newzoo.com/global-games-market-report>

<sup>2</sup> Justificación y relevancia de la investigación

libros, medios audiovisuales como el cine y la televisión, hasta medios interactivos como los videojuegos, presentan elementos discursivos que pueden servir para criticar y modificar prácticas, valores, roles y comportamientos culturales asociados con Occidente, generando así un cambio ideológico y cultural que permita observar la realidad de frente manera y generar alternativa a los problemas que atañen a la humanidad.

El académico español Carlos González Tardón, en su tesis doctoral *Videojuegos para la Transformación Social*, menciona que los videojuegos son herramientas que influyen en la concepción del mundo de los jugadores, por los que se deben clasificar como medios de transformaciónn social. El autor expresa lo siguiente:

*Las aportaciones presentadas en las anteriores secciones dejan patente el potencial de los videojuegos de entretenimiento, los videojuegos serios y la gamificación en diversas áreas del desarrollo humano, teniendo un importante impacto neuropsicológico, modificando las actitudes, aptitudes, valores y rutinas de los usuarios, transformando las interacciones y el tejido social, fortaleciendo las relaciones familiares, enriqueciendo el imaginario colectivo, siendo una de las posibles respuestas ante la actual falta de motivación de la población o sirviendo de soporte para la crítica social, entre otras muchas que han sido presentados a lo largo de esta tesis. (2014: 267)*

En el mismo orden de ideas, la presente investigación retoma como caso de estudio a la saga Assassin's Creed, serie de videojuegos con temática histórica que son característicos por realizar fuertes críticas a Occidente desde su narrativa e interactividad. El objetivo general del trabajo es explicar la construcción del discurso ideológico de Occidente dentro del videojuego, su contexto de producción y la recepción por parte de los usuarios<sup>3</sup>. Explicar la manera en que articula el discurso crítico hacia Occidente en un

---

<sup>3</sup> Objetivo general y objetivos particulares

videojuego orienta a la posterior producción de contenido crítico que apoye a la transformación social.

La estructura del texto está diseñada de tal forma que en los primeros dos capítulos se aborde el marco teórico donde se propongan y delimiten las definiciones de los conceptos centrales, tales como videojuego, ideología, imaginario, Occidente, y, en última instancia, “lo occidental”. De esta manera, articulando dichos conceptos se podrá dar un respaldo teórico y se definirán indicadores de Occidente dentro de los juegos de video.

Por otro lado, el tercer capítulo está dedicado a explicar el objeto de estudio de la investigación, la saga Assassin’s Creed, y específicamente a describir de manera técnica y narrativa los tres videojuegos que se utilizaran para el trabajo (Assassin’s Creed II, Assassin’s Creed III y Assassin’s Creed IV: Black Flag).

De la misma manera, el cuarto capítulo explica el marco metodológico que se utilizará y se expondrá el instrumento metodológico construido a partir de la hermenéutica profunda de John Thompson y la triple mimesis de Paul Ricoeur.

El quinto capítulo corresponde a la interpretación de los datos obtenidos en el análisis propuesto, mientras que el sexto corresponde a las conclusiones generales de la investigación. Al final del texto se adjuntan anexos (pág. 322) donde se puede encontrar material de apoyo y documental relevante para el trabajo.

La pregunta general de la cual se desprende la presente investigación es: ¿Los videojuegos pueden ser herramientas que posean y transmitan una crítica discursiva a la ideología de Occidente? En este sentido se puede decir que hoy, más que nunca, los videojuegos presentan una nueva ventana para mirar nuevas formas de realidad, nuevas

maneras de entender el mundo. De la misma forma en que se analizan programas educativos, políticas públicas y tratados económicos (entre otros ejemplos), habría que poner atención en el contenido crítico de los videojuegos, pues en ellos pudiera residir una herramienta más para la transformación social.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> La hipótesis del trabajo es que los videojuegos de la saga Assassin's Creed son herramientas que contienen y transmiten un discurso ideológico crítico a Occidente.



## Capítulo 1. Videojuegos como industria creativa

Para comenzar con la investigación sobre los videojuegos es necesario tener un acercamiento y una comprensión de lo que un videojuego es y lo que un videojuego puede llegar a ser. Esta reflexión es el motivo del presente capítulo.

En este primer apartado se pretende introducir al lector a una comprensión amplia de los videojuegos, así como definir sus cualidades y elementos. También es importante decir que los juegos en la actualidad pueden tener una variedad muy amplia de interpretaciones. A veces, para ciertas personas, los videojuegos únicamente se componen de pantallas y controles (hardware); para algunos otros, los videojuegos pueden ser entendidos como una serie de algoritmos y de programación digital que se reproduce y da vida a una serie de imágenes interactivas en una pantalla (software); e incluso, los videojuegos pueden ser entendidos como complejos sistemas de comunicación o industrias culturales con impactos sociales específicos.

Específicamente este primer capítulo pretende guiar al lector y revisar a las concepciones que se tiene sobre los videojuegos y, aún más específicamente, se pretende dimensionar al videojuego como un fenómeno cultural ampliamente conectado con el ser humano y su concepción del mundo.

Este capítulo se divide en cuatro partes, las cuales corresponden a los diferentes niveles en que se propone entender al videojuego:

- 1) La primera parte pretende explicar cuáles son los elementos de un juego y qué es lo que le da la calidad de “video” al videojuego. Este apartado comprende un análisis

técnico y estructural de los videojuegos, que es importante para poder entender concepciones más avanzadas sobre el mismo.

- 2) La segunda parte dimensiona a los videojuegos como cultura y se retoman autores que permiten construir esta dimensión epistémica. En esta sección se explicará la relación de los videojuegos con la cultura y cómo, al ser productos culturales, es necesario profundizar en el estudio formal de los mismos.
- 3) La tercera parte de este capítulo da lugar a una explicación desde la economía política de los videojuegos. En este espacio se busca ubicar a los videojuegos en un contexto de sistema capitalista y explicar su relación con el mantenimiento y la reproducción del sistema económico global actual.
- 4) La cuarta parte corresponde a la realización de una propuesta sobre el potencial crítico ideológico de los videojuegos. A partir de Walter Benjamin se busca explorar las posibilidades de los juegos de video como herramientas de crítica social antisistémica.

Cabe mencionar que la revisión de estos cuatro niveles de entendimiento de los videojuegos pretende dimensionarlos de manera adecuada para, posteriormente, focalizar la atención en la definición de conceptos necesarios para el proyecto, tales como ideología y lo “occidental”.

### **1.1.- ¿Qué es un videojuego?**

En la actualidad es complejo definir de manera breve y sencilla el concepto de “videojuego”, pues desde la aparición de la primera interfaz virtual que reproducía en una pantalla a un par de barras mediante las cuales el usuario podía rebotar una pelota (videojuego “Pong”), hasta las actuales interfaces que reproducen videojuegos con

complejos sistemas de gráficos que asemejan los personajes y ambientes cada vez más a la realidad ( como los videojuegos que son diseñados para las más nuevas plataformas como Xbox One y PlayStation 4), la concepción de los videojuegos ha cambiado y se ha transformado.

Un avance tecnológico en el mundo de los videojuegos representa también una profundización y un cambio en la definición de éstos. Con cada plataforma nueva que sale a la venta y con cada innovación en el modo de juego, la dimensión de los videojuegos va cambiando. Un ejemplo pueden ser las primeras máquinas *arcade* que fueron que diseñados principalmente para un público de adultos (este segmento podía jugar en un bar o en restaurante videojuegos como Pong, Space Invaders y Pac-Man) y, posteriormente, con la creación de plataformas de juegos más baratas y accesibles, como el Atari y el Nintendo Entertainment System (NES), y con la introducción al mercado de videojuegos como Donkey Kong o Super Mario Bros. (que integran un diseño narrativo y visual más atractivo) el mercado de los videojuegos pasó a configurarse principalmente para los niños, jóvenes y adolescentes.(DeMaria & Wilson, 2004)

De la misma manera, la idea de que los videojuegos fomentan la obesidad infantil, fue modificada con la introducción al mercado de los videojuegos con plataformas de baile que exigían a los usuarios hacer un ejercicio significativo y, que incluso, integraban un contador de la quema calórica de la actividad realizada.

Otro ejemplo que vale la pena destacar es que en un primer momento histórico (en la década de los 80 y 90) se consideraba a los videojuegos como simples modos de ocio y entretenimiento, mientras que ahora existen innumerables e interesantes investigaciones que nos muestran y revelan las capacidades positivas de los videojuegos, que van desde

herramientas de aprendizaje hasta complejos métodos de socialización e interacción humana.

En este sentido, es pertinente mencionar los trabajos de Carlos López Tardón (*Videojuegos para la Transformación Social: Aportaciones Conceptuales y Metodológicas*) y Jane McGonigal (*Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*), como un claro ejemplo de los usos y repercusiones positivas de los videojuegos en la época actual y cómo es que la integración de una visión de diseño de videojuegos al “diseño” de nuestra realidad es una inmediata respuesta a problemáticas reales en el mundo.

Tomando en cuenta las consideraciones anteriores, se puede observar que cuando se habla de videojuegos puede existir una gran variedad de interpretaciones sobre ellos, por lo que la complejidad de definirlos crece cada día más, pues el imaginario es inherente a los avances tecnológicos.

Sin bien, ya se ha hablado de la complejidad que representa definir a los videojuegos, también es cierto que existen cualidades generales y elementos particulares que comparten todos los videojuegos.

### **1.1.1.- Juegos vs. Videojuegos**

Para comenzar con una definición de videojuegos, resulta primordial definir el concepto de juego, pues, en un primer orden, los videojuegos son un derivado de ellos.

En este sentido, en búsqueda de una definición adecuada de juego (para poder definir lo que es un videojuego), el primer acercamiento se puede encontrar en el libro *Rules of Play* de Katie Salen y Eric Zimmerman, que, si bien, es un libro bastante utilizado

en el ámbito de desarrollos de videojuegos, es un texto que nos plantea los elementos esenciales que diferencian a los juegos y los videojuegos.

De esta manera, la definición que Salen y Zimmerman proponen sobre “juego” es “un sistema en donde los jugadores se enganchan en un conflicto artificial, definido por reglas y esto genera un resultado cuantificable” (2003: 93). Dentro de esta definición es importante mencionar que los elementos clave para entender a los juegos, son:

- 1) Jugadores que interactúan con el sistema.
- 2) Un juego es un conflicto creado en donde se pretende alcanzar una meta, esta meta está limitada por obstáculos, y los obstáculos deben superarse con una serie de habilidades y herramientas que son otorgadas al jugador.
- 3) Las reglas limitan el comportamiento del jugador y definen el juego.
- 4) Cada juego tiene un resultado cuantificable y una meta a alcanzar.

Otro elemento importante para la definición de juego lo podemos encontrar en el libro *Homo Video Ludens 2.0* en donde Carlos A. Scolari recopila una serie de ensayos académicos que aportan dimensiones para el estudio de los videojuegos.

Dentro de este libro, Xavier Ruiz Collantes coincide con la idea de que un juego es un sistema en donde un jugador interactúa con un sistema de reglas en donde pretende alcanzar un objetivo, para lo cual necesita superar obstáculos; sin embargo Ruiz Collantes resalta un elemento muy importante que denomina la *perspectiva lúdica*, pues, sin este tipo de perspectiva, los juegos podrían ser considerados como trabajo. (Scolari & Ruiz Collantes, 2013: 41)

La perspectiva lúdica puede ser definida como el enfoque del jugador en el proceso y el desarrollo del juego, es decir, en las jugadas que se hacen, en la pericia y en la habilidad de los jugadores, dejando en segundo plano el resultado final del juego. Mientras que en una

actividad que pudiera ser considerada como “trabajo” el enfoque principal radica en alcanzar la meta y obtener un resultado final, en los videojuegos la *perspectiva lúdica* ubica a los jugadores concentrados en el proceso intermedio.

En este mismo orden y sentido, los juegos se pueden clasificar y taxonomizar de acuerdo a las características que presentan. Chris Crawford, en su libro *Book of Art Computer*, propone una calificación de acuerdo al modo de juego que presentan, dividiéndolos en:

- 1) Juegos de mesa – Este tipo de juegos consiste en un tablero dividido en sectores y un conjunto de piezas móviles. Las piezas generalmente están asociadas con los jugadores y el tablero representa el contexto y el ambiente y enmarca las acciones de los jugadores.
- 2) Juegos de cartas – La categoría se caracteriza por el uso de cartas que generalmente utilizan símbolos que representan rango (número) y tipo (espadas, corazones, tréboles, etc.) El modo de juego consiste en poseer diferente número de cartas y realizar diferentes combinaciones con ellas.
- 3) Juegos atléticos – Este tipo de juegos requiere un mayor uso de destrezas físicas que mentales. Las reglas del juego dictan las acciones específicas que el jugador debe realizar. El uso de las habilidades corporales y la competencia son los elementos más característicos de este grupo.
- 4) Juegos de niños – Son los juegos que conllevan el uso de habilidades físicas y mentales, enfocados en el uso de habilidades sociales y de roles humanos. Generalmente se llevan a cabo en grupos y continuamente son jugados por los niños. Escondidillas, bote pateado y los juegos de manos son un ejemplo de esta categoría.

5) Juegos de computadora – Esta categoría abarca desde los videojuegos *arcade* (máquinas de videojuegos que utilizan monedas), hasta las consolas caseras de videojuegos (Atari, PlayStation, Xbox, etc.). Una de las características principales es la reproducción de gráficos animados.

Dentro de esta última categoría, Crawford enfatiza que la principal característica de los videojuegos reside en la tecnología utilizada. Esta definición aporta un elemento de diferencia entre los juegos en general y los videojuegos como categoría. (1984: 8)

En este orden, los videojuegos también pueden ser entendidos programas de cómputo interactivos que fueron programados a través de lenguaje de programación para reproducir una interfaz en un dispositivo. (Saltzman, 2001)

Continuando con esta idea, se puede encontrar que la principal diferencia entre un juego y un videojuego es el aspecto tecnológico. Como Diego Levis propone en su libro *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, un videojuego consiste en un entorno informático que reproduce en una pantalla un juego cuyas reglas y funcionamiento han sido previamente programadas, con la opción de modificar e improvisar. Desde el juego de simulación en 3D para una consola de última generación hasta el rompecabezas más sencillo incluido en un teléfono portátil, todos los juegos disponibles para cualquier dispositivo digital que utilice una pantalla pueden ser considerados como un videojuego. (1997: 16)

De la misma manera, en el mismo texto se puede encontrar que los videojuegos son dispositivos electrónicos y elementos activos de la industria del entretenimiento que tienen que ver más con la producción y la difusión audiovisual que con la industria del juguete o con el campo del ocio; por esta razón, Diego Levis también considera a los videojuegos como un medio audiovisual.

Al profundizar en la primera parte de la definición de Levis, es evidente que el autor hace un marcado énfasis en la mediación tecnológica utilizada para reproducir el juego. Esto quiere decir que la pantalla es un elemento fundamental para entender a los videojuegos, pues la pantalla le atribuye la cualidad de “video” al cualquier tipo de “juego”.

### **1.1.2.- Círculo Mágico en los videojuegos**

Siguiendo esta misma línea de ideas, Salen y Zimmerman hacen un gran aporte a la definición de los videojuegos al introducir el concepto “círculo mágico”; concepto que es mencionado por primera vez en la obra *Homo Ludens* de Johan Huizinga y que posteriormente es retomado por Salen y Zimmerman en el libro *Rules of Play*.

El círculo mágico es definido como un lugar virtual delimitado por la tecnología y las reglas en donde el videojugador entra por un determinado tiempo e interactúa con las formas simbólicas<sup>5</sup> propias del videojuego. (2003: 111)

En la actualidad es difícil encontrar a alguien que no haya tenido un contacto cercano con el círculo mágico de los videojuegos. La dimensión del círculo mágico se puede encontrar tanto en los usuarios casuales que utilizan esporádicamente los videojuegos o en los extremos casos de los adolescentes invierten largos periodos de tiempo frente a una computadora o frente a alguna consola, perdiendo la noción del tiempo y el espacio.

Es importante decir que el círculo mágico no es un sistema cerrado, pues el videojugador siempre entra cargado de formas simbólicas propias mediante las cuales

---

<sup>5</sup> Entendiendo formas simbólicas bajo la definición que propone John Thompson en el libro *Ideología y Cultura Moderna*. Acciones, objetos y expresiones significativas de diversos tipos. Estas formas simbólicas se insertan en procesos, contextos y procesos socio históricos en los cuales, y por medio de los cuales, se producen, transmiten y reciben.



significa su propia experiencia de juego. El videojuego es un sistema abierto en donde existe una constante interacción de formas simbólicas (propias y ajenas), gracias a la cual el videojugador modifica su concepción del mundo y su lugar en el mismo. (pág. 111)

Con referencia a lo anterior, los videojuegos de manejo como Mario Kart, Need for Speed o Asphalt evidencian la apertura sistémica que caracteriza al círculo mágico, pues en este tipo de juegos el usuario debe tomar el mando de un carro y manejar. En esta simple acción el jugador está usando los conocimientos previos que tiene sobre la orientación espacial, el uso del volante, y la señalización de tránsito (sólo por mencionar algunos) e interactúa con la interfaz del videojuego. De la misma manera, una vez que el usuario ha terminado su sesión de juego, lleva consigo serie de conocimientos que ha aprendido mientras jugaba, como lo son las marcas y los modelos de autos, y ha modificado su percepción espacial y habilidades de manejo.

Una vez revisados los anteriores autores y los diferentes conceptos que proponen, se puede realizar un análisis y una comparación entre ellos. En este orden, se puede observar que en general comparten ciertas características y visiones sobre el videojuego. De la misma manera, se pueden ver elementos propuestos que, aunque son nombrados de manera diferente, son un común denominador al definir a los videojuegos.

### **1.1.3.- Entendiendo a los videojuegos**

En este sentido, y con motivos prácticos para continuar con la investigación, los videojuegos, en un primer acercamiento, se pueden entender de la siguiente manera:

- Los videojuegos son sistemas en donde los jugadores se enganchan en un conflicto artificial, definido por reglas y esto genera un resultado cuantificable, sin embargo, el usuario mantiene una *perspectiva lúdica* en la cual siempre está enfocado a el proceso y no en el resultado final.
- Los videojuegos son programas informáticos que poseen hardware (dispositivos físicos) y software (programación creada con algoritmos) diseñados para generar una interfaz interactiva en la cual el usuario pueda jugar. La reproducción del juego en una pantalla es un aspecto importante en la diferenciación de los videojuegos con los juegos en general, pues la pantalla le otorga la categoría “video” al juego.
- Los videojuegos son sistemas abiertos de formas simbólicas en donde el jugador interactúa con el contenido por un tiempo y un espacio determinado. Gracias a esto, el usuario puede integrar y modificar formas y representaciones simbólicas propias, generando un cambio en su percepción del mundo y de su papel en él. Las formas simbólicas de los videojuegos son visuales, sonoras y de interactividad.

## **1.2.- Los videojuegos como cultura**

Antes de comenzar este segundo apartado, es preciso mencionar que la mayoría de los estudios que existen actualmente sobre videojuegos se concentran en descubrir cuáles son las características técnicas que presentan o en hacer una recopilación cuantitativa de datos<sup>6</sup>. El presente trabajo, a diferencia de ese tipo de investigaciones, pretende hacer un análisis un tanto más complejo y profundo, abordando a los videojuegos desde una perspectiva cultural más amplia para entenderlos y dimensionarlos como un fenómeno simbólico que

---

<sup>6</sup> Como el trabajo de Laurence King, presentado en el libro *Game On: History and Culture of Video* (2002), y Diego Levis, en el libro *Los Videojuegos, un fenómeno de masas* (1997).

no es ajeno a la dinámica social, histórica, política y económica que vivimos y, que incluso, impacta, es impactado, modifica y es modificado por los usuarios, los no usuarios y el entorno.

Cabe resaltar que diferentes estudios sobre videojuegos se han concentrado en un recuento estadístico sobre las preferencias de los usuarios por determinado tipo de juego (terror, aventura, *first person shooter*, rol, etc.), otros estudios (mayormente con objetivos comerciales) explican de manera técnica el funcionamiento de las nuevas tecnologías del entretenimiento (las nuevas características del procesador del XBox One o de la Play Station 4, la capacidad de la tarjeta de gráficos o la integración de una pantalla *touch* al Wii U) y algunos artículos hacen una comparación entre las ganancias y la rentabilidad que han generado los diversos videojuegos diseñados para dispositivos móviles y *smartphones* (Candy Crush, Clash of Clans, Minion Rush, etc.).

Como se puede observar, la mayoría de las investigaciones que se han realizado anteriormente sobre los videojuegos son caracterizadas por abordar a los videojuegos como un conjunto de elementos técnicos y tecnológicos, dejando de lado las implicaciones culturales.

Siguiendo este orden de ideas, Franz Mäyrä, en el libro *An Introduction to Game Studies*, menciona que diversas disciplinas y enfoques han contribuido al estudio de los juegos. Desde los campos de la historia, la antropología, la psicología, la sociología, las ciencias de la educación, la informática, la literatura y los estudios de arte se ha buscado entender el fenómeno. Este tipo de estudios, si bien han sido valiosos por los aportes que han conllevado, son insuficientes para entender a los juegos de manera integral, pues el punto de vista casi siempre es unilateral y limitado a una disciplina. En este sentido, lo que

propone Mäyrä es estudiar a los juegos y a los videojuegos desde un nuevo campo académico interdisciplinario denominado *Game Studies*, resaltando las características culturales del fenómeno. (2008: 1-12)

Retomar a Mäyrä, la presente investigación busca hacer un aporte al estudio de los videojuegos desde los *Game Studies* y, si bien ya se han definido las características técnicas y sistémicas de los videojuegos en la sección pasada, ahora es preciso ampliar y profundizar en el carácter cultural de los mismos, pues el fenómeno de los videojuegos trasciende las pantallas y los controles para configurarse como un producto cultural con implicaciones sociales.

Como primer punto y de manera prioritaria, es necesario introducir el concepto de cultura que se utilizará a lo largo del libro, pues únicamente así se podrá dar contexto al videojuego como producto cultural.

### **1.2.1.- Cultura**

El concepto de “cultura” es un concepto que ha variado a lo largo del tiempo y que conlleva una difusa historia de interpretaciones académicas. Desde la definición más elemental de la cultura que proviene del campo etimológico en donde la palabra se relaciona con el concepto de “cultivo” y “agricultura”, en general la cultura se puede relacionar con aquello que es creado por el hombre.<sup>7</sup>

Como menciona Terry Eagleton en el libro *La idea de cultura*, la cultura es un concepto derivado de la naturaleza. La palabra que se ha usado para referirse a las

---

<sup>7</sup> Fuente: Online Etymology Dictionary: <https://www.etymonline.com/word/culture>

actividades humanas más refinadas se ha extraído del trabajo y la agricultura, de las cosechas y el cultivo. En este sentido, el concepto está muy ligado a la actividad de producir. (2001: 11)

Si bien, la idea de cultura puede ser entendido como lo que produce el hombre, también puede ser interpretada de diversas maneras. En este sentido, John Thompson en el libro *Ideología y Cultura Moderna*, profundiza y realiza una actividad de interpretación profunda del concepto.

En su trabajo, Thompson divide las concepciones de cultura en dos grandes categorías:

- 1) Concepción clásica de cultura – Este tipo de concepciones resume a la cultura como el proceso de desarrollar y ennoblecer las facultades humanas, proceso que se facilita por la asimilación de obras eruditas y artísticas relacionadas con el carácter progresista de la era moderna. Como se puede observar, la visión que prevalece es la de mirar a la cultura como un bien intelectual que es exclusivo de personas que están en un constante proceso de aprendizaje y que buscan consumir obras de arte.
- 2) Concepción descriptiva de cultura – Esta categoría agrupa a las concepciones que asocian la cultura al conjunto interrelacionado de creencias, costumbres, leyes, formas de conocimiento y arte, etc. Todos estos elementos suponen una totalidad compleja que caracteriza a las sociedades en tiempos y lugares específicos. En esta concepción de ideología prevalece una mirada sistémica que pretende la clasificación y la comparación científica entre los diferentes fenómenos culturales.
- 3) Concepción simbólica de cultura – Esta concepción fue principalmente apuntada por el trabajo de Clifford Geertz en *La interpretación de las culturas*. Este tipo de concepciones está intrínsecamente relacionado con los símbolos, los significados y la interpretación. La cultura es vislumbrada como el patrón de significados

incorporados a las formas simbólicas – entre las que incluyen acciones, enunciados y objetos significativos de diversos tipos – en virtud de las cuales los individuos se comunican entre sí y comparten sus experiencias, concepciones y creencias.

Posterior a la agrupación de las concepciones de cultura, Thompson propone una propia definición que toma en cuenta elementos de las concepciones descriptivas y de las concepciones simbólicas de cultura. La definición de Thompson es la siguiente: “sistemas de formas simbólicas – es decir, acciones, objetos y expresiones significativas de diversos tipos- en contextos estructurados”. (1998: 203)

Esta concepción de cultura permite dimensionar a los productos culturales como un entramado de significaciones que los miembros de una sociedad otorgan de su entorno. Se puede entender a la cultura como la significación que las personas le otorgan al mundo.

En este sentido, las formas simbólicas generalmente son socializadas, aceptadas, institucionalizadas o penadas, dependiendo del contexto en el que se encuentren. Ubicar a las formas simbólicas en el tiempo y espacio es lo que Thompson define como contextos socialmente estructurados. Precisamente es gracias a este elemento que se puede explicar la gran variedad cultural en la historia y en el mundo.

Un ejemplo de esto es que un mismo elemento puede ser significado de diferente manera e diferentes contextos y por diferentes culturas. Una vaca, que pudiera ser identificada en la tradición occidental como una forma simbólica relacionada con el campo alimenticio (carne, leche, lacteos, etc.), en culturas de la India puede ser mayormente identificada con el concepto de lo sagrado y lo divino.

De igual manera, una forma simbólica como la muerte puede ser intrínsecamente significada con una carga emotiva positiva e incluso la risa y la diversión, como lo es en la

cultura mexicana (se refiere específicamente del fenómeno de día de muertos), mientras que en otras culturas no es así.

Si bien, la concepción de cultura está mayormente vinculada con significaciones que con objetos físicos *per se*, la dimensión de los productos culturales se puede entender como bienes materiales (libros, artículos, ropa, cine, videojuegos, etc.) e inmateriales (valores, relatos, historias, mitos, etc.) creados por y para el hombre que son constituidos por formas simbólicas en contextos estructurados que, en su conjunto, conforman sistemas de significación, los cuales, a su vez, forman parte de la cultura.

### **1.2.2.- Videojuegos y cultura**

Siguiendo esta línea de ideas, Franz Mäyrä también coincide con la definición de Thompson y entiende a la cultura como un sistema de significados. Posteriormente define a los videojuegos como un producto cultural que posee un sistema de significados y formas simbólicas. “Los videojuegos poseen una compleja estructura de formas simbólicas que permiten al usuario dar sentido al juego”. (2008: 13)

En este sentido, Mäyrä enfatiza que la interacción del usuario con el videojuego no se puede dar sin el proceso de significación<sup>8</sup> Además este proceso de significación permite al usuario tener una experiencia interna de juego que puede ser multidimensional y que muchas veces es difícil de comunicar verbalmente.

Conectado los conceptos de Mäyrä y Thompson, las formas simbólicas que se encuentran dentro de los videojuegos pueden ser muy variadas y diversas, pues van desde

---

<sup>8</sup> Proceso donde se intercambia información entre individuos a través de un sistema de signos, símbolos y comportamiento. Este proceso crea una creación de sentido. (Mäyrä, 2008)

aspectos gráficos, como los personajes, los paisajes, la arquitectura, la vestimenta, las armas, etc.; hasta formas simbólicas no visibles, como la música o el *gameplay*<sup>9</sup>.

Un ejemplo de esto puede ser la gran variedad de juegos que incluyen formas simbólicas que comúnmente se relacionan con culturas particulares. Gracias a este tipo de formas simbólicas el usuario puede generar un imaginario de cómo es una sociedad y una cultura. Un caso es la inclusión de armas clásicas japonesas y de vestimenta propia de guerreros japoneses en videojuegos con temática de guerra (como los son las espadas katana, los guerreros ninja y los samurai). A través de este tipo de representaciones de la cultura japonesa es que nosotros entendemos dicha cultura.

Si bien, los videojuegos usan constantemente un lenguaje verbal, la comparación que hace Mäyrä con la danza es muy válida, pues en ambos casos, las formas simbólicas no siempre son palabras y el proceso de significación puede ser automatizado e imperceptible.

Otro elemento importante que aporta Mäyrä para dimensionar a los videojuegos como un sistema de formas simbólicas (y consecuentemente como productos culturales), es la división del videojuego entre *core* (núcleo) y *shell* (caparazón). (pág. 18)

El concepto de *core* puede ser entendido como el núcleo del videojuego, consiste en la dinámica de juego, las reglas y las posibilidades que el usuario tiene para realizar acciones. Un ejemplo puede ser disparar, memorizar y adivinar, asignar recursos a un elemento específico, etc.

Por otro lado, el concepto de *shell* es entendido como la cubierta del juego. Esto incluye los gráficos, la música, la historia, la narrativa, la construcción de los personajes, etc.

---

<sup>9</sup> El *gameplay* es definido como una particular forma lúdica de interacción que toma lugar entre el juego, y el jugador durante el juego; es decir, lo que el jugador puede hacer dentro del juego. (Mäyrä, 2008)



Si bien, un buen videojuego debe tener una buena programación que permita el desarrollo de un buen *core*, principalmente el éxito de los videojuegos reside en la construcción de un buen *shell* con el cual se identifique el jugador y que realmente contenga formas simbólicas que puedan ser significadas de manera adecuada por el usuario.

En este mismo orden de ideas, los juegos construyen un significado a partir de la decodificación del mensaje y del sentido que el usuario le da. El *shell* es un elemento fundamental para el videojuego que posee una gran carga simbólica-cultural con el cual interactúan los jugadores, y muchas veces se apropian de dichas formas simbólicas.

Al retomarse el concepto de “círculo mágico”, se puede entender que las formas simbólicas de los videojuegos están en constante interacción con el usuario y muchas veces cambia las percepciones de éste sobre el mundo y sobre si mismo ante el mundo.

En este sentido, muchas veces los videojugadores no solamente son espectadores, sino que también son actores participantes que consumen cultura a través de los videojuegos. La mirada inocente que vislumbra a los videojuegos como sistemas de entretenimiento se diluye paulatinamente y los va ubicando como productos culturales mediante los cuales entendemos al mundo y el lugar que se ocupa en él.

A través de la apropiación de formas simbólicas de los videojuegos, los usuarios construyen, se apropian, y modifican sistemas de significación que les permite no solamente ser consumidores, sino productores de nuevos productos culturales. Los videojugadores se comienzan a configurar como *prosumidores*.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Término utilizado por Alvin Toffler en el libro *La tercera ola* para referirse a los consumidores que a la vez son productores de contenido.

### 1.2.3.- La cultura de la convergencia y los videojuegos

Si bien, ya se ha hablado sobre los videojuegos como productos culturales (sistemas de formas simbólicas), es importante mencionar que el fenómeno de apropiación cultural por parte de los videojugadores trasciende el terreno individual para instalarse en el ámbito social aún más grande y complejo.

Como ya se ha mencionado, a través de los videojuegos y de la interacción con ellos, los usuarios modifican y reestructuran sus propias creencias, valores, visiones del mundo y la percepción de sí mismos, sin embargo, la dimensión cultural de los videojuegos es aún más profunda que ello, pues los videojugadores continuamente rompen el paradigma de consumidores, para configurarse como una audiencia interactiva que crea comunidades propias y que incluso pueden ser productores de material propio e inédito.

En la actualidad, es muy común encontrar comunidades creadas a partir de un videojuego (como las comunidades creadas a partir de juegos de rol online como *World of Warcraft*, *League of Legends* o *Pokémon Go*) pues los intereses particulares y personales, aunados a las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC's) y la auto comunicación de masas<sup>11</sup>, configuran una nueva dinámica mediática.

Hoy en día, las comunidades en el mundo son configuradas por la dinámica relacional en red. Como menciona Manuel Castells, los usuarios de videojuegos de rol en línea “se organizan cuidadosamente en gremios jerárquicos basados en el mérito y la afinidad. Si los medios de comunicación se basan en gran medida en el entretenimiento, esta nueva forma de entretenimiento, basada completamente en Internet y en la

---

<sup>11</sup> Conceptos retomados del libro *Cultura y poder* de Manuel Castells. (2012) El concepto de nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) se relaciona con el surgimiento del Internet. Estas nuevas tecnologías se diferencian de los medios tradicionales como la radio y la televisión, y son caracterizadas por la inmediatez en los flujos de información y su estructura en red.

programación de software, es un elemento fundamental en el sistema de los medios de comunicación”. (2009: 106)

En este sentido, un primer acercamiento al fenómeno de la apropiación mediática por parte de los fans, se puede encontrar en los libros *Fans, bloggers y videojuegos: La cultura de la colaboración* y *Convergence Culture*, de Henry Jenkins. En estos textos, Jenkins explica la dinámica relacional entre los fans, los antiguos y los nuevos medios, así como las grandes corporaciones e industrias creadoras de productos culturales.

Relacionado a esto, Jenkins plantea tres conceptos clave para entender esta dinámica. Los conceptos se explicarán a continuación:

- 1) Convergencia mediática – Esta se refiere al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas. La convergencia representa un cambio cultural, pues los consumidores tienden a buscar nueva información y establecer conexiones entre contenidos dispersos.
- 2) Cultura participativa - Se refiere al nuevo rol adoptado por los espectadores para pasar de ser espectadores pasivos a productores y consumidores.
- 3) Inteligencia colectiva – Este es un término que es acuñado por Pierre Levi y que es retomado por Jenkins para referirse al proceso de creación y producción colectiva. Esta puede ser vista como una fuente alternativa de poder mediático en la actualidad.

En esta misma línea, la apropiación de los productos culturales supone un cambio social a nivel global, pues gracias a la convergencia mediática los consumidores se posicionan como productores y, utilizan la inteligencia colectiva para generar una influencia en la producción de los medios de comunicación y crear nuevos productos culturales.

En la actualidad, es imposible negar las muestras de inteligencia colectiva que se han generado a partir de los videojuegos. En el ciberespacio abundan páginas que explican de manera específica y puntual la historia y las características de los videojuegos. Los nuevos sitios donde los usuarios pueden subir y actualizar información relacionada a los videojuegos cada vez crecen más y son enriquecidos por millones de fans conectados.<sup>12</sup> Es importante decir que las plataformas propias de la Web 2.0<sup>13</sup> son fundamentales en este fenómeno.

Otro ejemplo de cultura de la convergencia es la creciente tendencia de las corporaciones a la personalización del contenido mediático. Gracias a la inmediatez de la comunicación y a la participación de los espectadores, las productoras de contenido cada vez saben más sobre los gustos y las prácticas de los usuarios y las audiencias.

Si bien, este fenómeno puede ser visto de manera positiva (pues representa un poder relacional de control a las grandes corporaciones que reside en los usuarios), como menciona Jenkins, esta capacidad debe ser visualizada y vislumbrada por las mismas comunidades, pues de lo contrario será un poder que no se ejerce.

Otro aspecto que menciona Jenkins es la diversificación de plataformas y medios para difundir una misma historia y un mismo producto cultural. Esto se refiere a la narrativa *transmedia*. (2013: 28)

---

<sup>12</sup> El sitio más representativo es *Wikia*, la cual es una enciclopedia de material hecho por y para fans. En este sitio se puede encontrar extensa información sobre la saga *Star Wars*, *Assassin's Creed*, *Star Trek*, videojuegos, series, películas, etc.

<sup>13</sup> Se refiere a las plataformas de internet donde los usuarios pueden subir y actualizar contenido, tales como Facebook, Youtube, Twitter, blogs, etc.

Si bien la narrativa transmedia ha sido una forma de contar historias utilizada desde antiguos tiempos históricos, como la Época Medieval<sup>14</sup>, en la actualidad, en una cultura de la convergencia, se puede encontrar una creciente tendencia a recurrir a ella.

En este mismo orden, la narrativa transmedia puede encontrarse incluso en el ámbito de los videojuegos, pues a través de estos se profundiza en diferentes momentos narrativos a través de diversas plataformas. En el caso de *El señor de los anillos* y *Star Wars* se puede observar que la importancia narrativa de las películas y la profundidad en los universos ficticios que plantea, es profundizada y complementada por series de televisión animada y por diversos videojuegos.

Incluso mensajes gubernamentales y de protección civil, noticias relevantes de política, economía y sociedad, así como mensajes publicitarios, son explorados a través de las narrativas transmedia y de los videojuegos. Cada vez es más frecuente el uso de *newsgames* (juegos que traten sobre noticias de carácter periodístico), *advergames*<sup>15</sup> (juegos que tienen como función principal la exposición de una marca) y videojuegos de concientización social (como *Dumb Ways to Die*, videojuego creado para concientizar sobre la seguridad en el sistema de ferrocarril de Reino Unido).

Si bien, existe una tendencia para producir y recibir contenido mediático a través de diferentes plataformas, los videojugadores forman parte de este fenómeno, pues muchas veces el universo ficticio propuesto en el juego es explorado en historietas o en series televisivas por parte de los espectadores.

---

<sup>14</sup> Como menciona Henry Jenkins en *Cultura Transmedia*, la narrativa transmedia proviene de las prácticas de evangelización en la edad media, donde se buscaba dar un mismo mensaje a través de vitrales, sermones, imágenes y experiencias vivenciales.

<sup>15</sup> Conceptos extraídos de *Homo Video Ludens* de Carlos A. Scolari.

En este sentido, es importante mencionar que la cultura de la convergencia, la inteligencia colectiva, la narrativa transmedia y los videojuegos (como producto cultural) han conformado una nueva dinámica relacional y cultural que muchas veces se ve reflejada en el sistema político y económico a nivel global. Los videojuegos no solamente se pueden dimensionar como aparatos de entretenimiento, sino como productos culturales que son apropiados por los usuarios (a través de diversas plataformas) y que sirven como base para la reproducción y modificación de la cultura.

Hoy, más que nunca, los videojuegos se han posicionado como un elemento importante en la cultura, en la economía y la política global. En un mundo donde existe convergencia cultural, es necesario explorar el fenómeno desde la economía política; este es el tema principal del siguiente apartado.

### **1.3.- Economía política de los videojuegos**

Si bien, ya se ha hablado de las características técnicas de los videojuegos y se han dimensionado como fenómenos culturales, en este apartado se hablará sobre el lugar que ocupan en torno a los procesos de comunicación en un sistema económico capitalista, desde el campo de la economía política.

Este apartado surge de la necesidad de contextualizar a los videojuegos (al igual que cualquier fenómeno y objeto de estudio) en un tiempo y espacio determinado, para su análisis. De lo contrario, el objeto de estudio no podría ser entendido, pues éste tiene una dinámica relacional con su entorno.

En este sentido, como primer punto es necesario vislumbrar a industria de los videojuegos dentro del sistema capitalista. Sin bien, el giro de los videojuegos se puede relacionar con la industria del entretenimiento y la diversión (campos que pudieran parecer

inocentes y con poca importancia económica), las empresas de los videojuegos ha crecido desde la década de 1980 y se han consolidado como una importante industria a nivel mundial, pues tan solo en 2016 se generó una ganancia de 99,600 millones de dólares a nivel mundial, y Latinoamérica presentó un ingreso de 4,100 millones de dólares, significando el 4.1% de las ganancias totales mundiales de la industria; estas cifras representaron un crecimiento del 20.1% respecto al 2015. Aunado a esto, en 2016 se registraron 209,008,000 videojugadores en Latinoamérica, lo cual representa una industria claramente exitosa y en crecimiento.<sup>16</sup>

Para empezar a entender a los videojuegos y su inserción en el sistema económico y político actual, es necesario mencionar que la dificultad de dimensionarlos como tal, reside en la falta de textos e investigaciones hechas desde la economía política sobre los videojuegos. De esta manera, si bien es preciso profundizar en el tema, el mayor acercamiento que se puede encontrar es desde textos que hablan sobre la economía política de los medios de información y comunicación.

Un ejemplo de los textos es el libro *Industria cultural, información y capitalismo* de César Bolaño. En este trabajo, Bolaño profundiza sobre la manera en que los medios de comunicación se insertan en un esquema de producción capitalista, siendo estos el principal elemento que aporta a la producción y reproducción del mismo sistema. Si bien, Bolaño no habla específicamente de videojuegos, el trabajo, que gira desde la economía política en torno a los medios de comunicación, puede ser adaptado al campo de los videojuegos, pues

---

<sup>16</sup> Datos obtenidos del reporte “2016 Global Games Market Report: An Overview of Trends and Insights” que publicó la consultoría Newzoo, especializada en investigación de mercado para la industria de tecnologías de la información y la comunicación. Disponible en: <http://resources.newzoo.com/global-games-market-report>

como ya se ha mencionado con anticipación, los videojuegos también pueden ser considerados como medios de comunicación e información.

Uno de las principales razones por la cual se retoma a Bolaño en la presente investigación es por la necesidad de incorporar trabajos que se focalicen y se concentren en el papel fundamental que juegan los medios de comunicación e información en la economía global, ya que (como lo menciona el propio Bolaño) el materialismo histórico clásico (haciendo referencia a *El Capital* de Carlos Marx) resulta insuficiente cuando se trata de abordar fenómenos de éste tipo. Si bien, Carlos Marx trata el tema de las comunicaciones y transportes a lo largo de su obra (específicamente en el libro II de *El Capital*), el contexto que en la actualidad se vive (a 150 años después de la publicación del *capital*) es abismalmente diferente. Si bien, en ambos periodos históricos los procesos de comunicación y de información son fundamentales para la reproducción del sistema económico, la actualidad es definida por un especial énfasis en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC'S) que, a su vez, redefinen y son redefinidas por el sistema económico internacional.

En este sentido, Bolaño habla sobre la reorganización de la sociedad del siglo XXI a partir de las nuevas TIC'S: “No se trata de una nueva sociedad, de una sociedad de la información, sino del viejo capitalismo reorganizado, que exige el perfeccionamiento constante de los mecanismos de producción, almacenamiento y circulación de la información, tanto para acelerar la rotación del capital y, con eso, facilitar el proceso de acumulación, como para garantizar las condiciones de legitimidad de la dominación que ejerce sobre una masa cada vez mayor de la población mundial. Así, información y comunicación, en su forma capitalista, continua sirviendo al capital, pero, ahora, de manera



renovada, adecuada a las demandas de la modernización conservadora del fin del siglo XX y abriendo las puertas a su expansión eventual en el siglo XXI.”

Derivado de esto, Bolaño dimensiona la importancia de los medios de comunicación y de información en diferentes momentos del modo de producción propio del sistema económico capitalista, pues como se puede intuir, los procesos de comunicación son diversos y están instalados a diferentes niveles. Si bien, Bolaño realiza un profundo análisis de cada uno de estos procesos, en el presente trabajo se retoman únicamente aquellos que pueden ser propios de los videojuegos.

De manera muy puntual, el principal aporte de *Industria cultura, información y capitalismo* es el trabajo de dimensionar a los medios de comunicación como elementos capaces de lograr en los actores sociales una interiorización de un “modo de vida” necesario para la reproducción del sistema económico.

Retomando el libro *Capitalismo y modo de vida* de André Granou (texto que a su vez es citado por Bolaño), es importante hacer la observación que el sistema capitalista no es un sistema autómatas que simplemente se impuso sobre el anterior sistema de producción (feudalismo) de manera espontánea y acelerada. “El capitalismo no podía imponerse definitivamente contra los modos de producción anteriores si no llevara la revolución nacida en el <<modo de producir>> hasta el <<modo de vivir>>, hasta el modo de reproducción de la vida”. (1972) Esto quiere decir, que la interiorización y la normalización de un conjunto de valores, costumbres y visiones (formas simbólicas) son necesarias para la aceptación, producción y reproducción de un sistema económico.

En este mismo orden, Bolaño comenta que el sistema capitalista es capaz de definir diferentes tipos de información que cumplen diferentes funciones y presentan diferentes grados de permeabilidad, de modo que la plena libertad de información en el nivel de la

competencia capitalista puede convivir con la manipulación y la censura en la comunicación de masas y, sobre todo, en la organización del proceso de trabajo. (2013)

Siguiendo esta línea, el autor también propone dos funciones básicas de las TIC's en un contexto capitalista, las cuales pretenden “crear y canalizar el mercado”, o las “conductas de los consumidores”. Las dos actividades son la publicidad y la propaganda.

Mientras que la publicidad es definida por Bolaño como una actividad necesaria del capital para la promoción y la muestra de las características de los bienes y servicios, que tiene como objetivo final la acumulación del capital; la propaganda es definida como la necesidad de producir una imagen social capaz de oscurecer los orígenes de los conflictos sociales y de producir modelos de conducta práctica, dirigidos a absorber los golpes de las contradicciones y de los conflictos que inevitablemente surgen de la estructura clasista de la sociedad capitalista, a fin de reproducir y reforzar así la textura existente de las relaciones sociales.

En este sentido, los medios de comunicación y de información, desde la perspectiva de Bolaño, redefinen el concepto de “industria cultural”, que si bien este término es expuesto y creado por Theodor Adorno y por Marx Horkheimer en el libro *Dialéctica de la ilustración*, y puede ser definido como un conjunto de sectores encargados de la creación, producción distribución y/o difusión de servicios y bienes culturales, tales como el arte, el entretenimiento, el diseño, la música, etc.; Bolaño dimensiona a las industrias culturales como mecanismos a través de los cuales se acelera el proceso de acumulación del capital (publicidad) y de reproducción ideológica del sistema (propaganda).

Tomando en cuenta las ideas anteriores, los videojuegos se pueden entender como complejas industrias culturales, pues es a través de ellos, como se ha mencionado a lo largo

del capítulo, los usuarios apropian formas simbólicas y modifican su perspectiva y posición ante el mundo.

Por lo tanto, los medios de comunicación redefinen la dinámica del capitalismo actual, y los videojuegos, al ser considerados como medios de comunicación, son elementos importantes para la producción y reproducción del sistema económico global.

Con referencia a lo anterior, Iván Rodrigo Mendizábal, en su libro *Máquinas de pensar. Videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*, hace una interesante mención histórica de la propuesta que el monje mallorquino Ramón Llull le hizo al Papa y a los monjes contemporáneos en el siglo XIII. El proyecto consistía en la creación de un dispositivo (denominado “máquina de pensar”) diseñado para acelerar la evangelización a los musulmanes y judíos, así como elevar el nivel de enseñanza en los monasterios. Sin darse cuenta, Llull proponía la creación de un instrumento evangelizador que funcionaba con un software rudimentario (basado en esquemas y lenguaje binario) y que pretendía mostrar imágenes que contuvieran argumentos irrefutables de la Verdad Cristiana.

En la actualidad podemos observar que la máquina de pensar es, para nosotros, nada más ni nada menos que el prototipo y ejemplo del videojuego, pues aunque en su mayoría los videojuegos no tiene un propósito relacionado con el Cristianismo ni con tareas evangelizadoras, tienen un propósito similar, el de lograr “hacer hipótesis sobre el mundo y hacer conformar al yo”. (2004)

Es evidente entonces que, como lo menciona Rodrigo Mendizábal, los videojuegos son “maquinas de pensar” que sirven como herramientas de legitimación de poder y es necesario vislumbrarlos de esta manera. Si es a través de ellos es que los videojugadores significan el mundo y se significan ellos mismos ante el mundo, los videojuegos pueden ser un medio con gran capacidad para implementar y difundir sistemas de significación

particulares orientados a legitimar e institucionalizar relaciones de poder. Por las características inherentes que los videojuegos presentan, son medios ideologizadores por naturaleza. (Mendizábal, 2004)

#### **1.4.- La industria creativa**

Como se ha mencionado, una de las perspectivas más difundidas sobre el contenido mediático en la época actual es la industria cultural. Como bien es sabido, el término fue popularizado en los años 40 por la Escuela de Frankfurt en el texto *Dialéctica de la Ilustración*, escrito Adorno y Horkheimer. En un inicio, la industria cultural se refería al conjunto de sectores encargados de la creación, producción distribución y/o difusión de servicios y bienes culturales, con el fin de la reproducción ideológica del sistema capitalista. Es decir, gracias la producción de contenido estandarizado, las sociedades mantenían y perpetuaban valores, roles, creencias, estilos de vida y patrones de consumo.

Si bien, es correcta la definición, una vez que se contrasta dicho concepto con la realidad contemporánea se puede observar que no compaginan del todo, pues muchas veces los productos de entretenimiento como películas, series, videojuegos, comics, entre otros, son una fuente de diversión que trasciende la pantalla al inspira y motivar el correcto actuar social. Como en todo ámbito, existe contenido basura bastante cuestionable, pero de la misma forma se puede encontrar material que realmente ofrece una nueva óptica de la realidad. Entre los diversos ejemplos que existen se pueden mencionar películas que transmiten perspectivas filosóficas como Matrix, series que fomentan la amistad y el trabajo en equipo como Stranger Things, o dibujos animados que critican la vida de consumo norteamericano como Los Simpson.

Una vez revisado lo anterior surge la pregunta ¿es posible utilizar las industrias culturales como medios para cuestionar valores, estilos de vida y creencias más profundas? La respuesta a esta pregunta puede ser guiada por las observaciones que Walter Benjamin realizó en el trabajo titulado *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*.

Dentro del libro, Benjamin, a diferencia de Adorno y Horkheimer, visualiza a la reproductibilidad técnica del arte (y de los bienes culturales) como una oportunidad para profundizar en la realidad que se captura y resignificar aspectos, lugares, cosas o experiencias desde diferentes perspectivas. Una vez que una obra de arte o un producto cultural pueden reproducirse de manera técnica y masiva, pierde el “aura” que aleja al objeto del espectador, y esto permite hacer evidentes realidades sociales que permanecían inconscientes. En otras palabras, gracias a la reproductibilidad técnica es posible producir nuevas ópticas de la realidad y servir como herramienta política. Como bien lo menciona el autor:

*Por primera vez en la historia del mundo la reproductibilidad técnica de la obra de arte libera a ésta de su existencia parasitaria dentro del ritual... En lugar de su fundamentación en el ritual, debe aparecer su fundamentación en otra praxis, a saber: su fundamentación en la política.* (Benjamin, Weikert, & Echeverría, 2003: 51)

Lejos de dimensionar a las industrias culturales (y a los videojuegos) como elementos que alienan a la sociedad, es importante hacer la observación que dichos productos culturales tienen posibilidades de convertirse en instrumentos de crítica social. Por un lado, el parámetro de la escuela de Frankfurt indica que los medios de comunicación principalmente sostienen relaciones de poder a través de la ideologización; sin embargo,

como menciona Benjamin, la reproductibilidad técnica pudiera ser una manera de producir y difundir contenidos anti sistémicos y críticos.

En el mismo sentido, Benjamin menciona que una de las principales condiciones para generar una perspectiva revolucionaria en objetos de reproducción técnica es la descentralización del capital burgués en el contexto de producción, pues de lo contrario las oportunidades revolucionarias serán convertidas en contrarrevolucionarias por los intereses de quien invierte el capital. Siguiendo esta línea, valdría la pena analizar si el contenido crítico proviene únicamente de sociedades revolucionarias o incluso pudiera presentarse una crítica desde los mismos medios financiados por capital burgués.

El presente trabajo propone entender a los videojuegos bajo un paradigma diferente a la industria cultural; una visión que lejos de ser idealista, es positiva y ubica a los productos culturales con mayores posibilidades de transformación social, dicho concepto es la industria creativa.

De acuerdo con la UNESCO, las industrias culturales son “Aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial”(“Industrias creativas | Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura”, s/f).

Tradicionalmente las industrias creativas se refieren al sector encargado de generar productos y/o servicios (tangibles o intangibles) que aportan un valor añadido decisivo a partir de la creatividad de sus artífices, tales como la publicidad, la moda, la arquitectura, el diseño industrial y el diseño gráfico, etc. (Rodríguez Ferrandiz, Tur-Viñes, & Delgado,

2010) Sin embargo dicho concepto puede ser más profundo de lo que aparenta. El presente trabajo refiere las industrias creativas como un espacio de creación libre que retoma elementos culturales para producir nuevos tipos de contenido. Automáticamente esta óptica abre un gran abanico de posibilidades para crear productos culturales novedosos, atractivos y críticos ante la ideología en turno. Los videojuegos, por su carácter creativo, evidentemente forman parte de ellas y se suman a los instrumentos de crítica social.

### **1.5.- Consideraciones finales**

A lo largo del videojuego se definió a los videojuegos en diferentes niveles. Se partió en un primer apartado en definir las características técnicas de los videojuegos, para posteriormente hablar sobre la apropiación cultural por parte de los videojugadores, después se enfatizó en la importancia de los videojuegos como “máquinas de pensar” capaces de aportar a la reproducción ideológica del sistema económico capitalista actual y por último se dimensionaron las posibilidades de los videojuegos para convertirse en una herramienta de crítica social.

En un breve resumen, los temas tratados en los apartados son los siguientes:

- 1) ¿Qué es un videojuego?- En este apartado se habló sobre los elementos que constituyen al videojuego. Se comenzó por definir a los juegos como: “un sistema en donde los jugadores se enganchan en un conflicto artificial, definido por reglas y esto genera un resultado cuantificable.”

Posteriormente se mencionó la diferencia entre un juego y un videojuego radica en el aspecto tecnológico (la pantalla), pues este le otorga la característica de “video” al juego.

En este apartado se definió al videojuego como “un videojuego consiste en un entorno informático que reproduce en una pantalla un juego cuyas reglas y funcionamiento han sido previamente programadas, con la opción de modificar e improvisar.”

De la misma manera, se introdujo el concepto de “círculo mágico”, el cual es “un lugar virtual delimitado por la tecnología y las reglas en donde el videojugador entra por un determinado tiempo e interactúa con las formas simbólicas<sup>17</sup> propias del videojuego.

El apartado concluye definiendo a los videojuegos como sistemas abiertos de formas simbólicas en donde el jugador interactúa con el contenido por un tiempo y un espacio determinado. Gracias a esto, el usuario puede integrar y modificar formas y representaciones simbólicas propias, generando un cambio en su percepción del mundo y de su papel en él. Las formas simbólicas propias de los videojuegos son visuales, sonoras y de interactividad.

- 2) Los videojuegos como cultura – En esta sección se profundizó en los videojuegos como fenómeno cultural, desde las concepciones estructurales de formas simbólicas propias del videojuego, hasta la apropiación por los usuarios.

Se definió el concepto de cultura como “sistemas de formas simbólicas – es decir, acciones, objetos y expresiones significativas de diversos tipos- en contextos estructurados” y se categorizó a los videojuegos como productos culturales.

---

<sup>17</sup> Entendiendo formas simbólicas bajo la definición que propone John Thompson en el libro *Ideología y Cultura Moderna*. Acciones, objetos y expresiones significativas de diversos tipos. Estas formas simbólicas se insertan en procesos, contextos y procesos socio históricos en los cuales, y por medio de los cuales, se producen, transmiten y reciben.



Se mencionaron algunas formas simbólicas culturales propias de los videojuegos, como lo son los gráficos, los personajes, los paisajes, la arquitectura, la vestimenta, las armas, etc.; hasta formas simbólicas no visibles, como la música o el *gameplay*<sup>18</sup>.

Por último se retomó a Henry Jenkins para explicar que los videojuegos no solamente se puedan dimensionar como aparatos de entretenimiento, sino como productos culturales que son apropiados por los usuarios (a través de diversas plataformas) y que sirven como base para la reproducción y modificación de la cultura.

- 3) Economía política de los videojuegos – En este apartado se explicó la dinámica relacional entre los medios de comunicación y los videojuegos, en torno al sistema capitalista mundial.

Retomando a Cesar Bolaño, se explicó que las principales funciones de los medios de comunicación en el sistema capitalista son las de acelerar el proceso de acumulación del capital (publicidad) y la reproducción ideológica del sistema (propaganda).

En este sentido, los videojuegos se pueden dimensionar como “máquinas de pensar” y medios de propaganda, a través de los cuales los usuarios producen una ideología capaz de oscurecer los orígenes de los conflictos sociales y de producir modelos de conducta práctica, dirigidos a absorber los golpes de las contradicciones y de los conflictos que inevitablemente surgen de la estructura clasista de la sociedad

---

<sup>18</sup> El *gameplay* es definido como una particular forma lúdica de interacción que toma lugar entre el juego, y el jugador durante el juego; es decir, lo que el jugador puede hacer dentro del juego. (Mäyrä, 2008)

capitalista, a fin de reproducir y reforzar así la textura existente de las relaciones sociales.

- 4) La industria creativa – En esta última sección se realiza una crítica al concepto de industria cultural a partir de la obra de Walter Benjamin y se propone el término de industria creativa como un sector productor de bienes y/o servicios (físico o intangibles) que principalmente son valorados por la creatividad impresa desde su creación, los cuales tienen la posibilidad de funcionar como herramientas de crítica social. Los videojuegos, al pertenecer al sector de las industrias creativas pueden ser entendidos como medios de comunicación generadores de realidades alternativas que incluso pueden llegar a criticar y cuestionar instituciones de poder en turno.

## Capítulo 2. Ideología, lo “occidental” e imaginario

En el capítulo anterior se ha dimensionado a los videojuegos desde diferentes perspectivas y puntos de vista. Si bien, ya se han explicado las cualidades técnicas de los videojuegos y se han resaltado sus elementos culturales, el capítulo uno ha concluido con una reflexión que sirve de base para vislumbrarlos como complejas “máquinas de pensar” que sirven para poder continuar con la reproducción del sistema económico capitalista, a través de la acumulación del capital (publicidad) y, sobre todo y más importante, la reproducción ideológica del sistema (propaganda).

Siguiendo con esta misma línea, el objetivo de este capítulo es revisar y profundizar la definición de los conceptos de “ideología”, lo “occidental” e “imaginario”, pues (como se revisará a continuación) estos conceptos están intrínsecamente relacionados entre sí y siempre están presentes en la constante interpretación que hacen los sujetos sociales del mundo y de ellos mismos.

De la misma manera, la reflexión y definición de dichos términos servirá como marco teórico para poder realizar un análisis ideológico de “lo occidental” en los videojuegos históricos, tarea que es la motivación de esta investigación.

El presente capítulo se estructura en tres partes diferentes, mediante las cuales se pretende abordar de manera completa los conceptos y profundizar en ellos. Si bien, cada apartado principalmente presenta y desarrolla un concepto, es válido decir que tampoco se limita únicamente al mismo, sino que pretende relacionarlos entre sí, dándoles un sentido para entender el complejo sistema ideológico y sus matices. La estructura del capítulo es la siguiente:

- 1) La primera parte hace una revisión profunda de las diferentes concepciones que varios autores proponen sobre el concepto de “ideología”. Una vez revisadas dichas definiciones, se construirá una definición apropiada que pueda servir como sustento para el análisis de los videojuegos en la presente investigación.
- 2) En el segundo apartado se abordará y se profundizará en el concepto de “lo occidental” como forma de ideología. De la misma manera, se definirán indicadores observables (en los videojuegos) de formas simbólicas de “lo occidental”. Los autores que se retomarán para esta reflexión son de línea pos-colonial y se caracterizan por mantener una fuerte crítica a la dominación eurocentrista que ha formado parte de la historia de la humanidad y que actualmente se vive.
- 3) Como tercer punto se revisará y se definirá el concepto de “imaginario” y su relación con ideología y “lo occidental”, pues es a través de la interacción entre estos tres conceptos que el sujeto social puede significar y recrear el mundo y a sí mismo. De la misma manera que el apartado anterior, esta parte servirá como sustento teórico para hacer el análisis sobre la reinterpretación de los usuarios sobre el videojuego.

Tomando en cuenta lo anterior, es importante mencionar que no se debe perder de vista la capacidad que los videojuegos poseen para contribuir a la producción y reproducción de los sistemas ideológicos, pues, como se ha mencionado en el capítulo anterior, a través de los videojuegos los usuarios pueden generar una ideología capaz de oscurecer los orígenes de los conflictos sociales y de producir modelos de conducta práctica, dirigidos a absorber los golpes de las contradicciones y de los conflictos que inevitablemente surgen de la estructura clasista de la sociedad capitalista, a fin de reproducir y reforzar así la textura existente de las relaciones sociales.

## **2.1.- Ideología**

Generalmente el concepto de ideología puede ser entendido como las gafas que distorsionan nuestra visión del mundo o como nuestra relación espontánea con el entorno social (Zizek, 2005), podemos observar que el término constantemente nos hace referencia una manera de pensar y de actuar. Para los académicos de la Escuela de Frankfurt (Horkheimer, Adorno, Marcuse, entre otros) la ideología es concebida como una “falsa conciencia” y ha sido el motor de los fenómenos sociales (Marcuse, 1993), al mismo tiempo que Rodrigo Mendizábal dimensiona a los videojuegos como herramientas de ideologización.

Como se puede observar, el concepto ideología ha tenido un sinnúmero de interpretaciones y usos dados por diferentes teóricos y académicos, muchas veces ubicando la palabra en contextos semánticos diferentes y generando una gran confusión en el término.

Con el propósito de clarificar el concepto, el presente trabajo retomará a tres autores que realizan un profundo análisis del término y lo dimensionan de maneras diferentes. Una vez presentados las tres interpretaciones, se construirá una definición propia que sirva de sustento teórico para los fines que esta investigación persigue.

### **2.1.1.- La ideología en John Thompson**

Para realizar un primer acercamiento al concepto de ideología se retomará el trabajo que John Thompson hace en su libro *Ideología y Cultura Moderna*. En este texto el autor realiza un análisis hermenéutico profundo (metodológicamente similar al que se pretende hacer en esta investigación) para dimensionar el significado de ideología.

A través de una minuciosa revisión de las diferentes concepciones de ideología existente, Thompson distingue entre las “concepciones neutrales” y “las concepciones críticas” de ideología.

En este sentido, define a las “concepciones neutrales” como aquellas que intentan caracterizar los fenómenos como ideología o ideológicos sin implicar que sean necesariamente engañosos o ilusorios, o que se alineen con los intereses de algún grupo particular. De acuerdo con las concepciones neutrales, la ideología es, entre otros, un aspecto de la vida social que no es ni más ni menos atractivo o problemático que cualquier otro.

Esta primera consideración la ideología se puede entender como una manera de pensar propia de una cultura y de una comunidad, sin mayores alcances sociales. Posteriormente, Thompson define a las “concepciones críticas de ideología” como aquellas que transmiten un sentido negativo, crítico o peyorativo. A diferencia de las concepciones neutrales, las concepciones críticas implican que los fenómenos caracterizados como ideología o como ideológicos son engañosos, ilusorios o bilaterales. (1990)

Esta segunda concepción implica una visión en donde se contemplan las asimetrías sociales, económicas, políticas, culturales, etc. y se propone una visión crítica sobre las relaciones de poder y las formas de control a través de discursos ideológicos.

En este momento es preciso señalar que probablemente debido a la corriente hermenéutica que sigue, Thompson, no propone una definición concreta de ideología, sin embargo una vez que hace una diferenciación entre las interpretaciones que se le han dado al término (concepciones neutrales y concepciones críticas), el autor comienza a generar una propia interpretación del mismo.

Thompson menciona que:

*La interpretación de la ideología es una interpretación de las formas simbólicas que busca esclarecer las interrelaciones de significado y poder, que busca demostrar cómo, en circunstancias específicas, el significado movilizadopor las formas simbólicas sirve para nutrir y sostener la posesión y el ejercicio del poder. (Thompson, 1998: 423)*

Derivado de esto, la ideología en Thompson puede ser definida como un sistema de representaciones simbólicas que sirve para mantener las relaciones existentes de dominación de clase al orientar a los individuos hacia el pasado más que hacia el futuro, o hacia imágenes o ideales que ocultan las relaciones de clase y se apartan de la búsqueda colectiva del cambio social.

En este sentido, Thompson también propone la definición de formas simbólicas como acciones, objetos y expresiones significativas de diversos tipos. Estas formas simbólicas se insertan en procesos, contextos y procesos socio históricos en los cuales, y por medio de los cuales, se producen, transmiten y reciben.

Con el fin de dimensionar el alcance de las formas simbólicas, Thompson también propone una serie de características presentes en ellas:

1. La primera característica es la intencionalidad. Las formas simbólicas son producidas, construidas o empleadas por un sujeto que quiere decir algo y expresarse conscientemente.
2. La segunda característica es la convencionalidad. Esto quiere decir que las formas simbólicas tienen reglas, códigos o convenciones que van desde las reglas gramaticales, palabras y protocolos para intercambiar información. Para que sean legibles las formas simbólicas deben tener una convencionalidad previa que mediante la cual los integrantes de una comunidad puedan entenderse.

3. La tercera característica es la estructura. Las formas simbólicas siempre son estructuradas con un sentido “lógico” generado previamente por los mismos individuos. Desde un texto hasta una pintura o un producto cultural, las formas simbólicas siempre conservan una estructura determinada.
4. La cuarta característica es la referencialidad. Las formas simbólicas son construcciones que típicamente representan algo, se refieren a algo, dicen algo acerca de algo. Siempre representan u ocupan el lugar de algún objeto, individuo o situación.
5. La quinta característica es la contextualidad. Las formas simbólicas se insertan siempre en contextos y procesos socio históricos específicos en los cuales, y por medio de los cuales, se producen y reciben.

En este mismo orden y dirección, Thompson deja abierta una gama de posibilidades de formas simbólicas existentes y relaciona intrínsecamente los términos de ideología y la cultura, pues en ambos casos los considera como complejos entramados de formas simbólicas. Thompson define el análisis de la cultura como:

*...el estudio de las formas simbólicas -es decir, las acciones, los objetos y las expresiones de significados de diversos tipos- en relación con los contextos y procesos históricamente específicos y estructurados socialmente en los cuales, y por medio de los cuales, se producen, transmiten y reciben tales formas simbólicas.(pág. 203)*

Como se puede observar, la concepción de Thompson sobre la ideología y de cultura es una percepción simbólica que abarca prácticamente todos los aspectos de la vida cotidiana. Si se definen a las formas simbólicas como todo aquello que podemos significar, la gama de posibilidades inserta a los objetos, la música, la ropa, las herramientas, etc. Para Thompson, la ideología que y la cultura comparten elementos en su definición, pues ambos son entramados simbólicos mediante los cuales se busca esclarecer las interrelaciones de significado y poder.



De la misma manera, Thompson menciona que los entramados simbólicos de ideología y cultura necesitan ser producidos y reproducidos mediante mecanismos de difusión para su socialización y validación. En este punto, menciona que los medios de comunicación son la principal herramienta para la difusión de ideología y cultura. En este sentido, el autor sostiene que:

*La producción y circulación de las formas simbólicas en las sociedades modernas es inseparable de las actividades de las industrias de los medios. El papel de las instituciones de los medios es tan fundamental, y sus productos son rasgos tan permanentes en la vida cotidiana, que es difícil imaginarse lo que sería vivir en un mundo sin libros y sin periódicos, sin radio y televisión, y sin otros incontables medios a través de los cuáles las formas simbólicas nos son rutinarias y continuamente presentadas.*(pág. 241)

En este sentido, la definición que propone Thompson es útil para analizar a los videojuegos como herramientas mediante las cuales se reproducen y difunden formas simbólicas que, a su vez, conforman la ideología y la cultura.

### **2.1.2.- La ideología en Terry Eagleton**

La segunda definición de ideología que se propone en este trabajo es propuesta por Terry Eagleton en el libro *Ideología*, pues a diferencia de John Thompson, Eagleton relaciona el término con características discursivas más que de significación. De la misma manera, el autor acota el término de ideología en su carácter cultural y no lo posiciona como un sinónimo de cultura, sino más bien como una herramienta lingüística para ejercer relaciones de poder en contextos determinados.

Siguiendo esta línea, la primera tarea que Terry Eagleton realiza en el libro es hacer una diferenciación básica entre las concepciones que diferentes autores han tenido sobre la ideología. La diferencia de Thompson, Eagleton no divide las categorías en dos (concepciones neutrales y concepciones críticas), más bien explica que existe una amplia

gammas de acepciones para el término que van desde las perspectivas que entienden a la ideología como “ideas falsas de la realidad” hasta la connotación de la ideología como “conjunto de ideas y de esquemas de pensar”.

Dentro de la revisión que realiza a través de los diferentes términos, Eagleton matiza las diferencias existentes entre los diversos autores que abordan el tema, pero principalmente crítica las posturas que abordan la ideología como un conjunto de ideas vacías, una falsa conciencia o como la distorsión de la realidad. La crítica reside en que es imposible ver a la ideología como una distorsión de la realidad, porque para que ésta sea legitimada debe existir un mínimo de relación entre la idealización y la praxis, de lo contrario se estaría asumiendo que los seres humanos no poseen capacidad de raciocinio alguno.

En este sentido, Eagleton menciona lo siguiente:

*Por varias razones, la concepción de la ideología como falsa conciencia no es convincente. Una de ellas tiene que ver con lo que se podría llamar la moderada racionalidad de los seres humanos en general... Las creencias profundamente persistentes han de sustentarse en cierta medida, siquiera tenuemente, en el mundo que nos revela nuestra actividad práctica; y creer que un inmenso número de personas viviría y algunas veces llegaría a morir en el nombre de ideas absolutamente vacías y absurdas es aceptar un poco congenial y degradante hacia los hombres y mujeres normales. Concebir a esas personas sumidas en un prejuicio irracional, incapaz de razonamiento coherente, es una actitud típica conservadora; y es una actitud más radical sostener que, aunque puedan estar afectadas por todo tipo de mistificaciones, algunas de las cuales podrían ser endémicas a la propia mente, no obstante somos capaces de darle sentido a nuestra vida de una manera moderadamente lógica. (Eagleton & Vigil Rubio, 1997: 32)*

Sin embargo, Eagleton retoma de este tipo de concepciones la idea de que la ideología si supone una referencia constante a relaciones de poder y a la dominación por parte de un grupo social sobre otro.

Siguiendo con esta línea, Eagleton reconoce que el trabajo de Thompson acierta en que la ideología tiene que ver con la legitimación de poder por parte de un grupo dominante, pero se encuentra con dificultades al tratar de explicar la ideología de los grupos socialmente discriminados y que no poseen una posición de dominio. Si bien, Eagleton reconoce que las maneras de legitimación de la ideología son naturalizando y universalizando creencias (maneras de legitimación que se relacionan con las características que Thompson propone para las formas simbólicas), no considera que el término ideología y cultura sean del todo sinónimos, puesto que, como él lo menciona:

*Los radicales que sostienen que “todo es ideológico” o que “todo es político” parecen no darse cuenta de que corren el peligro de segar la hierba que crece bajo sus pies. Tales eslóganes pueden desafiar valiosamente una definición excesivamente limitada de política e ideología, una definición idónea para el propósito del poder dominante de despolarizar sectores enteros de la vida social. Pero ampliar estos términos hasta el punto en que se vuelvan coextensos es simplemente vaciarlos de fuerza, lo que es igualmente válido para el orden dominante.*(pág. 27)

De igual manera, Eagleton hace una crítica a la concepción de la ideología de Althusser, quien considera a la ideología como *una organización particular de prácticas significantes que constituyen a los seres humanos en sujetos sociales, y que producen relaciones vividas por las que tales sujetos están conectados a las relaciones de producción dominantes en una sociedad* (pág. 40) Bajo la mirada de Eagleton, Althusser acierta en concebir a la ideología como relaciones vívidas (verdaderos o falsos) que orientan a las acción social y la relación, sin embargo esta definición no contempla las

presuposición en las que dichas relaciones vívidas se sustentan, ni tampoco rompe con la concepción de que la ideología es exclusiva de grupos sociales dominantes.

En este sentido, Eagleton comenta que:

*Althusser puede estar en lo cierto en que la ideología es principalmente una cuestión de “relaciones vívidas”; pero no existen relaciones tales que no supongan tácitamente un conjunto de creencias y suposiciones, y estas creencias y suposiciones pueden por sí mismas estar abiertas a juicios de verdad y falsedad.*(pág. 42)

Después de realizar estas observaciones y en profundizar en más definiciones de ideología, Eagleton propone una dirección en la cual se puede entender el concepto. Si bien, Eagleton no propone un concepto concreto de ideología (al igual que Thompson), el autor marca una serie de elementos con los cuales se le puede entender y dimensionar.

De esta manera, Eagleton comenta lo siguiente:

*El término “ideología” tiene una amplia gama de acepciones históricas, desde el inmanejable amplio sentido de la determinación social del pensamiento, a la idea sospechosamente estrecha del despliegue de ideas falsas en interés directo de la clase dominante. A menudo se refiere a la manera en que los signos, significados y valores contribuyen a reproducir un poder social dominante; pero esto también puede denotar cualquier función significativa entre discurso e intereses políticos. Desde una perspectiva radical, el primer sentido es peyorativo, mientras que el último es más neutral. Mi opinión es que ambos sentidos del término tienen sus usos, pero se ha generado una considerable confusión a raíz del fracaso de tratar de separarlos.*(pág. 275)

De igual modo, Eagleton relaciona a la ideología con el discurso y menciona que:

*La ideología tiene que ver con el “discurso” más que con el “lenguaje” –con ciertos efectos discursivos concretos, en vez de con la significación como tal-. Representa los puntos en que el poder incide en ciertas expresiones y se inscribe tácitamente en ellas.*(pág. 277)

En otras palabras, lo anterior significa que todas las concepciones que se han tenido sobre el término aportan ciertos elementos para entender a la ideología. Si bien, puede

entenderse como un entramado simbólico, es necesario entenderla en un tiempo determinado y en un contexto dado. Además Eagleton no considera a la ideología como un sinónimo de cultura (en el amplio entendimiento de formas simbólicas), sino que el concepto es reducido a un discurso denotativo fundamentado en creencias previas (un entramado de representaciones simbólicas falsas o verdaderas) que permite establecer relaciones sociales con función de legitimación y poder.

### **2.1.3.- Ideología y utopía de Paul Ricoeur**

Con el fin de realizar una abstracción de las concepciones de ideología, para poder generar una propuesta que sirva de marco teórico de la presente investigación, es necesario revisar los conceptos de “ideología” y “utopía” que propone Paul Ricoeur, pues como se verá a continuación, estas definiciones toman en cuenta una perspectiva filosófica de los términos.

De la misma manera que los autores anteriormente revisados lo hacen, Paul Ricoeur realiza un recuento de las acepciones de la ideología que han generado diferentes académicos. En este sentido, Ricoeur retoma las definiciones de ideología de Marx, Althusser, Mannheim, Max Weber, Habermas y Clifford Geertz para posteriormente reformular el término.

Lo primero que expone Paul Ricoeur en el libro *Ideología y Utopía* es que generalmente ambos términos son relacionados con connotaciones despectivas. El término ideología es comúnmente asociado con el engaño y la falsa conciencia, así como la utopía es considerada como un escenario irreal que se presenta en novelas y cuentos literarios. Ricoeur comenta:

*La ideología designa inicialmente ciertos procesos de deformación, de disimulo, en virtud de los cuales un individuo o un grupo expresa su situación aunque sin saberlo reconocerlo... En cuanto al*

*concepto de utopía, también este tiene una connotación despectiva. Se le considera como una especie de sueño social que no tiene en cuenta los primeros pasos reales y necesarios para seguir un movimiento en la dirección de una nueva sociedad.*(Ricœur & Taylor, 1994: 45)

Siguiendo esta misma línea, Ricoeur retoma el texto de Karl Mannheim *Ideología y Utopía para* reformular la concepción de ambos términos y profundiza en ellos para generar una comprensión que los reivindique no como antónimos connotados de sentido negativo, sino como conceptos filosófico necesarios, inherentes y generadores la dinámica social.

En relación con lo anterior, Paul Ricoeur profundiza y analiza el término de ideología en tres niveles (correspondientes a los tres usos más frecuentes del mismo), que considera válidos y compatibles entre sí.

1. El primer uso de la ideología es como una “imagen invertida de la realidad”. Esta concepción, comenta Ricoeur, fue popularizada por los escritos de Marx, por los manuscritos economicopolíticos de 1843 a 1844 y por *La ideología alemana*. Como menciona Ricoeur, *este concepto todavía formal de la ideología se completa por una descripción específica de ciertas actividades intelectuales y espirituales consideradas como imágenes invertidas de la realidad, como deformaciones por inversión.* (Ricœur & Taylor, 1994: 48).

Ricoeur menciona que esta primera concepción de ideología está relacionada con la función de disimulo de la realidad, pero esta noción es incompleta, pues la realidad no puede generar por sí misma una “realidad falsa” que sea interiorizada por los seres humanos. En este sentido, Ricoeur propone profundizar el siguiente plano de la ideología.

2. El segundo nivel y uso de ideología se relaciona con el uso del discurso como manera de legitimación de las relaciones de poder, es decir con una noción de legitimación más que de disimulo. Ricoeur menciona que desde la época de la antigua Grecia se vislumbraban las relaciones entre el discurso, la persuasión y el poder. Precisamente esta es la misma línea que Max Weber retoma y utiliza para explicar el fenómeno ideológico.

Ricoeur sitúa este nivel de la ideología en el plano discursivo y narrativo que, como diría Terry Eagleton, *La ideología tiene que ver con el “discurso” más que con el “lenguaje...* (Eagleton & Vigil Rubio, 1997: 277)

Si bien, este nivel corresponde también a la relación entre discurso y praxis, Ricoeur observa que existen motivaciones detrás de propio discurso, percepciones y entramados de significación que lo sustentan. Este tipo de motivaciones no son vislumbradas bajo el paradigma del segundo nivel de ideología.

3. El tercer nivel de ideología que menciona Ricoeur corresponde a la función de integración más que a la legitimación y al disimulo. Este nivel sitúa a la ideología como una estructura simbólica de la memoria social que pretende, a través de las narraciones y las ceremonias conmemorativas, reactualiza los acontecimientos que una comunidad considera funcionales para su propia identidad.

En otras palabras, el tercer nivel de ideología se refiere a los entramados simbólicos que se utilizan para reproducir una identidad social y, con ello, perpetuar y legitimar un cierto dominio por parte de un grupo social determinado.

De acuerdo con Ricoeur, este último nivel permite la articulación los dos anteriores niveles de la ideología; esto quiere decir que gracias a que la ideología funge como enlace para la memoria colectiva a través de entramados simbólicos se puede

generar un discurso que pretende seguir legitimando las relaciones de poder existentes y, por consiguiente, generar una perspectiva distorsionada de la realidad.

De la misma manera, Ricoeur menciona que al tratar de perpetuar la realidad social a través de la ideología, la ideología se contamina, pues *Al transformarse en visión del mundo, la ideología se convierte en un código universal para interpretar todos los acontecimientos del mundo. Poco a poco, la función justificadora contamina la ética, la religión y hasta las ciencias.* (Ricoeur & Corona, 2010)

Siguiendo con el mismo orden de ideas, Ricoeur sitúa el análisis de la ideología paralelo con el de la utopía, pues desde su perspectiva las mismas tres funciones y niveles que tiene la ideología son encontradas en la utopía, y ambos casos buscan construir una interpretación de la vida real. La diferencia fundamental reside en que mientras la ideología busca preservar y conservar la realidad, la utopía la pone esencialmente en cuestión, pues representa la expresión de todas las potencialidades de un grupo que se encuentran reprimidas por el orden existente.

La descripción que realiza el autor sobre los tres niveles y funciones de la utopía comienza desde el sentido más profundo hasta el más superficial. Por lo que aborda los niveles de la siguiente manera:

1. La profunda función de la utopía corresponde a la de la concepción de otra manera social de ser. *La utopía es el sueño de otra manera de existencia familiar, de otra manera de apropiarse de las cosas y de consumir los bienes, de otra manera de organizar la vida política, de otra manera de vivir la vida religiosa.*(Ricoeur & Corona, 2010)

Este nivel de utopía plantea una propuesta de una realidad no existente pero que puede ser alcanzada por los sujetos que la proponen. Al igual que la tercera fase de



la ideología, la función de integración permite la articulación de los otros dos niveles del concepto.

2. El segundo nivel de la utopía plantea entender el concepto como un fenómeno discursivo para ejercer el poder contrario a la ideología predominante. Evidentemente este nivel también conlleva un fin relacionado con la legitimación y el ejercicio del poder. Como menciona Ricoeur:

*La utopía nos hace dar un salto hacia otro lugar, con todos sus riesgos de un discurso loco y eventualmente sanguinario. Se construye en la imaginación una prisión distinta de la de lo real, en torno a esquemas restrictivos para el pensamiento porque toda exigencia de lo real está allí ausente... El segundo nivel de la utopía conduce así a un tercero, donde la patología de la utopía se revela inversa a la de la ideología. (pág. 359)*

3. El tercer nivel de utopía deviene de la función de legitimación de segundo nivel. Este nivel corresponde a la distorsión de la realidad y también es patológico como en la ideología, sin embargo, mientras que la patología de la ideología reside en la ilusión, la distorsión y el engaño, la patología de la utopía reside en que la utopía desvanece lo real en beneficio de un escenario perfeccionista e ideal, probablemente inalcanzable.

De esta manera, Ricoeur hace la observación de que una utopía es la posibilidad de pensar lo inexistente y es el motor de la dinámica social, sin embargo, si una utopía se consagra, se cristaliza y se legitima, se convierte paradójicamente en una ideología que busca perpetuar la realidad social.

Una vez planteadas las funciones y niveles de acción, se puede entender que *La ideología y la utopía son figuras de la imaginación reproductora y la imaginación*

*productora*. (pág. 360) La ideología y la utopía para Ricoeur son complementarias y completamente interdependientes entre sí.

#### **2.1.4.- Propuesta de concepto de ideología**

Como ya se ha revisado con anterioridad, las concepciones de ideología retomadas en este trabajo son propuestas por John Thompson, Terry Eagleton y Paul Ricoeur. Cada una resalta un aspecto esencial de la ideología y se le dimensiona de maneras diferentes.

Mientras que para Thompson la ideología representa un sinónimo de cultura, en el entendido de que ambos conceptos se pueden definir como entramados de representaciones simbólicas, Eagleton enfatiza que la ideología reside en el aspecto del discurso para establecer relaciones sociales y de poder. Por otro lado, Paul Ricoeur dimensiona filosóficamente la ideología y la utopía como figuras productoras y reproductoras del imaginario social que inevitablemente orientan a la dinámica social.

Si bien, las diferencias entre las interpretaciones que los tres autores generan sobre la ideología son múltiples, también es cierto que coinciden en ciertas características ideológicas.

1. Como primer punto se puede encontrar que en las tres concepciones de ideología se relaciona con relaciones de poder de determinados grupos sociales.
2. En segundo término se puede ver que las tres definiciones de ideología dimensionan que para ejercer dichas relaciones de poder es necesario un discurso connotativo.
3. En tercer lugar se enfatiza que el discurso ideológico y las prácticas sociales son generadas por un entramado simbólico que sirve para la producción y reproducción de la realidad social.

4. En cuarto lugar se puede entender que los tres autores coinciden que la ideología no es exclusiva de un grupo social determinado.

Tomando en cuenta estas consideraciones, la definición de ideología que se propondrá y se utilizará en la presente investigación es la siguiente: La ideología es el entramado simbólico existente en diferentes grupos sociales que se puede verbalizar en un discurso connotativo. Dicho discurso puede ser verdadero o falso, pero busca perpetuar una realidad social determinada. La ideología es productora y reproductora a la vez de una realidad social, pero no es exclusiva de un grupo social dominante. Si bien, la ideología busca establecer, generar (y en ocasiones acentuar) las relaciones de poder, su principal función es la de crear identidad y perpetuarla. Las representaciones simbólicas pueden ser perpetuadas a través de diversos mecanismos discursivos (a veces imperceptibles), tales como la universalización, descalificación, invisibilización y nulificación de conceptos. De la misma manera, los mecanismos fundamentales para la producción y reproducción de la ideología son los medios de comunicación, pues en ellos se establece una relación personal de intercambio de formas simbólicas. Para fines prácticos en esta investigación las ideologías de grupos sociales dominantes se entenderán como “ideología” y las ideologías de grupos sociales dominados se entenderán como “utopías”.

## **2.2.- Lo “occidental”**

Una vez definido el concepto de ideología es preciso delimitar el tipo de ideología que se abordará en esta investigación. Si bien, ya se ha visto que la ideología es característica de un grupo social determinado, para fines prácticos del presente trabajo es necesario acotar el tipo de ideología que se analizará dentro del videojuego.

Con relación a esto, la forma de ideología que se analizará en el videojuego será la ideología de lo “occidental” y las formas simbólicas visibles mediante las cuales esta se pueda representar. Como bien se ha mencionado, las formas simbólicas que componen la ideología pueden ser muy variadas y poseer diversas cualidades. En este sentido, la labor que se llevará a cabo en las siguientes páginas será la de definir qué es lo “occidental” y mostrar algunos indicadores de ideología occidental.

### **2.2.1.- La civilización Occidental**

Tomando en cuenta las consideraciones anteriores, hablar sobre la ideología de Occidente y de “lo occidental” es en sí un fenómeno meramente subjetivo y que está intrínsecamente conectado a una variedad de interpretaciones y al devenir histórico. Este concepto se ha transformado en el paso del tiempo y a veces es difícil delimitarlo a un país o una región del mundo.

Generalmente el concepto es abordado de diferentes puntos de vista. Algunos relacionan el término con formas de vida, cultura, capitalismo económico, globalización e incluso con la religión católica romana apostólica. Si bien, Occidente se puede relacionar con todos esos elementos, es importante mencionar que ante todo Occidente es una civilización.

Siguiendo esta idea, Samuel P. Huntington en el libro *El choque de las civilizaciones* expone y revela la conformación de Occidente. De esta manera, para Huntington el mundo está dividido por civilizaciones y los problemas que existen son un choque entre dichas civilizaciones. El autor considera que los estados nación son una forma importante de organización pero que las civilizaciones van mucho más allá de fronteras nacionales. Huntington menciona que:

*Una civilización es la identidad cultural más amplia... una civilización es el agrupamiento humano más elevado y el grado más amplio de identidad cultural que tienen las personas. Se define por objetivos comunes tales como lengua, historia, religión, costumbres, instituciones, y por la autoidentificación subjetiva de la gente. Las personas tienen distintos planos de identidad: un residente en Roma puede definirse con diversos grados de intensidad como romano, italiano, católico, cristiano, europeo y occidental. La civilización a la que pertenece es el plano más amplio de identificación con el que se identifica profundamente. Las civilizaciones son el “nosotros” más grande dentro del que nos sentimos culturalmente en casa, en cuanto distintos de todos los demás “ellos” ajenos y externos a nosotros. Las civilizaciones pueden incluir a un gran número de personas, como la civilización china, o a un número muy pequeño, como la caribeña anglohablante. (Huntington, 1997)*

En este mismo orden de ideas, Huntington también menciona que una civilización puede abarcar diferentes naciones que compartan raza, lenguas, costumbres, pero sobre todo religión, pues las principales civilizaciones de la historia humana se han identificado estrechamente con las grandes religiones del mundo. De la misma manera, las civilizaciones constantemente están interactuando entre ellas y son resultado de mezclas, expansiones, gestaciones y cambios históricos.

Huntington menciona que actualmente existen siete civilizaciones contemporáneas, las cuales son:

- 1) Sínica – Esta civilización se remonta por lo menos al año 1500 a.C. y también puede ser nombrada como civilización China. *El término “sínico”, que ha sido usado por muchos investigadores, se aplica propiamente a la cultura común de china y a las colectividades chinas del sudeste asiático y otros lugares fuera de China, así como culturas afines de Vietnam y Corea.*(pág. 38)

- 2) Japonesa – Esta civilización surgió en el periodo de 100 al 400 d.C. Huntington hace la diferencia entre civilización sínica y japonesa debido a su origen.
- 3) Hindú – Esta civilización tiene sus orígenes en el 1500 a.C. Generalmente se alude a civilizaciones indicas o hindúes. Y aunque esta civilización tiene su corazón en la India como estado-nación, su extensión no se limita a ella, sino que se asocia con países que practican el hinduismo.
- 4) Islámica – El islam nació en la península arábiga en el siglo VII d.C. y se difundió por el norte de África, la península Ibérica y hacia el este de Asia Central. El islam abarca varias culturas y subcivilizaciones, entre ellas la árabe, la turca, la persa y la malaya.
- 5) Occidental - El origen de la civilización occidental data del 700 u 800 d.C. Esta civilización tiene tres componentes: Europa, Norteamérica y Latinoamérica y es asociada con las religiones católica y protestante. La civilización occidental incluye también a países de colonos europeos como Australia y Nueva Zelanda.
- 6) Latinoamérica – Esta es considerada como una subcivilización occidental pero que ha seguido una vía de desarrollo diferente a Norteamérica y Europa. *La evolución política y el desarrollo económico latinoamericanos se han apartado claramente de los modelos predominantes en los países del Atlántico norte.* (pág. 39)
- 7) Africana – Huntington menciona que aunque algunos académicos no consideran que exista una civilización africana, es importante tomarla en cuenta, pues históricamente Etiopía constituyó una civilización propia. Y aunque África subsahariana fue colonizada e influida por Occidente, por toda África las identidades tribales son muy profundas muy conectadas con una identidad africana.

De esta manera, Huntington expone que los problemas sociales actuales devienen de la rivalidad y el conflicto entre las civilizaciones anteriormente descritas. Un aspecto interesante es que la constitución de las civilizaciones contemporáneas ha sido el resultado de un proceso histórico de mezcla, expansión y dominio de algunas civilizaciones sobre otras.

En este sentido, es importante mencionar que actualmente la civilización que domina gran parte del mundo es la occidental. Como lo explica Huntington, *los encuentros en múltiples direcciones, intermitentes o limitados, entre civilizaciones dieron paso a la influencia sostenida, arrolladora y unidireccional de Occidente sobre todas las demás civilizaciones.* (pág. 43)

El texto de Huntington representa un inigualable mapeo de la historia y del ascenso de la civilización occidental al poder. Dentro de la descripción que el autor realiza, menciona que la cristiandad europea comenzó a surgir como civilización en los siglos VIII y IX, sin embargo esta parecía rezagada frente otras civilizaciones de su época, como la China durante las dinastías Tsang, Sung y Ming, el mundo islámico de los siglos VIII al XII y el Bizancio en los siglos VIII al XI. Durante este periodo Occidente era superado en riqueza, territorios, poderío militar y logros artísticos literarios y científicos. Sin embargo, Huntington menciona que:

*Entre los siglos XI y XIII, la cultura europea comenzó a desarrollarse, favorecida por la “ávida y sistemática apropiación de elementos idóneos procedentes de las civilizaciones superiores del islam y Bizancio, junto con la adaptación de esta herencia a las especiales circunstancias e intereses de Occidente”. Durante ese mismo periodo, Hungría, Polonia, Escandinavia y la costa báltica fueron convertidas al cristianismo occidental, al que siguieron el derecho romano y otros aspectos de la civilización occidental, y la frontera oriental de la civilización occidental quedó estabilizada donde*

*permanecería desde entonces sin cambios significativos. Durante los siglos XII y XIII, los occidentales lucharon para extender su control en España y establecieron un dominio efectivo del Mediterráneo. Posteriormente, sin embargo, el ascenso del poder turco acarrió el hundimiento del “primer imperio ultramarino de Europa Occidental”. Con todo, hacia 1500, el renacimiento de la cultura europea estaba ya en marcha, y el pluralismo social, el comercio en expansión y los adelantos tecnológicos proporcionaban la base para una nueva era en la política global. (pág.43)*

De esta manera, el autor explica que mediante encuentros y conflictos en las civilizaciones entre las civilizaciones *dieron paso a la influencia sostenida, arrolladora y unidireccional de Occidente sobre todas las demás civilizaciones. (pág.43)* A partir del siglo XV, con la reconquista de la zona Ibérica (anteriormente dominada por los árabes) la penetración portuguesa en Asia, la española en las Américas y la británica en América del norte, la civilización Occidental fue dominando territorio mundial de manera avasallante. Si bien, a finales del siglo XVIII y a lo largo del siglo XIX las colonias americanas lograron su independencia, en el curso de la expansión europea por el Atlántico las antiguas civilizaciones locales mayas, andinas, mesoamericanas, etc. fueron prácticamente eliminadas y quedaron sometidas al igual que los pueblos africanos en África subsahariana. En este sentido, la civilización Occidental desde la conquista de América ha tenido una fuerte influencia dentro de Latinoamérica y Norteamérica.

Siguiendo este orden de ideas, los elementos que permitieron a Occidente dominar de manera casi hegemónica el mundo no fueron culturales ni filosóficos, sino tecnológicos. La invención de los medios de navegación y el desarrollo potencial militar dotaron a Occidente de un poder para ejercer dominio por medio de la violencia que no tenía ninguna otra civilización. *La expansión de Occidente se vio facilitada también por la superioridad de sus tropas en organización, disciplina y entrenamiento y, más tarde, por las armas,*



*transporte, logística y servicios médicos superiores resultantes de su liderazgo en la revolución industrial. (pág. 44)*

De igual manera, Occidente justificó su expansión bajo el lema de modernidad tecnológica y social. Con el pretexto de modernizar al mundo, Occidente se autodefinió como el “portador de modernidad”, sin embargo, como menciona Huntington, esta identificación es totalmente falsa.

*La civilización occidental surgió en los siglos VIII y IX y desarrolló sus características propias en los siglos siguientes. No comenzó a modernizarse hasta los siglos XVII y XVIII. Occidente fue Occidente mucho antes de ser moderno. Las características fundamentales de Occidente, las que le distinguen de otras civilizaciones, datan de antes de la modernización de Occidente. (pág.63)*

Si bien, la principal característica de Occidente es la de la modernización, Huntington menciona que mucho antes de que Occidente fuera moderno, la civilización ya poseía ciertas características que han perpetuado con el paso del tiempo. Dichos elementos son los siguientes:

- 1) El legado clásico – Occidente heredó elementos de civilizaciones clásicas, especialmente en el campo de la filosofía y el racionalismo proveniente de la cultura griega, el derecho romano, el latín y el cristianismo.
- 2) El catolicismo y el protestantismo – Según Huntington esta es la característica más importante de Occidente. El sentimiento religioso compartido por los pueblos occidentales les permitieron salir en el siglo XVI en nombre de Dios y del oro. La reforma protestante y la contrarreforma católica dividió a la cristiandad occidental en católicos y protestantes.

- 3) Las lenguas europeas – Una característica de Occidente es la pluralidad de las lenguas. Occidente heredó el latín, pero en diversas naciones surgieron y evolucionaron lenguas que no son totalmente identificadas como románicas y germanas. El latín cedió su puesto al francés y a su vez el francés fue reemplazado en el siglo XX por el inglés.
- 4) Separación de la autoridad espiritual y temporal – La separación entre iglesia y estado son típicos de la civilización occidental. Este elemento no es encontrado en ninguna otra civilización. Este elemento ayudó a constituir la idea de libertad de Occidente.
- 5) El imperio de la ley – Este elemento fue heredado de la tradición romana. En Occidente existe la idea de que la ley es fundamental para una existencia civilizada. Esta idea sentó las bases del constitucionalismo y la protección de los derechos humanos, en contra de un poder arbitrario.
- 6) El pluralismo social - Occidente se caracteriza por un supuesto pluralismo de clases. *La mayoría de las sociedades europeas occidentales contaban con una aristocracia relativamente fuerte y autónoma, un numeroso campesinado y una clase pequeña, pero importante, de mercaderes y comerciantes. La fuerza de la aristocracia feudal fue particularmente importante como límite para el absolutismo y su capacidad de arraigar firmemente en la mayoría de las naciones europeas.* (pág. 64)
- 7) Los cuerpos representativos – El pluralismo de clases, en conjunto con el imperio de la ley, pronto dio origen a instituciones de representación social donde se incluían los intereses de los aristócratas, el clero, los mercaderes y otros grupos. Este

elemento constituyó la formación de los estado-nación, las repúblicas, los parlamentos y las instituciones representativas.

- 8) El individualismo – Un elemento muy característico de la civilización occidental es el individualismo y la tradición de derechos y libertades individuales únicos entre las sociedades civilizadas. Este surgió entre los siglos XIV y XV y actualmente es característico de Occidente.

Los elementos occidentales presentados son la muestra de las más visibles formas en que Occidente se materializa. Si bien, algunos elementos pueden ser retomados por otras civilizaciones, es importante mencionar que para Huntington, la combinación entre estos elementos es lo que caracteriza a Occidente y en buena parte estos factores permitieron a Occidente tomar la delantera en la modernización de sí mismo y del mundo.

### **2.2.2.- La conformación económica de Occidente y el auge del capitalismo**

Por otro lado, Immanuel Wallerstein dentro del artículo *El Occidente, el capitalismo y el sistema-mundo moderno*, publicado originalmente en 1992, relaciona el “ascenso de Occidente” con una transición de carácter económico del sistema feudalista hacia el capitalismo.

En este sentido, mientras Huntington propone un índice de características propias de Occidente en relación con la modernidad para justificar el ascenso de Occidente, Wallerstein realiza un análisis más crítico para entender la complejidad coyuntural que llevó a Europa occidental a la adopción del capitalismo.

De esta manera, Wallerstein menciona que la característica principal de la Occidente es la adopción del sistema capitalista, mediante el cual los individuos buscan dominar la naturaleza en pos de una acumulación infinita del capital. Desde el punto de vista del autor esta lógica significa una contradicción, debido a que la misma naturaleza tiene límites en su explotación, cualidad que el sistema económico no tiene en cuenta.

El capitalismo, por su lado, presupone tres presuntas diferencias “de ventaja” ante los “antiguos” sistemas económicos. Desde la perspectiva de Huntington, estas cualidades pueden ser observadas en las características de la civilización occidental que menciona y presuponen una razón para la adopción por parte de las demás civilizaciones. Wallerstein desmiente supuestas “ventajas” del sistema capitalista, explicando que los supuestos beneficios son inexistentes y que en ocasiones significan desventajas respecto a los “antiguos” sistemas económicos.

1. Libertad de los sujetos – Esta primer característica del sistema capitalista presume que existe una tendencia a buscar minimizar constricciones sociales e institucionales para que los individuos actúen más libremente. La disminución de instituciones estatales hegemónicas, así como la eliminación de figuras de autoridad monárquicas supondría una mayor libertad (y por ende felicidad) para los individuos. Sin embargo Wallerstein explica que la libertad de los sujeto se contradice debido a que el sistema capitalista impone diferentes límites y barreras “invisibles” que obligan al sujeto a una subordinación igual o mayor a la que poseían dentro del sistema feudal. Un ejemplo de esto es que la capacidad de movilidad geográfica feudal de los siervos era igual o incluso menor a la de los proletarios en el capitalismo.

2. Distribución del excedente – De acuerdo con Wallerstein, la adopción del sistema capitalista presupone que debido a que ya no habrá una “renta” por la tierra que se trabaje, existiría una mejor distribución del excedente generado y, por ende, de la riqueza. Esta teoría puede verse reforzada por los economistas neoclásicos y con la suposición de la regulación del mercado a través de la “mano invisible”. Sin embargo, Wallerstein comenta que la distribución del excedente es una falacia, pues debido a que dentro del proceso de manufactura se genera la plusvalía, los burgueses hacen de manera menos visible la asimétrica distribución de la riqueza, el capital y el excedente.
3. Construcción del conocimiento – La tercera característica que se utiliza para justificar las ventajas de Occidente y su amplia “adopción” por las demás civilizaciones reside en el predominio en la ciencia y la superioridad técnica de Europa Occidental. Sin embargo, Wallerstein realiza un recuento histórico y muestra que la civilización occidental en el siglo XIII estaba muy atrasada tecnológicamente hablando respecto a China, medio oriente e India. La ventaja “científica” de Occidente es una falacia, debido a que no se puede hablar de una superioridad de conocimientos “occidentales” en la Edad Media.

De esta manera, Wallerstein contradice las lógicas de “ventaja” que poseía la civilización occidental para su amplia propagación en el mundo después del siglo XV. Si bien, el autor reconoce una dominación occidental que está presente hasta la época actual, no considera que esta haya sido producto de una “evolución natural” de las sociedades y mucho menos que se debiera a una lógica “superioridad” de la cultura occidental. Wallerstein menciona que el “ascenso de Occidente” reside en que primero existió una

“decadencia de Occidente” que provocó el colapso del sistema feudal y la pronta adopción del sistema capitalista por parte de Europa Occidental.

Si bien, Wallerstein observa que a lo largo de la historia de las civilizaciones antiguas ya existían indicios de “proto-capitalismo”, las características coyunturales que provocaron la adopción del capitalismo específicamente por Europa Occidental son las siguientes:

1. Colapso de los señores – De acuerdo con Wallerstein, este colapso se dio en el periodo de 1250 a 1450. En este proceso histórico las tierras eran abandonadas, la peste negra fue diezmando la población y esto concluyó en un colapso demográfico. A su vez, esto generó una caída a los ingresos de los señores feudales, por lo que el Estado monárquico intervino a favor de los señores feudales para fijar salarios y restringir movilidad campesina. Mediante esta reforma, los campesinos tenían que trabajar más con una mala retribución. Por esta razón los campesinos generaron rebeliones en contra de los señores feudales. Estos conflictos fueron aniquilando a la aristocracia.
2. Colapso de Estados – De la misma manera que los señores feudales, la mayoría de los gobiernos monárquicos se fue a la bancarrota debido a que eran incapaces de controlar a sus mercenarios, su moneda, su sistema judicial, etc. Esto provocó *un renacimiento en Europa de una serie de principados, micro-Estados, que eran autónomos, incluso independientes, y que este fenómeno socavó eventualmente la ilusión de un reino por consenso mutuo.* (1992).
3. Colapso de la Iglesia – En este sentido, Wallerstein menciona que la Iglesia era muy débil porque funcionaba como *un gran actor económico en sí mismo, y estuvo herida por el declive económico en la misma forma en que tanto los señores (como*

*recibidores de rentas) como los Estados (como recibidores de impuestos) estaban heridos. Para defender su propia vida organizacional, la Iglesia en este tiempo incluso se involucró más en cuestiones económicas y financieras.*

En este sentido, la iglesia se unió al colapso de los señores feudales y de los Estados porque presentaban una institución más recaudadora de impuestos en contra de los intereses burgueses.

4. Colapso de los mongoles – Según el autor, el vínculo comercial con los mongoles era de gran importancia para intercambiar mercancías más allá de los límites de Europa Occidental. Por esta razón, cuando el vínculo se derrumbó, se buscaron nuevas rutas de comercio que inevitablemente llevaron a la expansión de Europa por el Atlántico.

En este sentido, Wallerstein menciona que antes de que existiera un “ascenso de Occidente”, existió una caída de Occidente debido a sucesos históricos coyunturales que sirvieron como base para la explosión “civilizatoria” que llevaría a cabo desde el siglo XV hasta el siglo XX.

### **2.2.3.- La dominación ideológica occidental**

Una vez que ya se ha descrito la civilización occidental, se ha mencionado su conformación y se han destacado sus principales características, es preciso mencionar que la expansión de Occidente no sugirió exclusivamente de un dominio generado con violencia física y económica.

En este sentido, mientras Huntington explica la conformación de Occidente desde las características de la civilización, Wallerstein describe desde una perspectiva histórica y económica el surgimiento de la civilización occidental moderna. Sin embargo, Walter Mignolo asocia el proceso de la expansión de Occidente no sólo con mecanismos de violencia física o económicas, sino con mecanismos ideológicos que permite la producción y reproducción de relaciones de dominio por parte de Occidente hacia lo no occidental.

Mignolo, en el texto *La colonialidad a lo largo y ancho: el hemisferio occidental en el horizonte de la modernidad*, menciona que la imagen que se tiene de la civilización occidental es un largo proceso de construcción de un imaginario<sup>19</sup> donde existe un “dentro” y un “afuera”, intrínsecamente relacionado con una delimitación geográfica y cultural. Lo occidental está conectado con la idea de que existe una dimensión de “interioridad” y de “exterioridad” en la realidad.

En este sentido, el autor menciona que el imaginario de “lo occidental” comenzó con la identificación de la cristiandad europea con el personaje bíblico de Jafet, quien fue el hijo de Noé y es antepasado de los antiguos pueblos en Europa. En este imaginario se significaba a Asia y África como la exterioridad. Coincidentemente la concepción del Occidente relacionado con Jafet, también coincidía con la concepción de Occidente griego.

De esta manera, la cristiandad europea, hasta finales del siglo XV, era una cristiandad marginada que se había identificado con Jafet y el Occidente, distinguiéndose de Asia y de África, pero a partir del siglo XVI, con la concurrencia triple de la derrota de los moros, la

---

<sup>19</sup> Entendiendo “imaginario” como el conjunto de representaciones simbólicas sociales, comunes y compartidas que regulan los discursos, las practicas, los deseos y los sentires de un conjunto identitarios de sujetos.(Castoriadis, 2007)



expulsión de los judíos y la expansión por el Atlántico, moros, judíos y amerindios (y con el tiempo también los esclavos africanos), todos ellos pasaron a configurarse, en el imaginario occidental cristiano, como la diferencia en el interior del imaginario occidental.

Posteriormente, hacia finales del siglo XVI, las misiones jesuitas contribuyeron, en los extremos, Asia y América, a construir el imaginario del circuito comercial del Atlántico que, con varias reconversiones históricas, llegó a conformar la imagen actual de civilización occidental de hoy, es decir, el hemisferio occidental que incluye a Europa y a América.

Una vez expuestos los planteamientos anteriores, Walter Mignolo hace una observación pertinente al decir que el imaginario occidental no está sólo constituido en y por el discurso colonial, sino que está constituido también por las respuestas (o en ciertos momentos falta de ellas) de las comunidades (imperios, religiones, civilizaciones) que el imaginario occidental involucró en su propia auto descripción. (2002)

De esta manera, el imaginario occidental, enfatizando la relación entre “dentro” y “fuera”, genera una visión que el autor poscolonial que Edward Said denomina como “orientalismo”.

Said, define al orientalismo como *un estilo occidental que pretende dominar, reestructurar y tener autoridad sobre Oriente*. (2002: 21) En el mismo texto, el autor menciona que el orientalismo no se puede reducir a un hecho discursivo solamente, sino más bien a una construcción epistemológica y ontológica mediante la cual se califica a Oriente y se ejerce un poder político, sociológico, militar, científico e imaginario a partir del periodo posterior a la Ilustración.

De esta manera, el orientalismo puede ser entendido como una forma ideológica que, mediante un entramado de representaciones simbólicas (un imaginario), Occidente establece una relación de poder a lo no occidental.

En este mismo orden y sentido, es preciso mencionar que el mundo posee diferentes civilizaciones, sin embargo, el orientalismo simplifica el panorama y establece una relación de poder ontológica al polarizar el mundo en “Occidente” y “Oriente”. Huntington menciona que el mundo puede ser visto como un constante choque entre civilizaciones, pero desde el punto de vista del orientalismo todas las civilizaciones no occidentales son reducidas al concepto de “Oriente”.

El orientalismo resulta ser una visión bastante conveniente para la expansión de Occidente y, como lo menciona Said, *Oriente es una idea que tiene una historia, una tradición de pensamiento, imágenes y un vocabulario que le ha dado una realidad y una presencia en y para Occidente.* (pág.24) En un sentido más profundo, el orientalismo es un acercamiento epistemológico para acercarse a Oriente desde Occidente. Said menciona que:

*El orientalismo, pues, no es una fantasía que creó Europa acerca de Oriente, sino un cuerpo de teoría y práctica en el que, durante muchas generaciones, se ha realizado una inversión considerable. Debido a esta continua inversión, el orientalismo ha llegado a ser un sistema para conocer Oriente, un filtro aceptado que Oriente atraviesa para penetrar en la conciencia occidental... (pág.26)*

Con relación a esto, es importante hacer la observación de existe una fuerte conexión entre los modos de operación de la ideología que propone Thompson y la manera en que opera el orientalismo, pues en ambos casos se utiliza la legitimación, la simulación, la unificación, la fragmentación y la cosificación de formas simbólicas. (Thompson, 1998: 91)

#### **2.2.4.- Propuesta de concepto “occidentalismo”**

Si bien, ya se ha hablado sobre las estrategias de Occidente para expandirse por el mundo, éstas se pueden calificar en dos: violencia física (debido a la capacidad tecnológica) y dominación ideológica.

A su vez, la violencia física que Occidente ejerció para la dominación territorial se puede dividir en las siguientes categorías: capacidad de organización militar, tecnología marítima y tecnología militar (armas de fuego, armaduras, vehículos de guerra, etc.)

Por otro lado, la dominación ideológica tiene que ver con la idea de Occidente como portador de la modernización, que a su vez se puede dividir en dos diferentes sentidos. En primer lugar, la ideología occidental define una postura de superioridad respecto a Oriente, es decir, tiende a identificar a “otros” como barbaros, incivilizados y como pueblos que necesitaban ser modernizados. Esta categoría, como ya se explicó con anterioridad, es definida por Edward Said como “orientalismo”.

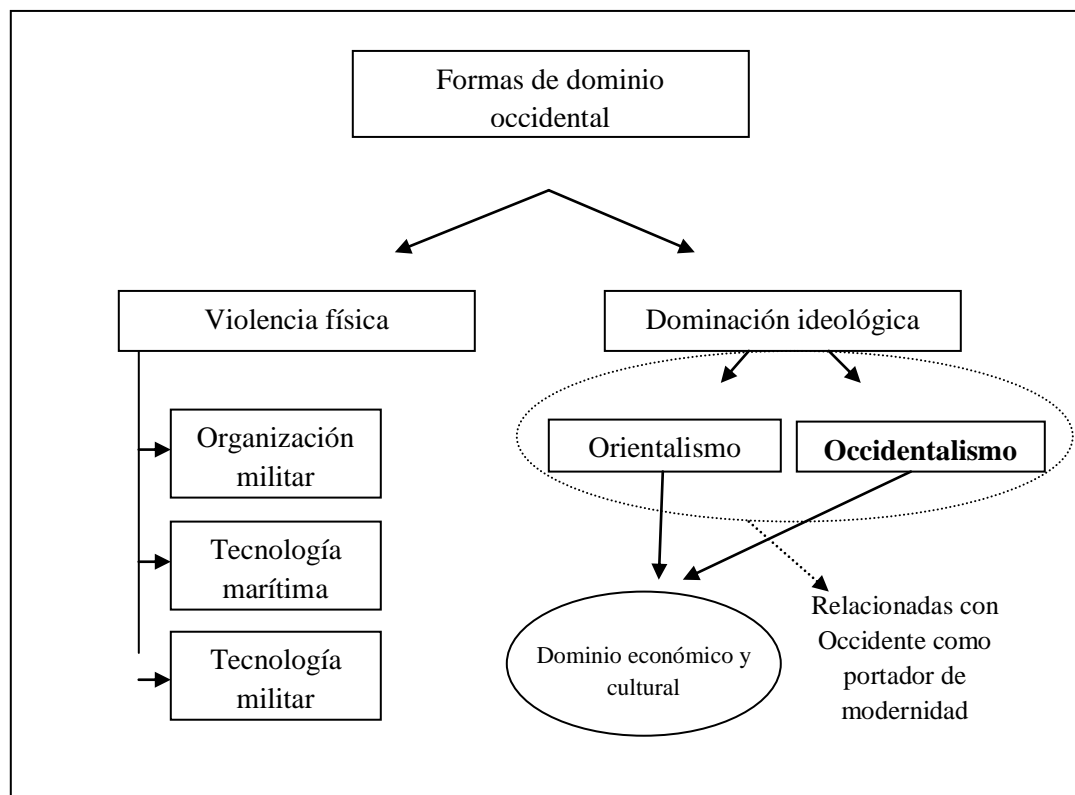
De la misma manera, surge la necesidad de crear una categoría de dominación ideológica de Occidente que directamente se vincule con la autopercepción de sí mismo. Si el orientalismo es la visión de Occidente respecto a los “otros”, el *occidentalismo* es un término propuesto en esta investigación que se relaciona con la identificación de Occidente sobre sí mismo y un “nosotros”.

Evidentemente, ambos conceptos (orientalismo y occidentalismo) están intrínsecamente conectados y se complementan. Como menciona Mignolo, la identificación de un “afuera” no puede ser concebida sin un “adentro”. Por esta razón, el concepto de occidentalismo es necesario para entender la conformación de Occidente.

El concepto de occidentalismo que aquí se propone difiere del occidentalismo de Ian Buruma y Avishai Margalit, propuesto en el libro *Occidentalism: the West in the Eyes of its Enemies*. Buruma y Margalit utilizan el término para referirse a los puntos de vista estereotipados sobre el mundo occidental. En este sentido, el occidentalismo que proponen es una especie de “orientalismo hacia Occidente”, es decir, una visión que busca establecer relaciones de poder desde las civilizaciones no occidentales hacia Occidente. El término que aquí se propone difiere en el entendimiento de que occidentalismo es una visión que se genera en y para Occidente con el fin de reproducir esquemas de dominación hacia civilizaciones no occidentales.

De la misma manera que la ideología en Thompson, el occidentalismo opera bajo los mismos recursos de validación (legitimación, la simulación, la unificación, la fragmentación y la cosificación de formas simbólicas). Y aunque el occidentalismo es una visión de Occidente sobre sí mismo, dicha visión ha sido apropiada y validada por la mayoría de las civilizaciones que Occidente logró conquistar desde el siglo XV.

De esta manera, los recursos que Occidente utiliza para su dominación ideológica son el orientalismo y el occidentalismo. La producción y reproducción de entramados simbólicos correspondientes a la ideología occidental, presuponen la base para un dominio económico y cultural. En el cuadro 1 se explican los mecanismos de dominio de Occidente.



Cuadro 1. Formas de dominio occidental. Elaboración propia.

### 2.3.- Imaginario social

Dentro de la presente investigación, como ya se ha revisado a lo largo del capítulo 1 y parte del capítulo 2, se pretende analizar las formas simbólicas de “lo occidental” en los videojuegos históricos. De esta manera, el análisis de las formas simbólicas implica un análisis de la ideología occidental a través de sus diferentes indicadores.

Si bien, dentro de este apartado se presentarán algunos indicadores de las formas simbólicas de “lo occidental”, es preciso revisar el concepto de “imaginario” pues es a través de este que se pueden identificar los elementos visibles de la ideología en el videojuego.

El imaginario social puede ser entendido como una asociación simbólica a ciertas figuras e imágenes que remiten y producen una forma de realidad social. Como se verá en esta sección, el imaginario social puede ser entendido como los aspectos visibles de la ideología en su carácter de imagen y figura.

Como bien lo menciona Blanca Solares en el texto *Aproximaciones a la Noción de Imaginario*:

*El imaginario, pues, nos vincula en principio con un conjunto de imágenes y símbolos que, al formar una totalidad coherente en el proceso de su encadenamiento, producen un sentido distinto al inmediato o momentáneo aludiendo, así a la “prodigiosa facultad visionaria nacida de la meditación” afín, por ejemplo, a la mística medieval pero también común a las cosmovisiones tradicionales. (Solares, s/f: 130).*

En este sentido, el imaginario se compone de imágenes que son representaciones simbólicas que otorgan una dimensión ontológica de la realidad que está relacionada con una narrativa histórico-social del mundo y de los sujetos. De esta manera, se puede observar que el imaginario comparte las características de creación y recreación ontológica de realidad con el concepto de ideología.

Retomando una vez más a Blanca Solares, es importante mencionar que:

*El imaginario es inseparable de las obras mentales y materiales que sirven a cada conciencia para construir el sentido de la vida, de sus acciones y de sus experiencias coloreadas de sus determinaciones personales e histórico-concretas. Desde esta perspectiva, las imágenes simbólicas visuales y/o lingüísticas contribuyen a enriquecer las representaciones del mundo y elaborar, simultáneamente la identidad del Yo. (pág. 137).*

Esto quiere decir que la concepción de los sujetos sobre sí mismos y sobre el mundo tiene que ver directamente con el entramado de representaciones simbólicas, narraciones, imágenes vinculadas a la ideología y al imaginario. Como bien lo dice Gilbert Durand en el

libro *De la Mitocrítica al Mitoanálisis, “el Universo Simbólico” ¡no es nada menos que el universo humano entero.*

Es importante mencionar que para Gilbert Durand, quien fue un pionero en el abordaje del imaginario, los símbolos y las imágenes tienen una relación intrínseca con el mito, el cual puede ser concebido como una narración sagrada que refiere constantemente a una concepción ontológica de realidad. De acuerdo con Durand, una de las formas simbólicas más importantes dentro del imaginario son los mitos, pues es a través de estos que se dictan parámetros de existencia y de acción para la sociedad. El imaginario y el mito le dan forma a la vida humana.

Si bien, en este trabajo no se pretende realizar un análisis profundo de lo mítico en el videojuego, es importante mencionar que el imaginario contiene una subcategoría de formas simbólicas denominada mito; sin embargo, el imaginario de “lo occidental” en este trabajo pretende ser abordado como un entramado ideológico más que un entramado mítico.

Continuando con el mismo orden de ideas, de acuerdo con Cornelius Castoriadis, el *imaginario social es, primordialmente, creación de significaciones y creación de imágenes o figuras que son su soporte.*(1989: 122). De esta manera, el imaginario es la base de la constitución de la realidad, pues los individuos generan su realidad social mediante la interiorización de un entramado de significaciones (en diferentes niveles) a través de los cuales puede entender el mundo y entenderse a sí mismo dentro del mundo. El imaginario social es la base mediante la cual los individuos pueden entender (incluso a veces de manera inconsciente) la realidad y su pasado histórico-social.

Castoriadis menciona que:

*La institución histórico-social es aquello en y por lo cual se manifiesta y es lo imaginario social. Esta institución es institución de un magma de significaciones, las significaciones imaginarias sociales. El sostén representativo participable de esas significaciones –al cual, bien mirado, no se reducen, y que pueden ser directo o indirecto- consiste en imágenes o figuras, en el sentido más amplio del término: fonemas, palabras, billetes de banco, geniecillos, estatuas, iglesias, utensilios, uniformes, pinturas corporales, cifras, puestos fronterizos, centauros, sotanas, lictores, partituras musicales. (pág. 122)*

En otras palabras, Castoriadis menciona que la experiencia de realidad y la institución de la realidad social de los individuos es producida por las significaciones que el individuo posee.

A lo largo del libro *La institución imaginaria de la sociedad 2*, Cornelius Castoriadis expone que la constitución de la realidad tiene que ver directamente con las representaciones de lo histórico-social y que es imposible disociar a la sociedad de una narración histórica donde se signifique al tiempo y al espacio.

Después de un análisis lógico filosófico, Castoriadis demuestra que el tiempo es una emergencia de distintas figuras. Esto quiere decir que el sujeto genera y relaciona una serie de imágenes a las cuales significa con cierto sentido. De esta manera, existen dos dimensiones del tiempo, las cuales son:

1. Tiempo instituido – Esta dimensión del tiempo es entendida como los identificadores del tiempo como referencia espacio-temporal. En otras palabras, puede ser entendida como el tiempo calendario con días, años, meses, semanas, etc.
2. Tiempo imaginario o significativo – Este tiempo es una dimensión temporal “subjetiva” mediante la cual el individuo identifica ciertos indicadores de tiempo instituido con un significado propio o social. De esta manera, el tiempo significativo tiene que ver con designación de significados como las estaciones del año,



amanecer, atardecer, crepúsculo, día del padre, día de la madre, día de la bandera, cumpleaños, efemérides, etc. Es la carga simbólica que el individuo otorga al tiempo.

Siguiendo este orden de ideas, el imaginario social contiene (a veces de manera incipiente) una narración histórica social propia de cada cultura y civilización. De esta manera, al igual que lo menciona Ricoeur, la experiencia de los sujetos tiene que ver con la narración y con el sentido que los sujetos le otorguen a la narración expresada. La experiencia de realidad es la expresión del imaginario social.

Castoriadis menciona que la dimensión histórica-social (temporal-espacial) es apoyada en imágenes y figuras simbólicas determinadas. Estas figuras no son estáticas ni inalterables, al contrario, la significación de dichas imágenes y figuras es una significación constante que está en constante transformación. Por esta razón, Castoriadis menciona que existen niveles de significaciones a los cuales los denomina *magmas* de significación. El autor menciona que *un magma es aquello de lo cual se puede extraer (o, en el cual se puede construir) organizaciones conjuntistas en cantidad indefinida, pero que jamás puede ser reconstruido (idealmente) por composición conjuntista (finita ni infinita) de esas organizaciones.* (pág. 288) En otras palabras, no existe un sólo nivel de significaciones que permita una institución de la sociedad, sino más bien diferentes conjuntos de significaciones que muchas veces coexisten entre sí y se transforman. Estos niveles de significación son identificados por Castoriadis como magmas.

Siguiendo esta misma línea, el imaginario social es la composición de los magmas de significación que instituyen y constituyen al mundo. De igual manera, es importante mencionar que según Castoriadis la institución de la realidad a través del imaginario social se vale de dos funciones elementales:

1. Legein – Es la dimensión conjuntista y constituyente de conjuntos del representar/decir social. En otras palabras, el legein se refiere a la función de identificación ontológica de los objetos y los seres. El legein, como lo menciona Castoriadis, está intrínsecamente conectado con el lenguaje y el código, pues es mediante estos mecanismos que el individuo puede identificar y designar cada objeto y ser.
2. Teukhein – Es la dimensión conjuntista-constitutiva de conjuntos del hacer social. En otras palabras, el teukhein es la función de institución social mediante la cual se designa una finalidad para cada objeto y ser. En este sentido, el teukhein es la función mediante la cual se identifica la posibilidad de acción o de utilización para cada objeto y/o ser.

En este sentido, tanto el legein y el teukhein son funciones complementarias mediante las cuales los individuos identifican qué son los objetos (legein) y también les otorgan un significado de uso (teukhein) para el hacer social.

Si el imaginario social se vale del legein y del teukhein para instituir la realidad, es importante decir que ambas funciones siempre remiten a figuras y a imágenes de la realidad.

De esta manera, el imaginario social (según Castoriadis) se relaciona directamente con el concepto de ideología, pues ambos términos pueden ser entendidos como un entramado de significaciones que son creadores y reproductores de realidad social.

Para fines prácticos de este trabajo, es necesario mencionar que pese a las similitudes entre ideología y el imaginario social, la ideología comúnmente es referida formas simbólicas generales de los individuos (en un sentido amplio), mientras que el

imaginario social puede ser entendido como un subconjunto de representaciones simbólicas dentro de la ideología que refieren a imágenes y formas.

Como bien lo menciona el Dr. Julio Amador Bech en el libro *Las raíces mitológicas en el imaginario político*, la construcción del imaginario *es un suceso discursivo porque, ante todo, se vale de las estructuras lingüísticas para comunicar o transmitir un mensaje determinado, cuya finalidad es la creación de un discurso socialmente aceptado.*(2004: 240)

En este sentido, tanto Castoriadis como Amador dimensionan al imaginario social con elementos de imagen. Amador menciona que existe una unidad interpretativa básica a la cual denomina *imagen mental*, sin embargo esta unidad puede traducirse a *una infinidad de lenguajes pertenecientes a diversas formaciones discursivas y sirve como estructura explicativa básica de la realidad.* (pág. 241)

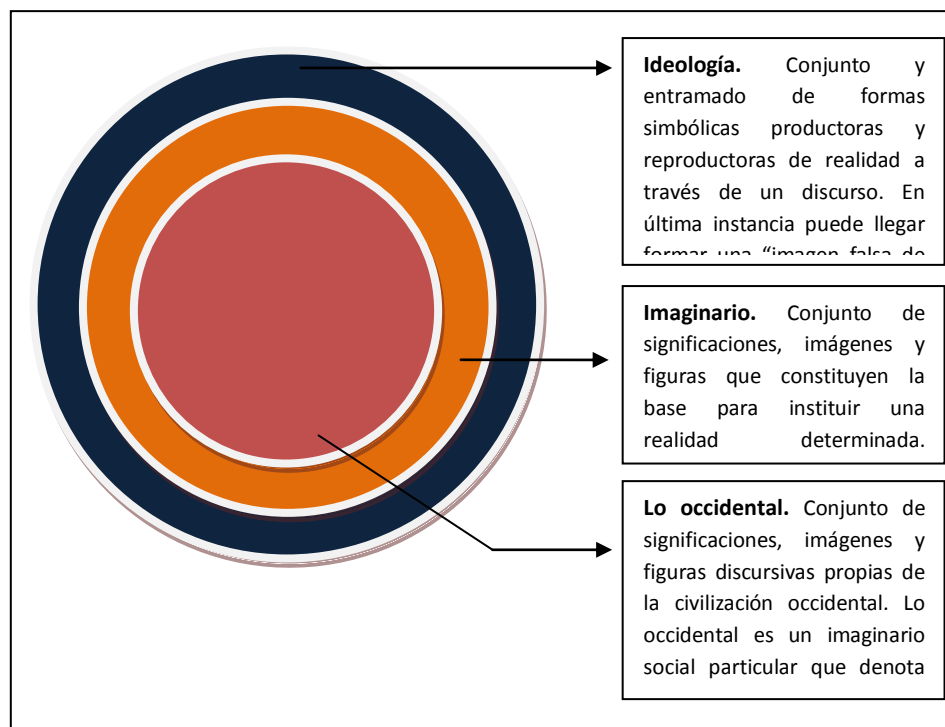
De esta manera, la imagen mental y el conjunto de imágenes con sus significaciones (imaginario social) pueden ser expresadas en diversas formas discursivas propias de un videojuego.

Si bien, el análisis que se realiza en el presente trabajo es un análisis del discurso ideológico de “lo occidental”, los aspectos visibles (formas simbólicas) de la ideología en los videojuegos conforman el imaginario, y estos, a su vez, permiten reconstruir la ideología a partir de imágenes y formas discursivas. Debido a las características del videojuego (visual, sonoro e interactivo) los indicadores que se pueden encontrar dentro del videojuego denotan imaginarios sociales que refieren a la ideología de “lo occidental”.

En este sentido, Occidente, además de ser una civilización también es un imaginario (conjunto de representaciones simbólicas que remiten a símbolos y figuras) que refieren a una ideología determinada. La ideología de lo occidental puede ser encontrada a través de

un determinado imaginario social expresado en diversas formas discursivas propias del videojuego. El cuadro 2 explica la relación entre ideología, imaginario y lo occidental.

Cuadro 2. Elaboración propia



### 2.3.1.- Indicadores de imaginario de la ideología de “lo occidental” el videojuego.

Siguiendo las consideraciones anteriores, es necesario mencionar cuáles serán los indicadores del imaginario de la ideología de “lo occidental” en el videojuego, pues como ya se ha revisado, las “imágenes mentales” del imaginario pueden ser traducidas en diversas formas discursivas.

Es necesario mencionar que de acuerdo a las características técnicas del videojuego (mencionadas en el capítulo 1) los indicadores del imaginario serán los siguientes:

1. Discurso visual – Los indicadores visuales son fundamentales en el análisis del videojuego, pues el recurso gráfico es la principal característica de este medio. En

este sentido, los indicadores visuales se dividirán en las categorías de ropa, armas, herramientas, objetos religiosos y edificios (arquitectura).

2. Discurso sonoro – Dentro del videojuego los elementos sonoros permanente son dos, el lenguaje y la música. Sin embargo, el lenguaje es un elemento que no es visible para reconstruir el imaginario de lo Occidental a través de las formas simbólicas de los videojuegos, puesto que generalmente el lenguaje utilizado en los videojuegos es predeterminado por el programador (español, inglés, francés o portugués, todas ellas lenguas occidentales) y no puede haber una diferenciación de formas simbólicas lingüísticas propias de cada época. Por esta razón, el elemento que fungirá como identificador del discurso sonoro de “lo occidental” será únicamente la música.
3. Discurso interactivo – Si bien, no existen indicadores del imaginario de la ideología de lo occidental en el ámbito interactivo, este rubro se construirá a partir de las dinámicas que el videojuego permita en su *gameplay* y la forma en que éste mismo permita la interacción con los elementos visuales y sonoros del videojuego. Se puede decir que los indicadores del discurso interactivo se construirán a partir de la interacción e integración de la participación del usuario con el discurso visual y sonoro del videojuego. Dentro de este rubro también se incluyen las acciones que el jugador puede llevar a cabo dentro del videojuego, acciones permitidas por los programadores (en la fase de diseño del videojuego) en la construcción del *gameplay*. Ese rubro particular se construirá a partir del análisis que se realizará en el capítulo 5.

De esta manera, a continuación se expondrán algunos indicadores del imaginario de la ideología de lo occidental. Cabe mencionar que, como ya se ha reiterado, el concepto de

Occidente ha cambiado a lo largo del tiempo, por lo que los indicadores de “lo occidental” en todas las dimensiones espacio-temporales pueden ser realmente muy extensos. Por esta razón, no se pretende hacer un recuento exhaustivo de todos los elementos simbólicos característicos de “lo occidental” en toda la historia de Occidente, sino más bien mostrar cuales son los elementos simbólicos más representativos de “lo occidental” en los periodos que se abordan en los videojuegos de la saga Assassin’s Creed que se analizarán.

En este sentido, los periodos históricos y espaciales son los siguientes: Venecia, Italia en el siglo XIV (época del Renacimiento), Estados Unidos a mitad del siglo XVIII (Guerra de Independencia de Estados Unidos) y las islas del Caribe en la época de oro de la piratería a principios del siglo XVIII.

En el Anexo 1 del presente trabajo (pág. 322) se muestran algunos indicadores del imaginario occidental en el videojuego.

#### **2.4.- Consideraciones finales**

En el presente capítulo se han abordado tres conceptos centrales que se utilizarán posteriormente para el análisis del videojuego.

La ideología fue definida como el entramado simbólico existente en diferentes grupos sociales que se puede verbalizar en un discurso connotativo. Dicho discurso puede ser verdadero o falso, pero busca perpetuar una realidad social determinada. La ideología es productora y reproductora a la vez de una realidad social, pero no es exclusiva de un grupo social dominante. Si bien, la ideología busca establecer, generar (y en ocasiones acentuar) las relaciones de poder, su principal función es la de crear identidad y perpetuarla. Las representaciones simbólicas pueden ser perpetuadas a través de diversos mecanismos discursivos (a veces imperceptibles), tales como la universalización, descalificación,

invisibilización y nulificación de conceptos. De la misma manera, los mecanismos fundamentales para la producción y reproducción de la ideología son los medios de comunicación, pues en ellos se establece una relación personal de intercambio de formas simbólicas. Para fines prácticos en esta investigación las ideologías de grupos sociales dominantes se entenderán como “ideología” y las ideologías de grupos sociales dominados se entenderán como “utopías”.

Por otro lado, el imaginario fue definido como el conjunto de imágenes (representaciones simbólicas) que otorgan una dimensión ontológica y epistemológica de la realidad y que está relacionada con una narrativa histórico-social del mundo y de los sujetos. Las imágenes mentales de los imaginarios pueden ser expresadas en diversas formas discursivas propias de un videojuego. De esta manera, el imaginario está relacionado intrínsecamente con la ideología, puesto que los aspectos visibles (formas simbólicas) de la ideología en los videojuegos conforman los imaginarios, y estos, a su vez, permiten reconstruir la ideología a partir de imágenes y formas discursivas (visuales, sonoras e interactivas).

En este mismo sentido, “lo occidental” se definió como un imaginario (conjunto de representaciones simbólicas que remiten a símbolos y figuras) que refieren a una ideología propia de la civilización Occidental. La ideología de lo occidental puede ser encontrada a través de un determinado imaginario social expresado en diversas formas discursivas propias del videojuego. Cabe mencionar que Occidente y la ideología Occidental poseen dos formas básicas de dominación simbólica: *orientalismo* y *occidentalismo*. Ambas formas presuponen una dimensión ontológica y epistemológica donde Occidente es superior a las demás civilizaciones (denominadas por Occidente como “Oriente”). De la misma manera,

Occidente y “lo occidental” son fuente y proceso socio-histórico, arraigado con una ideología y un imaginario particular.

Por último, de acuerdo con las características visuales, sonoras e interactivas de los videojuegos se definieron los indicadores más relevantes de “lo occidental” en los periodos del Renacimiento y el siglo XVIII, que pueden ser encontrados en los videojuegos, tales como ropa, arquitectura, armas, herramientas y música.

Una vez definidos los conceptos de ideología, Occidente y los indicadores del imaginario occidental, en el siguiente capítulo se abordará con precisión el marco metodológico que se ocupará para el análisis del videojuego.



### Capítulo 3. La saga Assassin's Creed

Si bien, en el capítulo anterior se han introducido los conceptos teóricos y se han definido algunos indicadores de “lo occidental” que servirán para el análisis posterior, en el presente apartado se explicará la saga de videojuegos *Assassin's Creed* como objeto de estudio de la investigación,

En este sentido, el capítulo se divide en dos secciones mediante las cuales se describirán los videojuegos que se analizarán más adelante. Cabe mencionar que la saga *Assassin's Creed* cuenta con cerca de 18 videojuegos, nueve historietas, diez libros, una película y tres cortometrajes. Debido al límite de tiempo de entrega de la presente investigación, el objeto de estudio se limitará únicamente a tres videojuegos: *Assassin's Creed II*, *Assassin's Creed III* y *Assassin's Creed IV: Black Flag*.

Los criterios para la selección dichos videojuegos corresponden a la representatividad de la muestra y el contenido histórico que manejan, pues en ellos se puede observar empíricamente que existe una mayor visibilidad de elementos occidentales y cada videojuego aborda una época histórica coyuntural para la conformación de Occidente. De esta manera, *Assassin's Creed II* se desarrolla en el periodo del Renacimiento Italiano, mientras que *Assassin's Creed III* y *Assassin's Creed IV: Black Flag* se ubican en el siglo XVIII en la época dorada de la piratería (1710-1720) y en la Guerra de Independencia de los Estados Unidos (1775-1783). Como ya se ha mencionado en el capítulo anterior, el periodo del Renacimiento (siglo 1400-1700) corresponde a la principal etapa de expansión y dominio de Occidente en el mundo (tanto en Europa como en América), mientras que el Siglo XVIII también representa un periodo histórico

coyuntural, pues esta época corresponde al inicio de la Revolución Industrial, a los grandes avances científicos y tecnológicos occidentales (motor de vapor, tren y nuevas vías de transporte) y a las primeras guerras de independencia de las colonias en América, hechos importantes y decisivos para la conformación de Occidente.

Siguiendo este orden de ideas, el presente capítulo describirá los tres videojuegos seleccionados, en dos sentidos:

- 1) Características técnicas – Esta sección del capítulo corresponde a la calificación del videojuego, así como a la descripción de los elementos de jugabilidad, interactividad y *gameplay*.
- 2) Características narrativas – Corresponde a la descripción de los personajes, historias, las épocas y los lugares que se abordan en los videojuegos.

De esta manera, en el capítulo se describirá el objeto de estudio de la investigación para posteriormente realizar un análisis del mismo.

### 3.1.- Características técnicas

De acuerdo con Chris Crawford, dependiendo de la temática y la forma de juego, los videojuegos se pueden dividir en dos grandes familias: *juegos de habilidad y de acción* y *juegos de estrategia* (1984: 23-38). A su vez, cada familia de videojuegos se puede dividir en seis sub géneros diferentes (cuadro 3).

Familia de videojuego	Sub-categoría
1) Juegos de habilidad y de acción	a. Juegos de combate
	b. Juegos de laberintos

	c. Juegos de deportes
	d. Juegos de palancas
	e. Juegos de carreras
	f. Juegos variados
2) Juegos de estrategia	g. Juegos de aventuras
	h. Juegos D&D
	i. Juegos de guerra
	j. Juegos de probabilidad
	k. Juegos creativos
	l. Juegos interpersonales

Cuadro 3. Elaboración propia

A continuación se explicará cada familia y subcategoría de videojuegos, según Crawford.

1) Juegos de habilidad y de acción: Esta categoría de videojuegos se caracteriza por hacer un gran énfasis en las gráficas y el sonido. Recurrentemente es necesario el uso de *joysticks*<sup>20</sup> y palancas. Este tipo de videojuegos requiere coordinación motriz y velocidad de reacción del jugador. A su vez, esta categoría se divide en sub-categorías:

a) Juegos de combate: Esta sub-categoría originalmente agrupa a los videojuegos de disparo y de pelea en donde el videojugador debe combatir al enemigo. El usuario es dotado de herramientas virtuales (como una nave o un arma) que debe manipular a su favor para poder vencer al enemigo.

b) Juegos de laberintos: El ejemplo más claro de este tipo de videojuegos es Pac-Man. En este género el usuario es ubicado dentro de un laberinto y debe realizar una

---

<sup>20</sup> Palancas de mando

acción o una tarea asignada. Muy comúnmente puede ser la tarea de escapar del laberinto, pero también puede haber variaciones (como en el caso de Pac-Man o de Bomberman), en donde el objetivo es sumar puntos y acabar con los enemigos que se encuentran dentro del laberinto.

c) Juegos de deportes: Estos juegos consisten en una simulación de los deportes ya existentes. La gama es tan variada que se puede encontrar videojuegos de fútbol soccer, americano, ping pong, tenis, baloncesto, etc.

d) Juegos de palancas: Este género es el primer tipo de videojuegos que surgió (*Pong*). Generalmente se debe mover una palanca para controlar una barra e interceptar un proyectil en la pantalla. La variación de este videojuego es múltiple. Se puede “romper paredes”, adquirir pelotas extras y jugar con otro tipo de elementos.

e) Juegos de carreras: Este tipo de videojuegos ha evolucionado con el paso del tiempo y el avance de la tecnología. El juego consiste en controlar un vehículo virtual (automóvil, motocicleta, avión, etc.) y ganar la carrera. Al igual que en los otros géneros, existe una variedad de elementos que se pueden incluir, como patrullas que tratan de perseguir, potencializadores de velocidad, gráficos avanzados de ciudades reales recreadas, etc.

f) Juegos variados: Esta categoría es propuesta por Crawford para englobar todos los tipos de videojuegos de acción y habilidades que no se pueden clasificar, dado su estilo de juego, en ninguna de las categorías mencionadas. Tal es el caso de *Donkey Kong* o *Frogger*.

2) Juegos de estrategia: Esta segunda gran clasificación, a diferencia de los juegos de habilidad y de acción, hacen énfasis más en el aspecto cognitivo que en el de manipulación. Un elemento que diferencia a este tipo de juegos es que requieren más tiempo para jugarse que los demás. Los videojuegos de estrategia requieren un esfuerzo mental del usuario para poder alcanzar el objetivo. Crawford hace la siguiente subdivisión dentro de esta categoría:

g) Aventuras: Este tipo de videojuegos incluyen una narrativa elaborada y la creación de un mundo determinado; el jugador necesita acumular herramientas y conocimiento para superar cada obstáculo hasta que pueda alcanzar su objetivo final. Un elemento característico de este tipo de videojuegos son las escenas y la cinemática utilizada dentro de la narrativa para contar una historia.

h) Juegos D&D: También es conocido como *juego de rol*. Este género es denominado *D&D* por el primer juego en su tipo llamado *Calabozos y Dragones (Dungeons & Dragons* en inglés). Su principal característica es enfatizar en el carácter colectivo del juego, la modalidad de turnos y el uso de reglas muy complejas. Los personajes son dotados de habilidades, armas y poderes especiales que pueden ir modificando a lo largo de la partida.

i) Juegos de guerra: Este tipo de videojuegos es caracterizado por simular un conflicto entre dos entidades y la necesidad de actuar de forma estratégica para poder ganar. Al igual que los juegos D&D, los juegos de guerra suelen tener un avanzado sistema de reglas que permite simular batallas, sin embargo se puede o no utilizar la modalidad de juego de turnos.

j) Juegos de probabilidad: En este tipo de juegos, al igual que en los juegos de azar, el jugador utiliza la probabilidad a su favor. Las probabilidades de ganar contienen un gran nivel de incertidumbre, pues el resultado no depende completamente de la habilidad del jugador. Generalmente se puede categorizar en este grupo a los juegos de cartas virtuales y los juegos de azar tradicionales que han sido llevados a lo digital.

k) Juegos educativos: La principal característica de estos videojuegos es que las metas que se deben alcanzar siempre tienen un carácter de aprendizaje. Generalmente son dirigidos hacia los niños y buscan explorar el carácter motivacional de los videojuegos para poder potenciar el aprendizaje.

l) Juegos interpersonales: En este género de videojuegos los jugadores concentran su atención en la interacción entre los usuarios. El elemento principal es el trabajo en las relaciones interpersonales y en conocer a los demás jugadores.

Es importante decir que la clasificación propuesta por Crawford es una taxonomía que se originó a comienzo de los años 80 y no contempla la variedad de videojuegos que se pueden adquirir en la actualidad. Hoy en día es muy común encontrar ejemplares que no pertenecen a un solo género, sino que al contrario, son mezcla de más de una categoría de videojuegos; este es el caso de la saga Assassin's Creed.

Con base en lo anterior, los videojuegos de la Assassin's Creed pueden categorizarse como una mezcla entre juegos de aventura, de combate, de estrategia y de habilidad. Los videojuegos presentan una narrativa articulada y una secuencia histórica en donde continuamente existe combate con oponentes; constantemente se mezclan los modos de

juego, mientras que el *gameplay* permite al videojugador realizar una planeación táctica de sus movimientos y ejecutarlos mediante la manipulación de los controles. Los videojuegos de Assassin's Creed se pueden considerar juegos de aventura debido a que existe una narrativa articulada con una historia y misiones a seguir; juegos de combate porque en ocasiones el personaje entra en conflicto con rivales y debe pelear; juegos de estrategia porque el usuario debe planear ataques sigilosos para evitar ser descubierto; y juegos de habilidad porque el videojugador necesita coordinación motriz y velocidad de reacción para los combates.

Por otro lado, en el libro *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, Roger Caillois propone una clasificación diferente de juegos con base en la dinámica central, dividiéndolos en cuatro categorías fundamentales: *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*.

1. *Agon* – Es el tipo de juegos que se basa en la competencia. El juego representa 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.*(1994: 43)

En este tipo de juegos siempre existirá una rivalidad y un deseo de superar al contrincante. Un ejemplo de estos son las competencias deportivas en donde se enfatiza el desempeño de una habilidad particular (velocidad, resistencia, inteligencia, etc.). Esta categoría se distingue por la atención sostenida basada en la voluntad de vencer. *El Agon se presenta como la forma pura de mérito personal y sirve para manifestarlo.*(pág. 45)

2. *Alea* – Esta categoría abarca a los videojuegos que se basan en el azar, como los dados, la ruleta, las cartas, etc. Como lo menciona Caillois, *a la inversa del Agon, el alea niega el trabajo, la paciencia, la habilidad, la calificación; elimina el valor profesional, la regularidad, el entrenamiento. En un instante aniquila los resultados acumulados. Es desgracia total o favor absoluto.*(pág. 48)

La meta que se alcanzará en los juegos tipo *Alea* depende del destino, y aunque existe rivalidad entre los jugadores, la incertidumbre y el azar juegan un papel fundamental en la trama del juego. De esta manera:

*Los juegos de azar parecen los juegos humanos por excelencia. Los animales conocen los juegos de competencia o vértigo...los animales no podrían imaginar una fuerza abstracta e insensible, a cuyo veredicto se sometieran de antemano por juego y sin reacción. Esperar pasiva y deliberadamente la decisión de una fatalidad, arriesgar en ella un bien para multiplicarlo en proporción a las probabilidades de perderlo es una actitud que exige una posibilidad de previsión, de representación y de especulación de la que sólo es capaz una reflexión objetiva y calculadora.*(pp. 50-51)

3. *Mimicry* – Este tipo de juego se basa en la simulación y en la ilusión, pues la dinámica reside en la personificación de un sujeto diferente al actor. *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.*(pág. 52)

En otras palabras, la categoría *Mimicry* busca representar a un personaje y replicarlo, por lo que se utilizan disfraces, máscaras o elementos que otorguen cierta veracidad a la personificación. *El placer consiste en ser otro o en hacerse pasar por otro.* (pág. 55)



4. *Ilinx* – Esta clasificación agrupa a los juegos que tienen una dinámica basada en experimentar el vértigo y *consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso.*(pág. 58) Algunos juegos que se pueden clasificar de esta manera son las resbaladillas, los columpios, los deportes extremos (surf, skateboard, skydive, etc.) y los videojuegos de terror.

Caillois menciona lo siguiente: *En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana.*(pág. 58)

Siguiendo esta línea de ideas, los videojuegos de la saga Assassin's Creed pueden clasificarse como una mezcla entre dos tipos de juego, según Caillois: *Agon* y *Mimicry*. En primer lugar se puede clasificar como un juego *Mimicry* por la creación de personajes y la simulación de realidad que se presenta inherentemente en todos los videojuegos; el usuario entra por un periodo de tiempo al mundo de Assassin's Creed, asume la identidad de un personaje determinado y realiza ciertas acciones en un mundo virtual. En segundo lugar, también se puede clasificar como un juego *Agon* debido a que las misiones presentan ciertos retos de habilidad en donde el usuario debe coordinar sus reflejos motrices para accionar (por medio de botones) ciertas reacciones dentro del videojuego. Desde la simple acción de hacer caminar al personaje hasta las complejas escenas interactivas de asesinatos, requieren el desempeño y la mejora de habilidades del usuario; sin bien, no existe una competencia con algún otro jugador, el videojuego brinda la competencia a través de obstáculos virtuales.

Además de esta clasificación, la saga de videojuegos Assassin's Creed puede entrar dentro de otra categoría, que si bien no es mencionada por Caillois ni Crawford, en este trabajo es propuesta por el tipo de narración y recreación de acontecimientos que presenta: videojuegos históricos. La categoría de "videojuegos históricos" se refiere a los videojuegos que recrean de manera parcial y general algunos escenarios, personajes, ambientes y pasajes históricos. Es importante decir que los "videojuegos históricos" no pretenden generar copia fidedigna de la historia, sino más bien retomar elementos propios de diferentes imaginarios<sup>21</sup> con la finalidad de recrear una realidad en donde se combine la ficción con la historia, para así generar un producto interactivo que enganche e interese al usuario. Como bien menciona Germán Sosa Castañón en el libro *Aportes para la construcción de teorías del videojuego*:

*La relación entre la industria de los videojuegos y sus usos del pasado radica en una tensión que gira en torno a la estabilidad de los datos de los que se apropia, y la fascinación por el juego radicada en la indeterminación de toda partida y la tendencia por apoyarse en los silencios de los relatos para crear sus propias historias.(2017: 79)*

En este orden de ideas, los videojuegos históricos permiten al usuario recrear relatos históricos, modificarlos y volverse parte de ellos. En muchos de ellos existe la posibilidad de acceder a registros históricos documentados. En el caso de la Saga Assassin's Creed, cada que el usuario se acerca a algún edificio, lugar o personaje histórico, tiene la oportunidad de oprimir el botón *select* para acceder a la base de datos del videojuego y revisar un texto escrito que está fundamentado en documentos históricos reales.

---

<sup>21</sup> Revisar el concepto de imaginario en Capítulo 2

De la misma manera, la saga Assassin's Creed se caracteriza por realizar una exhausta investigación histórica en la fase de producción de los videojuegos y de incluir a un equipo multicultural para su desarrollo. Cabe mencionar que en el menú de inicio de cada videojuego aparece la siguiente leyenda: *Inspirada en sucesos y personajes históricos. Esta obra de ficción, ha sido desarrollada y producida por un equipo multicultural de diferentes creencias religiosas.*

Es importante mencionar que la mezcla entre elementos históricos reales y ficción en el videojuego no disminuye la experiencia del usuario al sentirse parte de la historia, pues como menciona Castañón:

*Mediante advertencias sobre la presencia de elementos ficticios, como los que se nos ofrece al inicio de cada entrega de Assassin's Creed, la relación del pasado como conocimiento y del juego se abisma aún más. Con ello los desarrolladores se deslindan de toda responsabilidad sobre esa "precisión histórica" que pretenden emular. Pero no por eso dejan de utilizar al interior del juego una serie de herramientas retóricas, propias del código hermenéutico, que sirven para intensificar el contrato de mimicry con los jugadores; hacer creer al usuario que está jugando, en un escenario lo más cercano posible al pasado.(pág. 66)*

En este sentido, Assassin's Creed es una serie de videojuegos caracterizados por tener temáticas históricas, pertenecer al género de acción-aventura y tener un modo de juego de mundo abierto mundo abierto (es decir, que el jugador puede explorar el mundo sin necesidad de continuar con las misiones). Cabe mencionar que las principales plataformas de juego han sido PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 y Xbox One.

Según la Pan European Game Information (PEGI) y la Entertainment Software Rating Board (ESRB), el videojuego es clasificado como apto para mayores de edad

contando con los distintivos PEGI 18 y Mature 17+, respectivamente<sup>22</sup>. En este sentido, el videojuego incluye contenido violento, sexual y en algunas ocasiones se utilizan palabras altisonantes.

La primera entrega de la saga fue lanzada el 13 de noviembre de 2007 bajo el nombre de *Assassin's Creed* por las desarrolladoras de videojuegos Ubisoft Montreal, Gameloft y Griptonite Games. El director del proyecto fue Patrice Désilets y los productores fueron Ashraf Ismail y Jade Raymond. Un elemento importante que llama la atención de la saga de videojuegos es que el equipo de producción es integrado por personas de diferentes etnias y creencias religiosas, con la finalidad de poder elaborar un producto que contenga diferentes puntos de vista ideológicos y culturales. En cada videojuego, antes de acceder al menú principal siempre se puede visualizar un mensaje del sistema: “Inspirada en sucesos y personajes históricos. Esta obra de ficción ha sido desarrollada y producida por un equipo multicultural de diferentes creencias religiosas”.

De acuerdo a los artículos *Assassin's Creed interview: Patrice Désilets* y *X06: Assassin's Creed Update*, el motor de movimientos virtuales de *Assassin's Creed* fue retomado de la saga de videojuegos *The Prince of Persia*, pues al principio la idea de un universo de asesinos fue planeada para ser una entrega más de la saga *The Prince of Persia* (Kolan, 2007) (Miller, 2006). Sin embargo sus creadores al ver el potencial que contenía el nuevo videojuego decidieron probarlo en solitario.

Posteriormente, el 17 de noviembre de 2009, fue lanzada la segunda entrega de la saga, *Assassin's Creed II*. Al igual que en el primer videojuego, el Patrice Désilets dirigió

---

<sup>22</sup> <http://www.esrb.org/ratings/search.aspx>  
<https://pegi.info/>

el proyecto, mientras que Jade Raymond y Sébastien Puel coordinaron la producción. Cabe mencionar que en esta entrega se mejoró el sistema de movimiento del personaje para hacer la dinámica más fluida. Un elemento interactivo que fue introducido en este videojuego es la opción de acceder a las misiones principales de manera opcional, permitiendo al jugador explorar libremente el entorno virtual y completar misiones secundarias. En esta edición, al igual que en todas las demás, a lo largo de la partida se pueden encontrar opciones para acceder a bases de datos sobre información histórica acerca de personajes, edificios, lugares, etc.

Dentro de *Assassin's Creed II* se pueden encontrar mayores posibilidades y elementos de interacción. En este sentido, el usuario tiene la posibilidad comprar propiedades inmobiliarias (como tiendas de armas, sastrerías, bancos, etc.) así como de mejorar sus armas y cambiar el color de su ropa. De igual manera, en esta entrega el jugador puede contratar el servicio de personajes secundarios (prostitutas, rateros y mercenarios) para que le ayuden en sus misiones.

Por su parte, *Assassin's Creed III* fue lanzado el 30 de octubre del 2012. Esta entrega fue dirigida por Patrice Désilets en conjunto con Alex Hutchinson, mientras que el productor principal fue Francis Pelland. En esta entrega participaron más franquicias desarrolladoras en la elaboración del videojuego, tales como Ubisoft Montreal, Ubisoft Quebec, Ubisoft Kiev, Ubisoft Rumania, Ubisoft Anecy y Ubisfot Singapore. Dentro de este videojuego se incorporó un estilo de batalla naval, se mejoraron los gráficos, los sistemas de movilidad y de combate (MacDonald, 2012).

Cabe mencionar que entre *Assassin's Creed II* y *Assassin's Creed III* existieron dos entregas más que son una extensión de *Assassin's Creed II*, las cuales son *Assassin's Creed: Brotherhood* y *Assassin's Creed: Revelations*. Estas dos entregas se caracterizan por conservar el mismo sistema de juego, pero se llevan a cabo en ciudades y periodos históricos diferentes.

Siguiendo este orden de ideas, la cuarta entrega de la saga fue lanzada el 29 de octubre de 2013 bajo el nombre de *Assassin's Creed IV: Black Flag*. El director del proyecto fue Ashraf Ismail y el productor principal fue Sylvain Trottier. Dentro de las mejoras que se incorporaron a este videojuego sobresale un sistema de pesca y de arponeo de ballenas y tiburones, la posibilidad de reclutar tripulación y mejorar paulatinamente el barco, así como un sistema de comercio de azúcar, ron, oro y madera (Sliva, 2013).

En todos los videojuegos el modo de juego es para una sola persona (por lo general no hay modo multijugador en ninguna entrega de la saga) y aunque tiene opciones de jugar *online*, la principal manera de juego es modo historia, el cual consiste en que el usuario debe realizar misiones secuenciales para cumplir objetivos y avanzar en la historia.

Un elemento importante para construcción narrativa del videojuego es la mezcla entre escenas interactivas, cinemáticas no interactivas y cinemáticas interactivas. Las escenas interactivas consisten en la mayor parte del juego donde el usuario controla al personaje y sus acciones modifican constantemente el entorno (escenario, enemigos, personajes secundarios, etc.). Las cinemáticas no interactivas consisten en escenas animadas donde se presentan diálogos entre personajes y se aprecian sucesos importantes para el videojuego; cabe mencionar que las cinemáticas no pueden ser alteradas por el

usuario. Por último, las cinemáticas interactivas consisten en animaciones en donde el usuario debe interactuar con el videojuego apretando botones para darle continuidad a escena, de lo contrario se debe reiniciar la secuencia gráfica.

Un ejemplo de escena interactiva es el momento en que el usuario manipula el personaje y pasea por los escenarios del videojuego. En ese momento el videojugador tiene la oportunidad de moverse hacia donde desee y realizar cualquier acción, incluido golpear, correr, saltar, escalar muros, etc. (Imagen 1) Cabe mencionar que en las escenas interactivas existen elementos de información visualizados en la pantalla, tales como la



Imagen 1. Ejemplo de gameplay. Tomada de <https://bit.ly/2vsyu4t>

barra de vida y el mapa del lugar (ubicados en las partes superior e inferior izquierda respectivamente)

Por otro lado, un ejemplo de cinemática no interactiva son los

momentos en que los personajes



Imagen 2. Cinemática no interactiva. Tomada de <https://bit.ly/2IEbFD3>

entablan una plática y el usuario no puede saltar la escena ni manipular el videojuego. A diferencia de la escena interactiva, la cinemática no interactiva no contiene elementos de información

en la pantalla. (Imagen 2) Por último, un ejemplo de cinemática interactiva es cuando

existe un diálogo entre personajes, pero el usuario puede mover la cámara con el fin de observar el entorno. (Imagen 3)



Imagen 3. Ejemplo de cinemática interactiva. Tomada de <https://bit.ly/2jWlvC7>

pueden utilizar siempre son diferentes, aunque se pueden dividir en dos categorías: armas de corto alcance y armas de larga distancia. Dentro de las armas de corto alcance se encuentran hachas, espadas, picos y mazos, mientras que en las de largo alcance se encuentran ballestas, arcos, cerbatanas y pistolas.

### 3.2.- Características narrativas

En todas las entregas, la saga Assassin's Creed se caracteriza por un constante conflicto en diversas épocas históricas entre la secta de los templarios y los asesinos. Independientemente de la veracidad histórica de los grupos mencionados, ambas sectas se relacionan con diferentes valores morales, filosóficos e incluso estéticos (representaciones simbólicas). A través de los personajes se pueden identificar valores y anti-valores, así como características culturales propias de oriente y Occidente.

Dentro de la saga Assassin's Creed se puede identificar a dos tipos de personajes protagónicos, los asesinos y los templarios.



- 1) Templarios - Son personajes que generalmente están relacionados con valores que pudieran percibirse principalmente como occidentales, no sólo por la evidente alusión a las campañas en medio oriente con el fin de recuperar Tierra Santa, sino que en diferentes escenas del videojuego los templarios se relacionan con la modernidad, tecnología, industria y capitalismo.

Los templarios se presentan en el juego como personajes históricos de diferentes épocas que pertenecen a la Orden de los Templarios, conocida históricamente como Orden de los Pobres Caballeros de Cristo y del Templo de Salomón y Orden del Temple, la cual (según el videojuego) fue una sociedad secreta dedicada a instaurar la paz en el mundo y crear un mundo perfecto, valiéndose de cualquier medio para lograrlo. Generalmente sus métodos eran cuestionados, pues casi siempre se valían de matar inocentes y pretenden instaurar un poder hegemónico y total sobre la humanidad. De esta manera, los templarios desarrollan la función de villanos a lo largo del juego.

Algunos de los personajes templarios más relevantes de la saga son: Caín (hijo de Adán y Eva y hermano de Abel), Alejandro Magno (el gran conquistador en la era helénica), Cayo Julio Cesar (Emperador de Roma), el papa Alejandro VI (Rodrigo de Borja, papa de la Iglesia Católica entre 1492 y 1503), Thomas Alba Edison y Henry Ford, entre otros.

- 2) Asesinos - En segundo lugar se puede identificar a los asesinos, quienes son encarnados por diversos personajes a lo largo de las diferentes entregas de la saga, y todos pertenecen a la Orden de los Asesinos, organización secreta que lucha continuamente contra la Orden de los Templarios. Estos pretenden impedir el control hegemónico templario y así asegurar que sobreviva el libre pensamiento,

permitiendo el progreso de las nuevas ideas y el crecimiento de la individualidad. Los asesinos adoptan la función de héroes a lo largo de la saga.

Algunos de los personajes asesinos más relevantes de la saga son: Desmond Miles (personaje de la época actual que puede acceder a la memoria de sus ancestros y protagoniza los primeros tres juegos de la saga), Altair Ibn-La'Ahad (miembro de la Orden de los Asesinos entre 1165 y 1257), Ezio Auditore (mentor de la Orden de los Asesinos entre los siglos XV y XVI), Nicolás Maquiavelo (el filósofo y escritor italiano del Renacimiento), Leonardo da Vinci (pintor, escultor, arquitecto, músico científico, matemático, etc.), Edward Kenway (pirata británico que luchó en contra del Imperio Español en el siglo XVIII), entre otros.

Los asesinos siempre se presentan estrechamente vinculados con oriente, comenzando por sus orígenes históricos que datan (según el videojuego) del antiguo Egipto, y generalmente se presentan relacionados con filosofías y prácticas orientales árabes. Los asesinos representados siempre están rodeados por un “halo” de misticismo característico de la mirada de Occidente hacia oriente.

Como se puede observar, el planteamiento narrativo e histórico que se incorpora en los videojuegos de la Saga Assassin's Creed conforma una visión diferente a la “historia oficial”. La secta de los asesinos es reivindicada de connotaciones peyorativas y es colocada como protagonista de los videojuegos.

Los usuarios encarnan a personajes asesinos durante el juego que tratan de revelarse contra la modernidad occidental, contra la razón instrumental, contra la religión y contra formas de gobierno hegemónicas. A través de los diferentes episodios del videojuego el usuario puede vivir la expansión del dominio de la civilización occidental en el mundo.

El juego, como bien se ha mencionado, plantea narrativamente una utopía que revela nuevas formas de realidad y una nueva visión histórica. Aunado al contenido histórico que es incluido en el juego (durante el juego es posible acceder a registros históricos bien documentados en donde se puede revisar la información de lugares, construcciones arquitectónicas y personajes históricos), el usuario puede reconstruir la historia desde una perspectiva no occidental.

Un elemento interesante en la narrativa del videojuego es la manera en que el usuario accede en las historias de los personajes, pues nunca juega directamente con los asesinos, sino más bien, el usuario encarna a un personaje llamado Desmond Miles, quien es heredero de un linaje de asesinos. En este sentido, Desmond Miles conserva como parte de su memoria genética las memorias de las vidas de sus antepasados asesinos. Con la finalidad de poder rastrear históricamente la ubicación de algunos supuestos objetos poderosos que tienen la capacidad de dominar el mundo, los asesinos de la época actual se introducen en la memoria genética de Desmond Miles y deben completar pasajes históricos que el antepasado vivió. De esta manera, el usuario nunca está encarnando a los asesinos, sino más bien a Desmond Miles y a los personajes de su memoria genética.

De esta manera, los elementos meta-narrativos<sup>23</sup> presentados en la saga Assassin's Creed permiten al usuario una coherencia narrativa en donde no exista una "muerte" del personaje, sino más bien una "desincronización" con los recuerdos de los antepasados de Desmond Miles. También esta particularidad narrativa permite al usuario acceder de manera aleatoria y no secuencial a los diferentes recuerdos en el momento que él lo decida.

---

<sup>23</sup> El término meta-narración se refiere a una narración que engloba a otra narración más pequeña. El término se refiere a lo que va "más allá de la narración". En este trabajo el término "meta-narración" no se refiere a la postura de Jean Francois Lyotard, quien considera a la meta-narrativa como un mecanismo de legitimación de discurso que corresponde a la filosofía y a la institución universitaria.

En este orden de ideas, la meta-narrativa incorporada en el videojuego permite una interacción usuario-videojuego diferente al que se puede observar en la mayoría de los videojuegos, pues existen escenas donde algunos personajes se comunican directamente con el usuario a través de conversaciones con el personaje que se controla. Algunos elementos discursivos de imagen, movimiento y lenguaje ubican al jugador como el principal receptor de mensajes que rebasan una implicación en el videojuego y pueden resinificarse dentro de la realidad personal del usuario. Dichos mensajes tienen que ver con temas de repercusión global como cuidado del medio ambiente, crítica a la sociedad y cuestionamiento de la realidad social.

### **3.2.1.- Personajes principales en la saga**

Dentro de los videojuegos que se han seleccionado como objeto de estudio, existen cuatro personajes principales que los usuarios controlan. Cada personaje corresponde a un videojuego determinado y en el desarrollo de la historia se exploran pasajes de sus vidas mientras se completan las misiones. Vale la pena resaltar que cada entrega de Assassin's Creed se ubica en una época diferente y por lo tanto los personajes pertenecen a diferentes periodos históricos e incluso a razas y etnias diferentes. A continuación se describirán los personajes que los usuarios controlan en cada videojuego:



Imagen 4. Desmond Miles.

Tomada de

<https://bit.ly/2LKy6nZ>

1. Desmond Miles (Imagen 4) – De acuerdo con los videojuegos, Desmond Miles es un hombre norteamericano nacido el 13 de marzo de 1987 en Black Hills, Dakota del Sur, Estados Unidos. Desmond es el heredero de un linaje de asesinos que luchan por el bien de la humanidad, por lo que

dentro de su memoria genética se encuentran registros de la vida de sus antepasados. A los 25 años Desmond fue secuestrado por la corporación Abstergo (empresa perteneciente a la orden de los Templarios, enemiga de los asesinos) y fue usado como sujeto de prueba para el Proyecto Ánimus, el cual consistía en escudriñar la memoria genética de los asesinos (a través de una máquina llamada Ánimus) para rastrear objetos de poder perdidos en la historia de la humanidad. En este lugar, Desmond fue llamado por los templarios Sujeto 17.

El primer videojuego transcurre en las instalaciones de Abstergo donde Desmond explora los recuerdos del antepasado asesino Altair Ibn-LaAhad, un hombre que fue miembro de la Orden de Asesinos en la Edad Media. Durante el periodo cautivo, Desmond explora los recuerdos de su antepasado y aprende diferentes habilidades asesinas que le permitirán mejorar sus habilidades físicas. De la misma manera, en el transcurso del videojuego Desmond se da cuenta que los templarios son una orden que pretende dominar hegemónicamente el mundo, por lo que trata de escapar de Abstergo. Después de varios intentos, Desmond es asistido por otros asesinos y logra escapar de las instalaciones templarias.

El segundo videojuego de Assassin's Creed toma lugar después del escape de Abstergo. Los compañeros asesinos (Shaun Hastings, Rebecca Crane y Lucy) liberan a Desmond y lo llevan al escondite de la Orden, en donde pretenden entrenarlo y mejorar sus habilidades. Por esta razón, Desmond vuelve a conectarse a la máquina Animus y revive los recuerdos de Ezio Auditore, miembro de la Orden de Asesinos en la época del Renacimiento. Conforme avanza el juego, Desmond explora la vida de Ezio y a la par va mejorando sus habilidades físicas. Al final del

videojuego, el escondite de los asesinos es atacado por los templarios y Desmond, junto con sus compañeros deben huir a Monteriggioni, Italia.

Después de la huida a Monteriggioni toman lugar los videojuegos *Assassin's Creed: Brotherhood* y *Assassin's Creed: Revelations*. En estas entregas Desmond explora más la memoria de sus antepasados y descubre que debe salvar al mundo de una gran catástrofe mundial provocada por el aumento de las ondas solares. A través de revivir los recuerdos de sus antepasados se da cuenta que existen espíritus de una civilización primigenia que protege la vida del planeta Tierra y que pretende ayudar a Desmond a que salve el mundo. Desmond es instruido por miembros de la antigua civilización (a través de recuerdos) para visitar santuarios ancestrales y activar su poder con el fin de crear una barrera protectora contra la ondas solares.

La tercera entrega de *Assassin's Creed* toma lugar en las afueras de la ciudad de Nueva York, lugar donde se encuentra El Gran Templo. Desmond debe activar el poder del templo y salvar la humanidad. Para lograr esta misión, Desmond necesita encontrar una llave, por lo que necesita revivir los recuerdos de Connor Kenway, un antepasado asesino que luchó en la época de independencia de los Estados Unidos. Al final de *Assassin's Creed III* Desmond Miles muere al activar el poder de El Gran Templo, pues esto era necesario para salvar a la humanidad, sin embargo al hacerlo libera a Juno, el espíritu malvado de la civilización primigenia.

2. Ezio Auditore da Firenze (Imagen 5) – Ezio es uno de los antepasados asesinos de Desmond Miles. Durante los videojuegos *Assassin's Creed II*, *Assassin's Creed: Brotherhood* y *Assassin's Creed: Revelations*, la mayor parte del tiempo los usuarios juegan con este personaje. Ezio fue el hijo de una noble familia de



Imagen 5. Ezio Auditore.  
Tomada de  
<https://bit.ly/2LQxZHF>

Florenia en el periodo del Renacimiento Italiano y heredero del linaje asesino de miles de años.

Ezio fue criado hasta la juventud como aristócrata de la época, sin embargo a los 17 años presenció la ejecución de su padre (debida a cargos falsos levantados por miembros de la Orden de los Templarios) y se refugió en la villa de toscana en Monteriggioni, Italia, con su tío y sus hermanos. A partir de este momento Ezio es instruido por su tío como asesino y emprende un viaje por toda Italia con el afán de vengarse de los templarios, empresa que le llevará a conocer a otros asesinos de la época

como Leonardo da Vinci y Nicolás Maquiavelo. De la misma manera, la lucha contra los templarios lo lleva a impedir que estos se apoderen de los Frutos del Edén (objetos con poder para establecer un control hegemónico) y controlen el mundo.

En el año 1500 Ezio presencia la muerte de su tío a manos del Capitán General del Ejército Pontificio de César Borgia, por lo que huye a Roma con la misión de liberar la ciudad del Papa Alejandro VI (miembro de la Orden Templaria). Este objetivo lo lleva reconstruir la Orden de los Asesinos, pues recluta y entrena nuevos adeptos para formar un ejército y acabar con la familia Borgia en el año 1507. En este periodo, Ezio apoya a la preparación de los primeros viajes de Cristóbal Colón, salva a Nicolás Copérnico de una conspiración en su contra y esparce ideales de libertad e independencia por toda Europa.

Posteriormente, Ezio inicia un viaje para descubrir la antigua biblioteca de los asesinos ubicada en Masyaf. Para lograr este cometido debe viajar a

Constantinopla en el corazón del Imperio Otomano y buscar la llaves de Masyaf. Durante esta búsqueda Ezio lucha contra el Imperio Bizantino, liderado por el templario Ahmed, tío del príncipe Suleimán. Al final de su búsqueda Ezio descubre que la Manzana del Edén fue ocultada en la biblioteca de los asesinos por Altair Ibn-LaAhad.

Especialmente en el videojuego *Assassin's Creed II* Ezio Auditore toma una relevancia especial porque es el primer asesino que hace contacto con miembros de la civilización ancestral que protege la Tierra. Al final de la segunda entrega de videojuegos, el usuario manipula a Ezio y recibe un mensaje de Minerva (miembro de una antigua civilización), quien le menciona que deben proteger al mundo del riesgo que corre por la radiación solar emanada por una tormenta que sucederá en 2012. Este momento es muy importante narrativamente, pues aunque Minerva le habla a Ezio, el mensaje lo dirige a Desmond Miles, ya que ella sabe que Desmond reviviría el pasado histórico a través de su memoria genética y protegerá a la Tierra.

3. Connor Kenway (Imagen 6) – Connor es el protagonista de juego *Assassin's Creed*



*III* y es uno de los antepasados asesinos de Desmond Miles. Connor Kenway es hijo mestizo del templario Haytham Kenway y de una indígena norteamericana mohawk. Su verdadero nombre es Ratonnhakét:on Kenway, pero posteriormente adoptaría el seudónimo de Connor para incorporarse mejor a la sociedad de la época.

Edward nació en 1756 en un valle indígena en

Imagen 6. Connor Kenway.  
Tomada de  
<https://bit.ly/2yaLAHz>

Estados Unidos de Norteamérica y durante sus primeros



años fue criado por su madre. A la edad de cuatro años su pueblo fue atacado por un grupo de templarios. Con afán de venganza y guiado por el espíritu de una mujer de la civilización ancestral (llamada Juno), Connor se une a la Orden de los Asesinos y es entrenado por Achilles, un antiguo mentor asesino en las colonias americanas. Posteriormente, el protagonista emprende una caza de templarios que lo llevan a colaborar junto con George Washington en la Guerra de Independencia de los Estados Unidos; las acciones que toma lo llevan a descubrir que el líder de la Orden de los Templarios era su padre, por lo que debe asesinarlo. Connor, al final del videojuego, recupera la llave de los asesinos de El Gran Templo y es instruido por Juno para esconder dicho artefacto del resto del mundo y que en un futuro Desmond Miles lo descubrirá y salvará a la humanidad.

4. Edward Kenway (Imagen 7) – Edward James Kenway es el protagonista de



Imagen 7. Edward Kenway.

Tomada de <https://bit.ly/2JKxxdl>

*Assassin's Creed IV: Black Flag* y es otro antepasado de Desmond Miles. Según los videojuegos, Edward Kenway fue un pirata inglés nacido en 1693 que por azar del destino se unió a la Orden de los Asesinos y luchó contra los templarios durante la Época Dorada de la Piratería (primera mitad del siglo XVIII). Después de su primer boda con una mujer llamada Caroline Scott, Kenway partió hacia el Mar Caribe en 1712 en busca de oro,

riquezas y aventura. El barco en el que viajaba naufragó en Cabo Buenavista en las costas cubanas y ahí encontró moribundo al asesino Duncan Walpole. Edward lo

asesina y suplanta su identidad con el fin de ayudar a la Orden de los Templarios y ganar dinero.

Posteriormente, el protagonista se entera que los templarios buscan un lugar llamado El Observatorio y este se propone encontrarlo para vender su ubicación, sin embargo antes de lograrlo Edward es traicionado y aprisionado por un esclavista templario llamado Bartholomew Roberts. Kenway es liberado por el maestro asesino Ah Tabai, comienza a restaurar el dominio de la Orden de los Asesinos en el Caribe y mata a Roberts.

Cabe mencionar que durante la travesía, Edward Kenway se convierte en aliado de los piratas de la época y conoce a personajes históricos como Edward Thatch (Barbanegra), Charles Vane, Mary Read y Jack Rackham, entre otros. Edward, apoyando a los corsarios, lucha contra los templarios y contra el imperio británico que pretende apoderarse de la isla de Nassau e instaurar un “mundo moderno” y “civilizado”.

Una vez que Kenway restaura el dominio de los asesinos en el Caribe, se muda a Londres donde encuentra que su esposa ha muerto. Por esta razón, el protagonista se vuelve a casar con una mujer llamada Tessa Stephenson Oakley y pasa sus últimos años criando a sus hijos. Vale la pena mencionar que uno de sus hijos es Haytham Kenway, quien posteriormente se convertiría en líder de la Orden de los Templarios y tendería como hijo a Connor Kenway, protagonista de *Assassin's Creed III*.

### 3.3.- Consideraciones finales

En este orden de ideas, en el presente capítulo se realizó una descripción del objeto de estudio en la presente investigación. Se clasificó a la saga Assassin's Creed como una mezcla entre juegos de aventura, de combate, de estrategia y de habilidad (según Crawford), así como *Agon* y *Mimicry* (según Caillois). De la misma manera, se definieron los títulos de los videojuegos a estudiar dentro de la saga Assassin's Creed y se introdujeron los personajes principales. En la tabla número 1, se explica de manera clara los videojuegos seleccionados para el análisis.

Títulos de videojuegos	Fecha de lanzamiento	Videojuegos seleccionado
Assassin's Creed	13-nov-2007	x
Assassin's Creed II	17-nov-2009	✓
Assassin's Creed: Brotherhood	19-nov-2010	x
Assassin's Creed: Revelations	15-nov-2011	x
Assassin's Creed III	30-oct-2012	✓
Assassin's Creed IV: Black Flag	29-oct-2013	✓
Assassin's Creed: Rouge	11-nov-2014	x
Assassin's Creed: Unity	11-nov-2014	x
Assassin's Creed V: Syndicate	23-oct-2015	x
Assassin's Creed: Origins	27-oct-2017	x

Assassin's Creed: Odyssey	5-oct-2018	x
---------------------------	------------	---

Tabla 1. Títulos de la Saga Assassin's Creed seleccionados para el análisis

Si bien, ya se han explicado las características principales de los videojuegos a estudiar, a lo largo del análisis se profundizará en ciertos aspectos particulares de mismo.

Un aspecto importante a resaltar en el videojuego es la característica de *mundo abierto*, pues particularmente esta saga se caracteriza por la posibilidad que el videojugador tiene de explorar de manera libre un entorno virtual donde se recrean y representan ciertos periodos y personajes históricos. A diferencia de otro producto cultural como una película o un libro, en los videojuegos de mundo abierto el público/usuario es dotado de una amplia libertad para explorar el universo narrativo y virtual, haciendo de este un producto que necesita nuevas maneras de análisis e interpretación.

Por esta razón, en el capítulo posterior se desarrolla una propuesta de herramienta metodológica para el análisis de videojuegos de mundo abierto que permita la detección de formas simbólicas particulares en el.

## Capítulo 4. Hermenéutica y triple mimesis

En el segundo capítulo se han introducido los conceptos teóricos que se abordarán a lo largo del análisis del videojuego y se han definido los indicadores, de la misma manera, en el presente capítulo se expondrán las herramientas metodológicas que se utilizaron en la investigación. Se hará una descripción de la postura a partir de la cual se abordó el videojuego (hermenéutica) y se mostrará la propuesta de un modelo de análisis que toma en cuenta a las características del objeto de estudio.

Siguiendo este orden de ideas, el capítulo se compone de tres secciones mediante las cuales se pretende explicar el marco metodológico.

- 1) La primera sección corresponde al resumen y definición de la hermenéutica, perspectiva que se utilizó para el análisis del discurso de la ideología de “lo occidental” en el videojuego
- 2) En segundo lugar se explicará la metodología de la *triple mimesis* a partir de Paul Ricoeur y John Thompson, la cual se adaptó al análisis del discurso ideológico de los videojuegos.
- 3) Por último se explicarán las técnicas de investigación particulares que se utilizaron en cada fase del análisis bajo la metodología de la *triple mimesis*.

De esta manera, la finalidad del capítulo es explicar la herramienta metodológica que se elaboró para el análisis del discurso ideológico en el videojuego que abarque las diferentes formas discursivas propias del objeto de estudio (visual, auditivo e interactivo).

Es necesario mencionar que la necesidad de adoptar esta metodología deviene del reto de abordar a los videojuegos desde una perspectiva interpretativa, pues la mayoría de los

trabajos sobre el tema se han caracterizado por realizar un análisis de características técnicas, que si bien, representan un interesante aporte al estudio de los videojuegos, se limita a una dimensión técnica.

Como se ha visto a lo largo del Capítulo 1, los videojuegos son un fenómeno cultural con implicaciones más allá de lo que se ha podido vislumbrar. La apropiación de las formas simbólicas de los videojuegos por parte de los usuarios son un ejemplo de ello, pues esta perspectiva cambia la visión inocente de los videojuegos en la que los identificamos como simples medios de ocio y entretenimiento y los podemos dimensionar como complejas “máquinas de pensar” y de ideologización.

Por esta razón, la hermenéutica profunda (específicamente la metodología de la *triple mimesis*) proporciona los elementos metodológicos adecuados para poder entender no sólo la obra, sino la obra, el contexto y la relación con los usuarios.

#### **4.1.- Hermenéutica**

En el presente trabajo retoma la hermenéutica para el análisis del videojuego. De acuerdo con Maurizio Ferraris, la hermenéutica es una postura filosófica que deviene en diferentes métodos para acercarse, entender y analizar la realidad. La hermenéutica está relacionada con el arte de interpretar un mensaje o un texto, sin embargo la perspectiva hermenéutica es utilizada para analizar diferentes objetos de estudio, diferentes a textos y escritos.

En un principio, la hermenéutica surge en la antigua Grecia como una actividad relacionada a la difusión y transmisión de mensajes. La palabra proviene del griego

*hermeneutike techne* que literalmente se puede traducir como el *arte de explicar, traducir o interpretar*. En la época antigua el concepto se asociaba con la transmisión de mensajes de los dioses a los hombres, en donde existían algunos mensajeros con la capacidad de recibir, interpretar y compartir dicha información. De esta manera, los poetas, los artistas y los oráculos poseían capacidades de interpretación similares a las de la figura mítica de Hermes, el mensajero de los dioses.

Posteriormente, después del declive del mundo clásico y con las conquistas de Alejandro Magno en el Siglo IV a.C., la hermenéutica se consolida como una disciplina dirigida a interpretar y descifrar textos antiguos griegos con el fin de darles sentido y comprender la información que contenían. En este sentido, Ferraris menciona lo siguiente:

*Después de las conquistas de Alejandro, la extensión de la cultura y de la lengua griega a poblaciones de estirpe diferente, como los semitas o los latinos, confiere a la interpretación un papel mucho más significativo del que tuvo en el universo cerrado de la polis. Al mismo tiempo, la lengua de Hesiodo y de los poemas homéricos que desempeñaban un papel importante en la paideia clásica, parece cada vez más oscura a los griegos de la koiné; se plantea, por tanto, la exigencia de corregir y glosar los textos alterados o lejanos, restableciendo su legibilidad: de la respuesta a esta necesidad surge la filología helenística...Surge de aquí, mediante el encuentro con una religión del libro como el hebraísmo, una hermenéutica religiosa que se une a la hermenéutica filológica.*(2004: 9)

De esta manera, la hermenéutica comienza a connotarse como la interpretación de diferentes textos, principalmente los religiosos o sagrados, pero también con la interpretación de textos jurídicos, generando así el surgimiento de la hermenéutica jurídica, herencia del estado de derecho romano.

Durante la Edad Media, la hermenéutica se orientó principalmente a la interpretación de los textos bíblicos y religiosos, pues se buscaba encontrar un sentido y un mensaje espiritual en cada uno de ellos. Por esta razón, se buscaba generar un *meta-sentido* con base en la subjetividad y experiencia de las personas que leían y descifraban dichos textos. Ferraris menciona lo siguiente:

*El Medievo seguirá considerándose más bien como un epígono extremo de la época clásica, y proseguirá las orientaciones hermenéuticas presentes en la Patrística: y en particular la hipótesis de la coexistencia de un sensus litteralis, histórico, con un sensus spiritualis, místico, dividido a su vez en alegórico, moral y anagógico (concerniente al destino ultramundano del lector). (pág. 11)*

Posteriormente, en la época del Renacimiento se generó un cambio de paradigma en la hermenéutica, pues los pensadores de la época buscaban interpretar textos de la época clásica para poder generar un significado en la época actual. De esta manera, la distancia temporal respecto a los textos genera la necesidad de trasladarse –con instrumentos técnicos y filológicos cada vez más desarrollados- a un mundo que obtiene el propio valor de ejemplo del contexto histórico que lo remite al pasado. Como se puede observar, en esta época se otorga una notable importancia a la comprensión del contexto de la obra y no sólo al contenido de la misma.

De igual forma, el protestantismo generó una connotación diferente de la hermenéutica, pues Martín Lutero propone el entendimiento de la verdad cristiana a partir de las propias escrituras y no de interpretaciones generadas por intérpretes católicos intermedios, debido a que dicho proceso de interpretación distorsiona la verdad última de la fe. Posteriormente, Spinoza contribuye con el desarrollo de instrumentos técnicos y



filológicos de la hermenéutica y culmina con la idea de que la Biblia debe ser interpretada como el resto de la literatura antigua, es decir, sin prejuicios religiosos.

En este orden de ideas, el siglo XVIII conlleva ciertos cambios en la comprensión de la hermenéutica, pues en esta época Schleiermacher ubica a la comunicación interpersonal como un proceso en donde existe un problema de interpretación debido a que durante el proceso de comunicación se puede perder sentido y coherencia, de esta manera la hermenéutica se ubica no sólo en la interpretación de textos escritos, sino que trasciende a un terreno interpersonal. Ferraris menciona lo siguiente:

*La hermenéutica, hasta el iluminismo, había observado el principio según el cual in claris non fit interpretatio: los textos son normalmente comprensibles y la interpretación interviene solamente cuando se dan oscuridades específicas. Contra esta perspectiva, Schleiermacher parte de un concepto antropológico según el cual los otros son esencialmente un concepto para mí, de modo que todas sus expresiones, no sólo consignada en lo escrito, sino también en la comunicación oral dotada de significado, pueden ser mal entendidas; pero el que cualquier palabra de otro resulte expuesta a un malentendido requiere que la hermenéutica intervenga en toda comunicación interpersonal, y que todo comprender sea interpretar. (pp. 15-16)*

Por otro lado, en el libro *Los orígenes de la hermenéutica*, Dilthey establece que la hermenéutica es necesaria para poder generar una comprensión del pasado histórico a través de textos y documentos que le permitan al sujeto entender su devenir y poder actuar en consecuencia a él. Esta postura conlleva a un determinismo histórico extremo, pues desde esta perspectiva el sujeto no tiene libertad para cambiar el rumbo de la historia y solamente actúa en consecuencia a él, sin embargo sirve como fundamento para entender a la hermenéutica como *las ciencias del espíritu* y como base de la perspectiva filosófica hermenéutica que Heidegger propondrá en 1927 en *Ser y tiempo*.

La propuesta de Heidegger consiste en dimensionar a la interpretación como base del conocimiento y de la experiencia humana. No sólo el conocimiento es histórico-hermenéutico, sino que toda la existencia es hermenéutica debido a que todas las personas han formado parte de la tradición histórica y lingüística y se entienden como tal. De esta manera, cuando una persona construye su identidad y su percepción del mundo, genera interpretaciones sobre sus experiencias pasadas y construye su experiencia de *Ser* con base en ello. Además, Heidegger menciona que la interpretación es un proceso circular que se retroalimenta constantemente, pues cuando se trata de comprender una realidad se pueden generar infinitas interpretaciones sobre la misma, todas ellas interconectadas entre sí. El proceso de interpretación infinita es denominado como *círculo hermenéutico*. De acuerdo con este presupuesto, la realidad (y la verdad) nunca puede ser comprendida del todo, pues siempre habrá interpretaciones de por medio y siempre existirá la posibilidad de continuar con el proceso de interpretación infinita (círculo hermenéutico).

Así pues, la postura filosófica de la hermenéutica propone una crítica al positivismo y al cientificismo que existía en las ciencias sociales, pues sugiere una nueva manera de entender la realidad y sus fenómenos. Relacionado con esto, Ferraris menciona lo siguiente:

*...la hermenéutica constituye la nueva koiné, y en resumen la lengua franca, de la filosofía contemporánea, caracterizada por la consideración según la cual la objetividad no constituye una instancia de referencia última, ya que resulta determinada por la tradición y por la historia. En este sentido, la crítica de la ciencia como pretensión de conocimiento cierto de los objetos (Nietzsche), la crítica del conocimiento como pretensión del sujeto de ser transparente a sí mismo (Freud), y la crítica la ideología, como automistificación de la sociedad (Marx) encontrarían su común denominador en la hermenéutica, cuyo significado global se puede resumir a la tesis nietzscheana según la cual no existen hechos, sino sólo interpretaciones.*(pág. 19)

De esta manera, en el presente trabajo se retoma a la hermenéutica como perspectiva de investigación debido a que a través de ella se puede generar una comprensión profunda y crítica de los fenómenos y específicamente de la ideología de Occidente. La hermenéutica profunda permite dimensionar al discurso ideológico como un fenómeno cuestionable y subjetivo que lo sitúa como parte de un proceso de significación. A partir de la hermenéutica se puede generar duda respecto a un conjunto de representaciones simbólicas aparentemente incuestionables que permiten observar el mundo y observarse a sí mismo dentro del mundo. Este trabajo apunta a vislumbrar el imaginario de “lo occidental” como una perspectiva ideológica más entre muchas, que puede ser puesta en duda y modificada por los actores sociales. Dirigir esta investigación desde una perspectiva hermenéutica presupone entender que “lo occidental” es un imaginario que está muy lejos de ser “la verdad” y “lo mejor”; pretende ubicar a la ideología occidental como una opción más de la realidad social, una opción más de Ser.

De igual manera, como ya se ha mencionado en el Capítulo 1, los estudios formales en los videojuegos han tenido un enfoque técnico de los mismos, dejando de lado las implicaciones culturales y de significación para los usuarios; en ese sentido, la hermenéutica permite entenderlos en relación a la apropiación que generan los usuarios de las formas simbólicas insertas en ellos y el proceso cultural que conlleva.

Si bien, los videojuegos pueden ser dimensionados como elementos de ocio y entretenimiento, también pueden entenderse como elementos narrativos que permiten explorar una nueva experiencia de historia y una nueva experiencia de existencia. En este sentido, la presente investigación se preocupa por entender y comprender el mensaje crítico

al discurso ideológico de “lo occidental en los videojuegos”, por lo que el análisis se realizó en diferentes niveles de profundidad.

Un elemento importante a tomar en cuenta es que, como lo propone la perspectiva hermenéutica, la interpretación de un objeto de estudio puede llegar a ser infinita debido a que cada interpretación nueva puede servir como elemento para generar otras interpretaciones posteriores; de esta manera, el círculo hermenéutico es tomado en cuenta para este trabajo y se realizó una interpretación del videojuego en tres niveles de profundidad, delimitando el proceso de interpretación y tomando como metodología la *Triple Mímesis* de Paul Ricoeur y John Thompson.

#### **4.2.- Triple mimesis y hermenéutica profunda**

De acuerdo con la hermenéutica, una de las metodologías que es utilizada para el análisis de objetos de estudio es la llamada *triple mimesis*, propuesta por *Paul Ricoeur* en el libro *Tiempo y narración*. Posteriormente, John Thompson retoma la metodología y la adapta a un objeto de estudio específico que en *Ideología y cultura moderna* es la ideología y la cultura. En este trabajo se retomará dicha metodología, se explicará a partir de ambos autores y se adaptará al videojuego como objeto de estudio.

Para entender la triple mimesis es necesario mencionar que antes de ser un protocolo y un modelo de análisis, la metodología es una manera de acercarse a la realidad y de entender los fenómenos que rodean al ser humano. Paul Ricoeur retoma la postura filosófica hermenéutica de Heidegger y desarrolla una manera de análisis de obras de arte.

La triple mimesis es una metodología que explica la experiencia de existencia del ser humano y cómo esta surge a través de la relación entre el tiempo y la narración.

En este sentido, Paul Ricoeur menciona que el tiempo no existe como una materia medible y cuantificable, sino que únicamente se limitan a un conjunto de experiencias que se sintetizan a través de relatos y narraciones. El proceso de narrar las experiencias pasadas otorga una experiencia de historia y de existencia humana. *Con otras palabras: el tiempo se hace humano en la medida que se articula en un modo narrativo, y la narración alcanza su plena significación cuando se convierte en una condición de existencia temporal.* (2007: 113)

De esta manera, los medios de comunicación y los diferentes canales de narración poseen una importancia primordial en la constitución de la experiencia humana, pues a través de ellas se configura la visión del mundo y la identidad de las personas. Los videojuegos, al ser medios de comunicación con complejas mecánicas narrativas, también influyen en la constitución de la experiencia de existencia humana de los usuarios.

Posteriormente, Paul Ricoeur retoma el concepto de mimesis desde la Poética de Aristóteles, en donde la mimesis consiste en el proceso de imitación del mundo con el fin de plasmarlo en una obra de arte, y propone entenderla como el proceso mediante el cual se abstrae la experiencia de tiempo a través de la narración. La mimesis de Paul Ricoeur consiste en un proceso profundo (en tres niveles) mediante el cual el autor de una obra imita y abstrae una realidad con el fin de plasmarlo en una obra de arte y posteriormente la obra de arte es reinterpretada, generando así tres niveles de interpretación en el proceso: la

interpretación de la realidad por el artista (1), la generación de una obra de arte (2) y la interpretación de los espectadores de la obra (3).

Siguiendo esta línea de ideas, Ricoeur menciona lo siguiente:

*Tomo como hilo conductor de este análisis de la mediación entre tiempo y narración la articulación evocada antes, e ilustrada ya parcialmente por la interpretación de la Poética de Aristóteles, entre los momentos de la mimesis que llamo mimesis I, mimesis II y mimesis III. Doy por sabido que mimesis II constituye el eje de análisis; por su función de ruptura, abre el mundo de la composición poética e instituye, como ya se ha sugerido, la literalidad de la obra literaria. Pero mi tesis es que el sentido mismo de la operación de configuración constitutiva de la construcción de la trama resulta de su posición interna entre las dos operaciones que yo llamo mimesis I y mimesis III, y que constituyen “el antes” y “el después” de mimesis II. (pág. 114)*

De esta manera, la triple mimesis es una metodología hermenéutica de interpretación que no sólo dimensiona a la obra (mimesis II), sino que también procura analizar la manera en que la obra se creó (mimesis I) y percepción de los usuarios (mimesis III). A continuación se explicarán las tres fases de la mimesis:

1. Mimesis 1 – Esta primer fase pretende profundizar en el análisis del contexto de creación de la obra, pues atiende a las motivaciones del autor y la manera en que fue creada. Ricoeur menciona que cualquier tipo de análisis estructural de narración que no sea desde una postura hermenéutica resulta en una interpretación errónea o en la ilegibilidad de la obra, puesto que no se conoce el trasfondo de la misma. Sin embargo, el análisis de la obra a través de la mimesis 1 explica una serie de elementos constitutivos como el por qué de los rasgos discursivos utilizados en la forma narrativa. Ricoeur menciona lo siguiente:

*Digamos por ahora que comprender lo que es narración es dominar las reglas que rigen su orden sintagmático. En consecuencia, la inteligencia narrativa no se limita a suponer la familiaridad con la red conceptual constitutiva de la semántica de la acción; requiere, además, familiarizarse con las reglas de composición que gobiernan el orden diacrónico de la historia... Comprender una historia es comprender a la vez el lenguaje del "hacer" y la tradición cultural de la que procede la tipología de las tramas. (pág. 119)*

De la misma manera, Ricoeur menciona que dentro de la mimesis 1 existen otros dos mecanismos de abstracción. El primero consiste en una mediación simbólica que califica una realidad en una escala moral y con un significado particular, de tal manera que una obra nunca es neutral, pues siempre carga un paradigma de valoración implícito. En segundo lugar, Ricoeur resalta que dentro de la mimesis 1 existe una percepción del tiempo implícito en toda abstracción de la realidad, pues la experiencia temporal no es más que una serie de hechos configurados en una narración. Por lo tanto, Ricoeur concluye lo siguiente:

*Se percibe cuál es la riqueza del sentido de la mimesis 1: imitar o representar la acción es, en primer lugar, comprender previamente en qué consiste el obrar humano: su semántica, su realidad simbólica, su temporalidad. Sobre esta precomprensión, común al poeta y a su lector, se levanta la construcción de la trama y, con ella, la mimética textual y literaria. (pág. 129)*

En otras palabras, la mimesis 1 corresponde a la preconfiguración de una obra. El autor toma pedazos del mundo y los interpreta. La primera mimesis corresponde a la imitación de la realidad a través de las ideas humanas.

2. Mimesis 2- La mimesis 2 corresponde a la mediación que existe entre la interpretación del autor de la realidad y a la percepción del público. La mimesis dos consiste en la creación de la obra como tal. Atiende a la configuración de la

construcción de la trama y la narrativa, así como en forma de integración de los elementos discursivos que dan origen a la obra. Respecto a esto, Ricoeur menciona lo siguiente:

*La trama es mediadora por tres razones al menos. En primer lugar, media entre acontecimientos e incidentes individuales y una historia tomada como un todo... En segundo lugar, la construcción de la trama integra juntos factores tan heterogéneos como agentes, fines, medios, interacciones, circunstancias, resultados inesperados, etc.... La trama es mediadora por un tercer motivo: el de sus caracteres temporales propios. Por generalización, ellos nos autorizan a llamar a la trama la síntesis de lo heterogéneo.(pp. 131-132)*

Esto quiere decir que la obra por sí misma articula diferentes elementos discursivos que en conjunto generan y son obra de una abstracción subjetiva de una realidad, por lo que contienen una preconfiguración particular del mundo y del tiempo. El análisis de la mimesis 2 puede ser observado como un análisis de la obra y de sus elementos.

En este sentido, esta fase se relaciona con la primera mimesis en la medida en que representa a la realidad abstraída en un principio, y se conecta con la mimesis 3 debido a que la obra es el medio que el público va a interpretar. Ricoeur menciona lo siguiente:

*Al situar mimesis II entre una fase anterior y otra posterior de la mimesis, no trato sólo de localizarla y de enmarcarla. Quiero comprender mejor su función de mediación entre el “antes” y el “después” de la configuración. Mimesis II ocupa una posición intermedia sólo porque tiene una función de mediación.(pág. 131)*

En otras palabras, mimesis 2 corresponde a la configuración de la primera abstracción de la realidad. Representa la obra por sí misma dispuesta a ser



interpretada. La mimesis 2 puede ser descrita como la imitación del mundo, es decir, una ficción.

3. Mimesis 3 – De acuerdo con Paul Ricoeur, esta mimesis corresponde a la interpretación de la obra por el público y en la significación de la misma. Ricoeur menciona lo siguiente:

*Generalizando más allá de Aristóteles, diré que mimesis III marca la intersección del mundo del texto y del mundo del oyente o del lector: intersección, pues, del mundo configurado por el poema y del mundo en el que la acción efectiva se despliega y despliega su temporalidad específica. (pág. 140)*

De esta manera, la simulación generada en la mimesis tres corresponde a la abstracción del espectador sobre la narrativa de la obra. En este nivel se vuelve a reconfigurar la experiencia de tiempo y de mundo de la realidad. La manera de acceso a dicha reconfiguración, comenta Ricoeur, es la lectura del discurso narrativo.

Si bien, la mimesis 3 corresponde a una interpretación subjetiva del público, Ricoeur menciona que generalmente existe una “concordancia” entre la intención plasmada en la obra por el autor y la interpretación del público debido a que los elementos constitutivos corresponden a paradigmas de interpretación que son más o menos consensuados tradicionalmente por las sociedades. Igualmente, el espectador reconstruye la significación de la obra a partir de sus esquemas de representaciones simbólicas previas, su identidad y su visión del mundo. Por lo tanto, la experiencia de la obra es un constructo en donde participa la obra y el espectador. Paul Ricoeur menciona lo siguiente:

*La construcción de la trama sólo puede describirse como un acto de juicio y de la imaginación creadora en cuanto este acto es obra conjunta del texto y de su lector, igual que Aristóteles decía que la sensación es obra común de lo sentido y del que siente.*

*El acto de leer también acompaña al juego de la innovación y de la mediación de los paradigmas que esquematizan la construcción de la trama. En dicho acto, el destinatario juega con las coerciones narrativas, efectúa las desviaciones, toma parte del combate en el combate de la novela y de la antinovela, y en ello experimenta lo que Roland Barthes llamaba el placer del texto.(pág. 147)*

En otras palabras, la mimesis 3 corresponde a la reconfiguración del sentido de la obra. Cada lector tiene una mimesis distinta del objeto interpretado y por lo tanto adquiere una representación, un significado y una experiencia narrativa diferente.

De esta manera, la triple mimesis de Paul Ricoeur propone una metodología filosófica de análisis a las obras artísticas y específicamente a la literatura con un discurso principalmente escrito. Sin embargo, para el presente trabajo se adaptó dicha metodología al análisis del discurso ideológico de los videojuegos.

En este sentido, la metodología de la triple mimesis plantea un análisis en tres fases, que si bien es explicado a profundidad en el libro de *Tiempo y Narración* por Paul Ricoeur, en el libro *Ideología y Cultura Moderna* de John Thompson se muestra de una forma más accesible como una síntesis y una adaptación práctica para el análisis en las ciencias sociales.

En primer lugar, Thompson propone una metodología denominada *hermenéutica profunda* dedicada al análisis de formas simbólicas en los fenómenos sociales. El autor menciona lo siguiente:

*Sostendré que el análisis de las formas simbólicas se puede conceptualizar más adecuadamente en términos de un marco metodológico que describiré como <<hermenéutica profunda>>. Dicho marco pone de relieve el hecho de que el objeto de análisis es una construcción simbólica significativa que requiere una interpretación... No obstante, las formas simbólicas se insertan también en contextos sociales e históricos de diversos tipos; y, como construcciones simbólicas significativas, se estructuran internamente de diversas maneras.*(1998: 395-396)

Para Thompson, la hermenéutica profunda se ocupa de analizar las formas simbólicas en los fenómenos sociales, pues *el estudio de las formas simbólicas es fundamental e inevitablemente una cuestión de comprensión e interpretación* (pág. 398). Y ya que los videojuegos pueden ser dimensionados como un entamado de formas simbólicas, el análisis de su ideología puede ser llevado a cabo desde la hermenéutica profunda.

Posteriormente, Thomson hace una división entre la hermenéutica de la vida cotidiana (que puede ser entendida como la interpretación que todos los actores sociales realizan día a día para significar sus vidas y su experiencia) y la hermenéutica profunda como análisis formal. De esta manera, Thompson propone una adaptación de la metodología filosófica de triple mimesis al análisis de los fenómenos sociales. Thompson, al igual que Ricoeur, divide el análisis en tres fases, cada una correspondiente a cada una de las mimesis.

1. Análisis sociohistórico – La primer fase corresponde al análisis contextual de la obra o fenómeno social. Thompson menciona que toda obra es influenciada por su devenir histórico y social, por lo que para entender un fenómeno es necesario contemplar y evaluar dichas dimensiones. *El objetivo del análisis sociohistórico es reconstruir las condiciones sociales e históricas de la producción, la circulación y la recepción de las formas simbólicas.* (pág. 409)

Posteriormente, el autor distingue cinco aspectos básicos de los contextos sociales, entre los cuales se encuentran el espacio temporal, campos de interacción, instituciones sociales, estructura social y medios técnicos de inscripción y transmisión. Cada uno de ellos se explicará a continuación.

- a. Espacio temporal – Debido a que las formas simbólicas son producidas y recibidas por individuos situados en ubicaciones específicas, que actúan y reaccionan en momentos y lugares particulares, la reconstrucción de estos lugares es una parte importante del análisis sociohistórico.
- b. Campos de interacción – Thompson define un campo de acción como *un espacio de posiciones y un conjunto de trayectorias, que unidos determinan algunas de las relaciones que se dan entre los individuos y algunas de las oportunidades que tienen a su disposición.* (pág. 409) Por lo tanto, el análisis de los campos de interacción corresponde a observar cómo es que los actores sociales aprovecha el “recurso capital” que tienen a su disposición o cómo utilizan las reglas y convenciones sociales.
- c. Instituciones sociales – Thompson considera a una institución social como *un conjunto relativamente constante de reglas y recursos aunados a las relaciones sociales establecidas por ellas.* (pág. 410) Por lo que analizar las instituciones sociales significa reconstruir los conjuntos de reglas, recursos y relaciones que las constituyen, verificar su desarrollo a lo largo de un periodo de tiempo y examinar las prácticas y las actitudes de los individuos que actúan por ellas y dentro de ellas.
- d. Estructura social – Este rubro busca *analizar las asimetrías y diferencias relativamente estables que caracterizan a las instituciones sociales y a los*

*campos de interacción.*(pág. 410) De igual manera, este rubro busca indagar los criterios, las categorías y los principios en que se apoyan estas diferencias y explicar su carácter sistemático y duradero. Debido a la subjetividad de este elemento, es necesario que el analista defina y proponga criterios, formule categorías y establezca diferencias que puedan ayudar a visibilizar las asimetrías sistemáticas de la vida social.

- e. Medios técnicos de inscripción y transmisión – Thompson define un medio técnico como *un sustrato material en el cual, y por medio del cual, se producen y transmiten las formas simbólicas.*(pág. 411) En otras palabras, este rubro corresponde a los medios de comunicación y de información, pues el intercambio de formas simbólicas implica necesariamente un medio de transmisión. En este sentido, Thompson propone este elemento dentro del análisis sociohistórico para visibilizar la manera en que las formas simbólicas se modifican en el momento de su difusión.

Por lo tanto, la fase de análisis sociohistórico conlleva se compone de cinco rubros de investigación. Cada uno de ellos corresponde a la forma en que las formas simbólicas se producen, circulan y reciben en campos históricos específicos y socialmente estructurados. Como menciona Thompson:

*La tarea de la primera fase del enfoque hermenéutico profundo es reconstruir las condiciones sociohistóricas y los contextos de producción, circulación y recepción de formas simbólicas, así como las reglas y convenciones, las relaciones e instituciones sociales, y la distribución del poder, los recursos y las oportunidades en virtud de los cuales estos contextos forman campos diferenciados y socialmente estructurados.*(pág. 412)

2. Análisis formal o discursivo – Esta fase corresponde al análisis de la obra o de los fenómenos sociales. En este nivel se analiza la organización interna de las formas simbólicas. Con relación a esto, Thompson menciona lo siguiente:

*Este tipo de análisis, que he descrito como análisis formal o discursivo, es una empresa perfectamente legítima y, de hecho, indispensable, y se hace posible por la constitución misma del campo-objeto. Pero este tipo de análisis se torna confuso cuando se saca del marco metodológico de la hermenéutica profunda y cuando se sigue fuera del análisis sociohistórico y de lo que describiré más adelante como la interpretación (o reinterpretación).(pág. 413)*

Posteriormente, el autor precisa que esta fase de análisis puede ser realizado desde diferentes perspectivas. Desde el campo semiótico pueden analizarse las formas simbólicas, rasgos culturales internos, elementos constitutivos e interrelaciones, pero con la condición de considerar los contextos sociohistóricos que los producen y reciben. Desde el análisis del discurso se pueden abordar las formas simbólicas compuestas de imágenes, palabras y expresiones lingüísticas, es decir, rasgos estructurales y relaciones de discurso. Algunos métodos que Thompson propone para el análisis del discurso son el análisis conversacional, análisis sintáctico, análisis de estructura narrativa y análisis argumentativo. A continuación se explicará cada uno:

- a. Análisis conversacional – Este tipo de análisis corresponde al estudio de ejemplos de interacción lingüística en el ámbito que ocurren, poniendo principal atención en la manera que se organizan y destacar algunos rasgos estructurales de la misma. En otras palabras, el análisis conversacional se ocupa de la manera en que se realizan las interacciones conversacionales de los participantes y las reglas para hablar.

- b. Análisis sintáctico – Puede ser útil para observar algunas maneras en que operan las reglas y normas gramaticales. *Este tipo de análisis se ocupa de la sintaxis práctica o de la gramática práctica, no de la gramática del gramático, sino de la gramática o sintaxis operativa en el discurso cotidiano.* (pág. 417) Un ejemplo de esto es la distinción del uso de algunos pronombres que puedan indicar relaciones de poder o familiaridad, así como expresiones lingüísticas que generalicen, incluyan o excluyan implícitamente algo o alguien. Este tipo de análisis puede servir para poner de relieve algunas maneras en que se construye el significado de las formas discursivas en la práctica diaria.
- c. Análisis de estructura narrativa – El análisis de estructura narrativa puede servir para el análisis literario textual, el estudio del mito y el estudio del discurso político. A través de este enfoque se analiza la trama y la construcción de la historia y sus elementos como personajes, escenarios y situaciones. La secuencia de temporal estructurada de diversas maneras y puede utilizar diferentes recurso narrativos que influyan en la construcción de la misma.

*Al estudiar la estructura narrativa, podemos buscar identificar los discursos narrativos específicos que operan dentro de una narración particular, y elucidar el papel que cumplen en la historia... Pero también podemos examinar – y éste es el énfasis principal de los tipos de análisis iniciados por Propp- los patrones, personajes y papeles que son comunes a un conjunto de narraciones y que constituyen una estructura subyacente común.* (pág. 419)

Para este tipo de análisis puede ser útil y pertinente la identificación de patrones determinados, así como personajes y papeles básicos que tienen en común.

- d. Análisis argumentativo – Este tipo de análisis se ocupa de la forma en que se generan estructuras lógicas para la construcción del discurso. *El objetivo del análisis argumentativo es reconstruir y hacer explícito los patrones de inferencia que caracterizan al discurso.*(pág. 419) Los diferentes métodos que se ocupan en esta perspectiva permiten al analista separar el cuerpo discursivo en conjuntos de enunciados y aseveraciones sobre ciertos temas, para posteriormente trazar relación entre estos enunciados de acuerdo con operaciones lógicas. Por sus características, este tipo de análisis es muy útil para el análisis del discurso político.

Con base en lo anterior, Thompson menciona que para el análisis formal o discursivo se pueden utilizar diferentes perspectivas y metodologías, pero siempre es necesario relacionarlas a un contexto sociohistórico (primer fase de hermenéutica profunda) y a la reinterpretación que el usuario genere (tercera fase de hermenéutica profunda).

3. Interpretación / reinterpretación – Es la última fase de la hermenéutica profunda y corresponde al análisis de la interpretación de las formas simbólicas discursivas por parte de los sujetos que observan el objeto o fenómeno de estudio (sujetos que constituyen el mundo sociohistórico). Thompson menciona que esta fase es indispensable para poder generar una comprensión adecuada del objeto de



investigación debido a que las formas simbólicas de un fenómeno no representan nada hasta que son significadas por los sujetos que las observan.

*Con todo, el proceso de interpretación va más allá de los métodos del análisis sociohistórico y del análisis formal o discursivo. Trasciende la contextualización de las formas simbólicas tratadas como productos situados socialmente, y el cierre de formas simbólicas tratadas como construcciones que presentan una estructura articulada. Las formas simbólicas representan algo, dicen algo acerca de algo, y es este carácter trascendente el que se debe captar por medio del proceso de interpretación. (pág. 421)*

Este nivel de análisis también puede ser llamado de reinterpretación debido a que la primera interpretación de la realidad se realizó en la transición del nivel contextual al nivel discursivo (primera mimesis según Paul Ricoeur) y el proceso de significación del objeto de estudio se posiciona como una segunda interpretación o reinterpretación de la realidad.

De acuerdo con Thompson, la fase de reinterpretación es indispensable para la comprensión de un objeto de estudio, pues pueden existir conflictos en la significación de las formas simbólicas del mismo.

*La posibilidad de un conflicto de interpretación es intrínseca al proceso mismo de la interpretación. Y éste es un conflicto que puede surgir no sólo entre las interpretaciones divergentes de los analistas que emplean diferentes técnicas, sino también entre una interpretación mediada por el enfoque hermenéutico profundo, por un lado, y las maneras en que las formas simbólicas son interpretadas por los sujetos que constituyen el mundo sociohistórico, por el otro. (pág. 422)*

Al igual que en las fases anteriores, Thompson menciona que los métodos de análisis que se pueden ocupar en este nivel dependen del objeto de estudio y de la pertinencia de su uso. Sin embargo, el único requisito es que tome en cuenta los

resultados del análisis formal o discursivo y los del análisis del contexto sociohistórico.

De esta manera, Thompson propone la metodología de la hermenéutica profunda y relaciona cada nivel de análisis con un tipo de mimesis de Ricoeur. Cada nivel de análisis propuesto por ambos autores es fundamental para la comprensión óptima de un objeto o fenómeno de estudio. Específicamente, la hermenéutica profunda permite analizar sistemáticamente las formas simbólicas desde su constitución sociohistórica, hasta la significación de las mismas por parte del usuario, pasando por el análisis formal o discursivo. Tanto la triple mimesis como la hermenéutica profunda son metodologías que ayudan a esclarecer condiciones de producción y recepción de formas simbólicas, sin pasar por alto la estructura y el contenido de las mismas.

Como ya se ha mencionado, ambos autores dejan abierta la posibilidad de utilización de diferentes tipos de análisis para cada nivel de análisis. En relación a esto, Thompson menciona lo siguiente: *En cada fase del enfoque de la hermenéutica profunda, pueden existir varios métodos de investigación, y algunos métodos pueden ser más apropiados que otros según el objeto específico de análisis y las circunstancias específicas de la investigación.* (pág. 408)

Por esta razón, el presente trabajo se basó en una propuesta metodológica de análisis basada en la triple mimesis y la hermenéutica profunda. El objetivo fue dimensionar desde la producción hasta la recepción de formas simbólicas en los videojuegos y distinguir el discurso ideológico de “lo occidental”. En el siguiente apartado se explicará dicho modelo

de análisis, así como las metodologías y técnicas particulares que se utilizaron en cada nivel de análisis.

#### **4.3.- Modelo de análisis del discurso ideológico en los videojuegos**

Con base en lo anterior, a continuación se presentará el modelo de análisis para el discurso ideológico en los videojuegos. Dicha metodología se basó en la triple mimesis de Ricoeur y en la hermenéutica profunda de Thompson. De esta manera, se describirán las técnicas que se utilizarán en las tres fases, se especificarán los indicadores de ideología de lo occidental y se definirán las muestras del videojuego que se analizaron.

En primero lugar, es importante mencionar que el análisis que se realizó está basado en a la hermenéutica profunda, razón por la cual que se retomaron los tres niveles de análisis de Thompson: contextual/sociohistórico, formal o discursivo y de interpretación/reinterpretación. Los tres niveles de análisis se aplicarán a cada uno de los videojuegos seleccionados: *Assassin's Creed II*, *Assassin's Creed III* y *Assassin's Creed IV: Black Flag*. En este sentido, se identificaron las formas simbólicas del discurso ideológico de “lo occidental” en los tres niveles de interpretación de los videojuegos, generando un panorama amplio para entender la forma en que se surge, cómo se presentan y la manera en que son recibidas por los usuarios. Debido a los objetivos de la investigación, los métodos que se utilizaron en cada nivel de análisis fueron de carácter cualitativo, pues a través de ellos se pretende conocer la forma de producción, de interacción y de apropiación de las formas simbólicas del discurso ideológico de “lo occidental” en los videojuegos.

#### **4.3.1.- Análisis contextual/histórico/sociohistórico del discurso ideológico de “lo occidental**

En primer lugar, el análisis contextual/sociohistórico corresponde a la indagación de la producción de formas simbólicas del discurso ideológico de “lo occidental” en la saga Assassin’s Creed. De esta manera, el análisis se delimitó a realizar una contextualización descriptiva de formas simbólicas que denoten una ideología de “lo occidental” en la creación del videojuego. Gracias a este nivel de análisis pudo comprender la generación de formas simbólicas de la ideología de “lo occidental” dentro del videojuego. En este nivel se pueden *reconstruir las condiciones sociales e históricas de la producción, la circulación y la recepción de las formas simbólicas.* (pág. 409)

Para la contextualización de formas simbólicas que denoten una ideología de “lo occidental” en la creación de los videojuegos se propusieron ocho categorías de análisis. Estas surgen de los elementos que identifican Occidente según Huntington (mencionados en el Capítulo 2 en las páginas 49-51), los cuales son: legado clásico, catolicismo y protestantismo, lenguas europeas, separación de la autoridad espiritual y temporal, el imperio de la ley, pluralismo social, cuerpos representativos e individualismo. Cabe mencionar que las categorías de análisis que se propusieron para el análisis abarcarán una o más características de Occidente ya mencionadas. Las categorías son: religión occidental, política occidental, economía occidental y sociedad occidental. Para cada categoría se propusieron indicadores específicos. En el cuadro 3 se explican más a detalle las categorías, los elementos de Occidente y los indicadores.

<b>Categoría</b>	<b>Elementos de lo occidental que agrupa</b>	<b>Indicadores de formas simbólicas de “lo occidental en la creación del videojuego</b>
Religión occidental	.Catolicismo y protestantismo .Separación de la autoridad espiritual y temporal	.Religión del país de creación del videojuego. .Religión de equipo de producción del videojuego.
Política occidental	.Legado clásico .Separación de la autoridad espiritual y temporal .Imperio de ley .Pluralismo social .Cuerpos representativos	.Tipo de política del país de creación del videojuego. .Relación política del país de creación del videojuego con países “occidentales”.
Economía occidental	.Imperio de la ley .Pluralismo social .Cuerpos representativos .Individualismo	.Tipo de economía imperante en el país de creación del videojuego. .Relación económica del país creador del videojuego a través de tratados con países “occidentales”.
Sociedad occidental	.Legado clásico .Lenguas europea .Pluralismo social .Individualismo	Tipo de lengua que se habla en el país creador del videojuego. Lengua que se habla en la productora del videojuego. Tipo de civilización (raza) en el país creador del videojuego. Tipo de civilización (raza) de los integrantes del equipo productor.

Cuadro 3. Contextualización de formas simbólicas de “lo occidental” en la creación del videojuego Elaboración propia

#### 4.3.2.- Análisis formal o discursivo del videojuego

El análisis formal o discursivo del videojuego corresponde a la identificación de formas simbólicas de “lo occidental” dentro de la Saga Assassin’s Creed. Esta fase refiere a la mimesis 2 de la metodología de Paul Ricoeur y al análisis formal o discursivo de Thompson. Como ya se ha mencionado en el Capítulo 3, debido a la extensión de la saga y a las características de tiempo de la presente investigación, el análisis se delimitó a tres videojuegos: *Assassin’s Creed II*, *Assassin’s Creed III* y *Assassin’s Creed IV: Black Flag*. Los criterios de selección de estos videojuegos correspondieron a la representatividad de la muestra y el contenido histórico que manejan, pues en ellos se pudo observar empíricamente que existe una mayor visibilidad de elementos occidentales y cada videojuego aborda una época histórica coyuntural para la conformación de Occidente.

Adicionalmente, el análisis formal de cada videojuego se dividió en dos partes. La primera parte consistió en el análisis de dos escenas audiovisuales representativas del videojuego, correspondientes al inicio y al final del mismo. En esta etapa se identificaron las formas simbólicas y las relaciones que tienen entre sí para generar un discurso ideológico de lo occidental.

Para el análisis del discurso audiovisual de escenas interactivas se construyó un modelo de análisis de formas simbólicas basado en el Análisis Crítico del Discurso (ACD) o Estudios Críticos del Discurso (ECD) que propone Teun A. Van Dijk. El autor da la siguiente definición:

*El Análisis Crítico del Discurso es un tipo de investigación analítica sobre el discurso que estudia principalmente el modo en que el abuso del poder social, el dominio y la desigualdad son practicados, reproducidos, y ocasionalmente combatidos, por los textos y el habla en el contexto social y político. El análisis crítico del discurso, con tan peculiar investigación, toma explícitamente*

*partido, y espera contribuir de manera efectiva a la resistencia contra la desigualdad social. (2005: 23)*

De esta manera, a través de este tipo de análisis se elucidaron las asimetrías de poder y la forma en que discursivamente se instauran y se perpetúan. Algunas características del ACD O ECD según Van Dijk, son las siguientes:

1. El ACD trata de problemas sociales.
2. Las relaciones de poder son discursivas.
3. El discurso constituye la sociedad y la cultura.
4. El discurso hace un trabajo ideológico.
5. El discurso es histórico.
6. El enlace entre el texto y la sociedad es mediato.
7. El análisis del discurso es interpretativo y explicativo.
8. El discurso es una forma de acción social.

Por lo tanto, el ACD está intrínsecamente relacionado con el análisis de la ideología, pues es a través de este se pretende identificar el tipo de formas simbólicas en el discurso que pretenden perpetuar la dominación ideológica por parte de un grupo social sobre otro. En la presente investigación el ACD representa una metodología con especial conveniencia, puesto que es precisamente la ideología de “lo occidental” la que se pretende analizar.

Cabe resaltar que Van Dijk dentro del texto *Discurso y Poder* propone cambiar el nombre de Análisis Crítico del Discurso por Estudios Críticos del Discurso, debido a que esta línea de investigación no dicta ninguna metodología en particular, sino que es una propuesta abierta a la utilización de diferentes métodos, como el análisis de conversación,

el análisis semiótico de imágenes, análisis estructurales, etc. Van Dijk menciona lo siguiente:

*En suma, tanto los Estudios del Discurso como los Estudios Críticos del discurso utilizan una gran cantidad de métodos de observación y análisis y otras estrategias para reunir, examinar o evaluar datos, para poner a prueba la hipótesis, para desarrollar teorías y para adquirir conocimientos. (2013: 23)*

Por este motivo, en el presente trabajo se propuso un modelo de análisis audiovisual basado en los Estudios Críticos del Discurso de Teun A. Van Dijk y el modelo de análisis de film cinematográfico de Francesco Casetti. En esta línea, se retomará la metodología de Casetti para el análisis de cine y se propusieron categorías propias para elucidar y analizar las formas simbólicas que denoten un discurso ideológico de “lo occidental”.

En primer lugar, Casetti propone un modelo de análisis dividido en dos partes, la segmentación y la recomposición. La segmentación corresponde a la etapa donde se divide y estratifica el objeto audiovisual con el fin de descomponerlo en diversas partes y facilitar su análisis. Por otro lado, la recomposición corresponde a la fase de análisis e interpretación de elementos discursivos insertos en el producto audiovisual. Cabe mencionar que para ambas fases el autor propone pasos específicos a seguir. Dentro de la primera fase se encuentra la segmentación por linealidad y la segmentación por espesor (o estratificación). Mientras que en la etapa de descomposición se encuentra la enumeración, el ordenamiento, el reagrupamiento y la modelización. Los pasos de cada fase se explican a continuación:

#### 1) Segmentación

- a. Segmentación por linealidad – De acuerdo con Casetti, esta fase corresponde a la división del objeto audiovisual de manera lineal para facilitar su análisis. *La descomposición de la linealidad consiste, según*



*decíamos, en subdividir el texto en segmentos cada vez más breves que presenten unidades de contenido siempre más pequeñas.* (Casetti & Di Chio, 2007: 38) En otras palabras, este tipo de segmentación corresponde a identificar y dividir el texto cinematográfico por periodos de tiempo que contengan rasgos narrativos o discursivos similares. Las unidades de división son las siguientes:

- Episodios: Son las unidades de división más amplias de un film. Estas corresponden a las partes más diferenciadas de una historia. Casetti compara a los episodios con las distintas partes de una novela. Normalmente se pueden identificar por “signos de puntuación” cinematográficos, como títulos de sobreimpresión que indican una nueva trama, una voz fuera de campo que mediante comentarios indique el cambio de escena, o incluso un salto radical de ambiente y del tiempo.

- Secuencias – Las secuencias constituyen las unidades fundamentales del contenido de un film, pues estas son partes diferenciadas de una historia. A diferencia de los episodios, son más breves, menos articuladas y menos delimitadas, pero también son identificables por elementos particulares del lenguaje cinematográfico, como el fundido encadenado (una imagen se desvanece mientras aparece otra), fundido o apertura en negro (la imagen se esfuma en el vacío o aparece a partir de él), la cortinilla (línea divisoria entre dos imágenes que se mueven lateral o verticalmente reduciendo una imagen y dejando en otro sitio otra), etc. La distinción entre las secuencias corresponde a la mutación del espacio, un salto en el tiempo, un cambio en los personajes de la escena o un paso de una acción a otra.

Dentro de esta categoría Casetti también menciona que pueden existir sub-secuencias que son unidades diferenciadas del contenido de una historia que corresponden a una *unidad de contenido que, aunque perfectamente identificable, puede leerse como componente de una unidad semántica superior, parte de un todo que la trasciende y la comprende.* (pág. 40)

- Encuadres: El encuadre es una unidad técnica más pequeña que la secuencia y la subsecuencia que delimita linealmente a un film de acuerdo con su narrativa y características audiovisuales. En analogía con un libro, las secuencias serían los párrafos y los encuadres serían las líneas.

Particularmente, el encuadre se puede identificar por el contenido similar y la presencia de un corte en el film. *Por ello, los límites del encuadre, más que con la evidente variación de contenido representado, están relacionados con la presencia de un corte... incluso aunque este mismo corte no llegue a constituir una unidad semántica hecha en sí.* (pág. 42)

- Imágenes – La imagen es la unidad cinematográfica más pequeña. A diferencia del encuadre, las imágenes no representan movimiento y pluralidad de espacios y acciones. Por el contrario, la imagen la imagen enmarca elementos estáticos y situaciones simples. Respecto al encuadre, Casetti menciona lo siguiente:

*Cada vez que el movimiento de la acción cambia la composición de los volúmenes y de las formas, cada vez que el <<marco>> de la imagen encuadra posiciones de espacio posteriores, cada vez que se modifica el punto de vista que organiza la puesta en escena, nosotros, aunque nos*

*quedemos en el interior del mismo encuadre, nos encontramos de hecho frente a <<imágenes>> distintas. (pág. 42)*

Esto quiere decir que las imágenes se delimitan por la posición de la cámara y el montaje de la imagen.

- b. Segmentación por espesor (estratificación) – Esta forma de descomposición es complementaria a la primera y consiste en identificar los diferentes estratos que componen un film. Si la segmentación por linealidad consistía en dividir todo el film por pedazos, la segmentación por espesor se ocupa de examinar los elementos presentes en el texto audiovisual y analizar su transformación a lo largo del film. En la metáfora de una partitura musical, la segmentación por linealidad consiste en dividir la pieza por movimientos y copases, mientras que la estratificación analiza un solo instrumento musical a lo largo de toda la composición.

Algunos elementos que pueden identificarse e la estratificación son el espacio, tiempo, acción, valores figurativos, personajes, etc. Esta fase de segmentación se divide en dos estadios esenciales:

- Identificación de elementos homogéneos: Se identifican algunos factores que se repiten a lo largo del film y que pertenecen a una misma área o familia. Algunos componentes pueden ser: elementos estilísticos (iluminación, movimientos de cámara), temáticos (apariciones en lugares, situaciones), narrativos (repetición de acciones del protagonista o del antagonista), etc.

- Articulación de la serie - Consiste en captar algunos elementos que operan con una distinción ente ellos. Se puede observar la oposición y las variantes de un mismo elemento o entre ellos. Esta fase permite captar los distintos elementos que forma un film: elementos homogéneos pero diferenciables entre sí.

## 2) Descomposición

- a. Enumeración: De acuerdo con Casetti, esta fase consiste en la identificación de los elementos generados en la descomposición para posteriormente ubicarlos en un tiempo o segmento determinado. *En resumen, es el catálogo del modelo sistemático de las presencias del film.* (pág. 49)
- b. Ordenamiento: En esta fase se ubica el lugar que cada componente ocupa en el film, ya sea de acuerdo al desarrollo lineal o a su estructuración a profundidad. De esta manera, se atribuye al número de secuencia, encuadre, imagen, etc. y el nivel expresivo al que corresponde.

*Esta fase se caracteriza por generar vínculos entre elementos. Cada uno de los elementos ya no actúa en solitario (como en el censo de la enumeración), sino que debe leerse como miembro integrante de un conjunto: tendremos, por ejemplo, a X en cuanto consecuencia de Y y complementario de Z, y así sucesivamente.*(pág. 50)

Al realizar esto, se pueden identificar los nexos que ligan a los elementos significativos y resulta en el descubrimiento de un sistema de relaciones

- c. Reagrupamiento: Básicamente en esta etapa se realizan operaciones de sustitución de elementos fílmicos con el fin de abstraer la información y

clarificar el sistema de relaciones entre los elementos significativos. Casetti lo explica de la siguiente manera:

*Consiste en ciertas operaciones concretas: ante todo, la unificación por equivalencia o por homología (dos elementos que pueden superponerse se hace uno); después la sustitución por generalización (de dos elementos similares se extrae uno que los engloba) o la sustitución por inferencia (de dos elementos relacionados se extrae uno que deriva de ambos); y finalmente la jerarquización (de dos elementos de distinto rango se privilegia el de mayor alcance). En resumen, se cancela y se abstrae, se elimina y se amplía, para llegar de todas formas a una imagen restringida del texto.(pág. 51)*

- d. Modelización: Es la fase final y pretende hacer una representación capaz de sintetizar y explicar el fenómeno investigado. Una vez que ya se han sintetizado las relaciones de los elementos fílmicos, se ocupa la modelización para proporcionar un esquema que resume lo analizado.

Respecto a esto, el autor menciona lo siguiente:

*Un modelo es, pues, un esquema que, proporcionando una visión concentrada del objeto analizado, permite al mismo tiempo el descubrimiento de sus líneas de fuerza y de sus sistemas recurrentes. En otras palabras, se trata de una representación simplificada de un cierto campo de fenómenos que permite a la vez evidenciar sus concesiones recíprocas y sus tendencias inmanentes; en nuestro caso, se trata de una representación simplificada de un texto que permite situar en primer plano sus principios de construcción y sus principios de funcionamiento.(pág. 52)*

De esta manera, a través de las diferentes fases que propone Casetti, se puede realizar un análisis fílmico e donde se identifiquen elementos significativos propios del producto audiovisual. Un aspecto importante a considerar es que el autor indica que todas

las metodologías de un análisis de texto fílmico conllevan dichas fases, sin embargo no siempre son visibles.

*En primer lugar, si recurrimos a un análisis fílmico cualquiera realizado por algún estudioso, puede que no encontremos el recorrido aquí trazado en todas sus etapas. Un hecho de este tipo, hay que precisarlo, no significa que ese análisis no haya seguido una disciplina precisa, ni que el nuestro constituya un trayecto puramente teórico. Esto quiere decir simplemente que en la práctica del análisis ciertos pasos se efectúan sólo tácitamente: el recuento final los pone entre paréntesis o los engloba en fases vecinas. (pág. 63)*

En este mismo orden de ideas, el autor menciona que para que un análisis fílmico tenga validez debe poseer las siguientes características: coherencia interna, fidelidad empírica, relevancia cognoscitiva, profundidad, extensión, economía y elegancia. (pp. 59-62)

Tomando en cuenta las consideraciones anteriores, a continuación se muestra el modelo de análisis que se elaboró para los *trailers* del videojuego basado en el análisis crítico del discurso y la metodología de Casetti. El objetivo principal fue identificar las representaciones simbólicas que denotan un discurso ideológico de “lo occidental” y ver las relaciones internas que tienen. Por lo tanto, se partió de un análisis estructural (segmentación lineal), se identificaron los elementos simbólicos de “lo occidental” (estratificación) y posteriormente se hizo una descomposición de dichos elementos, buscando elucidar relaciones significativas.

En primer lugar, se llevó a cabo la segmentación de las escenas interactivas con las dos fases correspondientes. En la segmentación por linealidad se dividió el trailer en secuencias, encuadres e imágenes (episodios no, debido a que la duración de los trailers es

muy reducida y no existe tal división), mientras que en la estratificación se ubicaron categorías de análisis y se identificaron formas simbólicas de “lo occidental” (indicadores de “lo occidental”). Tanto las categorías como los indicadores se explicarán más adelante.

Posteriormente se describió la relación entre las formas simbólicas de “lo occidental” que se encuentran dentro del trailer, para posteriormente generar una síntesis de los datos y explicar el modelo de formas simbólicas de “lo occidental” que se encuentran dentro de los videos. Con estas acciones, se propuso seguir los pasos de numeración, ordenamiento, reagrupamiento y modelización, que corresponden a la fase de descomposición de la metodología de Casetti. Los pasos se pueden observar en el cuadro número 4.

<b>Metodología de Casetti adaptada al análisis de las formas simbólicas de “lo occidental” en productos audiovisuales</b>		
Fase	Subfase	Acciones a realizar
1) Segmentación	a. Segmentación por linealidad	.División de <i>trailer</i> en secuencias, encuadres e imágenes.
	b. Estratificación	.Identificación de indicadores de “lo occidental” de acuerdo a las categorías de análisis.
2) Descomposición	a. Numeración	.Catalogar los indicadores de “lo occidental” dentro

		de las unidades de división lineal del trailer (secuencias, encuadres e imágenes).
	b. Ordenamiento	.Asociar y establecer relaciones entre los indicadores de “lo occidental”
	c. Reagrupamiento	.Sustitución y simplificación de las relaciones entre las formas simbólicas de “lo occidental”.
	d. Modelización	.Generación de un modelo de operación entre las formas simbólicas de “lo occidental” en el trailer.

Cuadro 4. Metodología de Casetti adaptada al análisis de las formas simbólicas de “lo occidental” en productos audiovisuales

Por otro lado, se propusieron categorías e indicadores de análisis. De acuerdo con las características del film, existen dos ejes de análisis, el visual y el sonoro. En ese sentido, se retomaron las categorías de análisis propuestas en el capítulo 2 que corresponden a los elementos visuales y sonoros que pudieran denotar un discurso ideológico de “lo



occidental”. En el aspecto visual las categorías fueron: ropa, armas, herramientas y arquitectura; mientras que en el aspecto sonoro fueron la música y el idioma. Adicionalmente, debido a que los elementos discursivos en estas escenas son únicamente visuales y auditivos, se añadió la categoría de personajes dentro de un eje narrativo. Cabe mencionar que si bien algunos indicadores de imaginario occidental (de cada categoría) son descritos y ejemplificados en el capítulo 2, debido al carácter inductivo y cualitativo del presente trabajo, se presentaron algunos elementos no descritos con anterioridad, pero que se explicarán en el capítulo 5.

Para la primera fase del análisis formal del videojuego se retomaron dos escenas audiovisuales representativas del videojuego, una correspondió al inicio y otra al final del mismo. Debido a que los elementos discursivos en estas escenas fueron únicamente visuales y auditivos, se añadió la categoría de personajes dentro de un eje narrativo. La razón de esto es que las escenas audiovisuales dentro del videojuego explicaron en mayor grado las características de los personajes, tanto los principales como secundarios, sus valores, defectos y roles. De esta manera, para la construcción de indicadores de “lo occidental” se retomaron las características de Occidente que propone Huntington (mencionadas en el capítulo 2) y se adaptaron a las características de los personajes. Las categorías y los indicadores para este modelo se explican mejor en el cuadro número 6.

Ejes de análisis del trailer (formas discursivas)	Categorías	Características de “lo occidental” según Huntington	Indicadores de “lo occidental” (en los siglos XV y XVIII)
Visual	Ropa	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Legado clásico</li> <li>→ Catolicismo y protestantismo</li> <li>→ Pluralismo social, cuerpos representativos e individualismo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>.Peinados Bourrelets</li> <li>.Peinado Italiano del Renacimiento</li> <li>.Zapatos puntiagudos</li> <li>.Trajes con cuchilladas</li> <li>.Jubones</li> <li>.Schaube, etc.</li> </ul>
	Armas	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Legado clásico</li> <li>→ Catolicismo y protestantismo</li> <li>→ Separación de la autoridad espiritual y temporal.</li> <li>→ Imperio de la ley.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>.Catapultas</li> <li>.Balistas</li> <li>.Cañón de mano</li> <li>.Fusil</li> <li>.Mortero</li> <li>.Mosquetes</li> <li>.Espada ropera o “rapier”</li> <li>.Espada alfanje, etc.</li> </ul>
	Herramientas	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Legado clásico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>.Molino</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Catolicismo y protestantismo</li> <li>→ Separación de la autoridad espiritual y temporal.</li> <li>→ Imperio de la ley.</li> <li>→ Pluralismo social, cuerpos representativos e individualismo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>.Imprenta o páginas impresas</li> <li>.Carreta de caballo</li> <li>.Crucifijos católicos</li> <li>Molinos de viento</li> <li>.Barco de velas, etc.</li> </ul>
	Arquitectura	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Legado clásico</li> <li>→ Catolicismo y protestantismo</li> <li>→ Separación de la autoridad espiritual y temporal.</li> <li>→ Imperio de la ley.</li> <li>→ Pluralismo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>.Elementos de arquitectura griega como pilastras, columnas jónicas, arquitrabe desarrollado.</li> <li>.Uso excesivo de figuras geométricas en la distribución espacial de edificios.</li> <li>.Iglesias renacentistas.</li> <li>.Arquitectura manierista del</li> </ul>

		social, cuerpos representativos e individualismo	siglo XVIII, etc.
Sonoro	Música	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Legado clásico</li> <li>→ Catolicismo y protestantismo</li> <li>→ Lenguas europeas</li> <li>→ Separación de la autoridad espiritual y temporal.</li> <li>→ Pluralismo social, cuerpos representativos e individualismo</li> </ul>	<p>.Música polifónica</p> <p>.Música eclesiástica.</p> <p>.Caccia</p> <p>.Madrigal</p> <p>.Versos adicionales llamados <i>ritornellos</i></p> <p>.<i>Musique chantante</i></p> <p>.<i>Ballad opera</i></p> <p>.<i>Saloma</i></p>
	Idioma	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Legado clásico</li> <li>→ Catolicismo y protestantismo</li> <li>→ Lenguas europeas</li> </ul>	.Utilización de “lenguas occidentales” como inglés, español, francés, italiano, etc.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Separación de la autoridad espiritual y temporal.</li> <li>→ Imperio de la ley.</li> <li>→ Pluralismo social, cuerpos representativos e individualismo</li> </ul>	
Narrativo	Personaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Legado clásico</li> <li>→ Catolicismo y protestantismo</li> <li>→ Lenguas europeas</li> <li>→ Separación de la autoridad espiritual y temporal.</li> <li>→ Imperio de la ley.</li> <li>Pluralismo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>.Religión del personaje (católica)</li> <li>.Regido por la ley</li> <li>.Valores occidentales como independencia e individualidad.</li> <li>.Imperio de la razón ante lo sensorial o místico.</li> <li>.Raza y fisionomía europea.</li> </ul>

		social, cuerpos representativos e individualismo	
--	--	---	--

Cuadro 6. Categorías e indicadores de análisis audiovisual de formas simbólicas de “lo occidental” para escenas del videojuego.

Los indicadores propuestos para las categorías son sólo algunos ejemplos, pues las formas simbólicas de “lo occidental” son demasiadas para ser descritas todas en su conjunto; sin embargo, la identificación de éstas en el análisis corresponderá a la relación y asociación que dichas formas simbólicas tenga un “imaginario de lo occidental” con las características de Occidente descritas en el Capítulo 2.

Por otro lado, la segunda parte del análisis formal consiste en una observación participante sobre los videojuegos seleccionados. Es importante mencionar que en este caso, la utilización de esta técnica apunta hacia una observación etnográfica del investigador/jugador dentro del videojuego; sin embargo, por las limitaciones de tiempo de la investigación, no se podrá destinar una gran cantidad de tiempo para la misma, por lo que se opta por proponer un modelo de observación participante que busque elucidar formas simbólicas dentro de la saga. Cabe mencionar que la justificación presentada para esta investigación se fundamenta en que la observación participante es parte de un proceso etnográfico complejo de entender entornos y formas simbólicas de ciertos lugares y culturas.

En este sentido, retomando a Thompson, el objetivo principal del análisis formal fue elucidar y analizar las formas simbólicas que denotan un discurso ideológico de “lo occidental”. Por esta razón, el método utilizado resultó ser una herramienta capaz de lograrlo. La etnografía de acuerdo con Clifford Geertz es una tarea de investigación donde se pretenden descifrar las formas simbólicas de una sociedad. En *La interpretación de las culturas* el autor menciona lo siguiente:

*Lo que en realidad encara el etnógrafo (salvo cuando está entregado a la más automática de las rutinas que es la recolección de datos) es una multiplicidad de estructuras conceptuales complejas, muchas de las cuales están superpuestas o entrelazadas entre sí, estructuras que son al mismo tiempo extrañas, irregulares, no explícitas, y a las cuales el etnógrafo debe ingeniarse de alguna manera, para captarlas primero y explicarlas después. Y esto ocurre hasta en los niveles de trabajo más vulgares y rutinarios de su actividad: entrevistar a los informantes, observar ritos, elicitar términos de parentesco, establecer límites de propiedad, hacer censo de casas...escribir su diario. Hacer etnografía es como tratar de leer (en el sentido de “interpretar un texto”) un manuscrito extranjero, borroso, plagado de elipsis, de incoherencias, de sospechosas enmiendas y de comentarios tendenciosos y además escrito, no en las grafías convencionales de representación sonora, sino en ejemplos volátiles de conducta moderada.(2011: 24)*

De acuerdo con la anterior definición, la etnografía (y en gran medida la observación participante) es un trabajo hermenéutico (de interpretación) para entender un entramado de formas simbólicas de una sociedad. En este orden de ideas, la etnografía ya observación participante resultan ser herramientas para identificar y analizar formas simbólicas en un producto audiovisual e interactivo, como la saga *Assassin's Creed*. Si bien, los videojuegos no poseen comunidades de sujetos sociales con informadores determinados, sí poseen un mundo abierto y una simulación de realidad que contiene formas simbólicas virtuales, como edificios, personas, paisajes, escenarios, herramientas, armas, vestuarios, caminos, árboles, etc. Y sobre todo, los videojuegos son un entramado de

formas simbólicas que incitan a ser descifrados y decodificados por los jugadores. La tarea misma del videojugador es la tarea de un etnógrafo en la medida que debe entender y ser parte del juego interactivo.

En el presente trabajo se enfatiza la necesidad de ocupar nuevas técnicas de análisis para los videojuegos con la modalidad “mundo abierto”, pues todos ellos permiten al jugador recorrer, conocer, ver y aprender del mundo virtual. La complejidad en cuanto a formas simbólicas que se encuentran dentro de ellos exige una nueva manera de acercamiento científico, pues un análisis de otro tipo (como discursivo o narrativo) no alcanza a dimensionar la apropiación de formas simbólicas en la interactividad del jugador.

De la misma manera, Kiri Miller, en el libro *Extra Life*, propone a la etnografía como una técnica de análisis en los videojuegos. La autora menciona que debido a las características inmersivas de los videojuegos, la complejidad de sus mundos virtuales y los grandes periodos de tiempo que los usuarios invierten en ellos, los juegos de video deben ser estudiados a través de la observación participativa y la etnografía. La autora menciona lo siguiente:

*Describir espacios virtuales como “lugares de campo” ya no es algo poco común; mientras que algunos etnógrafos siguen manteniendo que sólo una inmersión prolongada en una cultura desconocida constituye un trabajo de campo genuino, es ya tanta la gente que interactúa en espacios virtuales con un enfoque etnográfico para sus acciones que este planteamiento ha ganado una aceptación bastante extendida. (2012: 207)*

Posteriormente, Miller identifica a los videojuegos como lugares turísticos que los usuarios pueden explorar y analizar, pues generalmente son mundos virtuales que ofrecen una gran variedad de elementos semióticos, como las calles, los edificios, las personas y su



vestimenta. La autora equipara la actividad etnográfica realizada en comunidades “reales” fuera del juego y la desarrollada en los mundos virtuales debido a que en ambas existe una interacción con formas simbólicas y sujetos del entorno (aunque sean aparentemente invisibles).

*En primer lugar, podríamos centrarnos en el hecho de que la experiencia del explorador solitario del mundo de los videojuegos es una ficción. Nadie está verdaderamente solo en Liberty City<sup>24</sup>, al igual que nadie lee el periódico, ve la televisión o navega por Internet solo. Todos esos medios sirven para constituir comunidades imaginarias de otros lectores, consumidores, jugadores o ciudadanos. Los demás jugadores (los demás turistas, tal como los han concebido los diseñadores del videojuego) son invisibles, pero están inolvidablemente presentes... Para ser un intérprete eficaz del discurso y los materiales creados por el jugador y conversar con ellos en términos mutuamente respetuosos, tengo que haber estado de verdad en Liberty City. En este sentido, la relación establecida entre la etnografía creíble y la experiencia directa (el requerimiento de presentar la prueba de que de verdad se ha estado allí) no se ha modificado.*

*Como segundo enfoque, podríamos considerar al diversificado equipo de diseñadores, escritores, actores y asesores culturales como los verdaderos ciudadanos nativos de San Andreas<sup>25</sup>. Los personajes dentro del juego son el vehículo de sus voces reales y gestos físicos. Sus sensibilidades política, estéticas y éticas permean el terreno. Estos colegas en la investigación se comunican con el etnógrafo por medio de varios canales indirectos y a través de la ironía mediadora; comentan cualquier cosa, desde la calidad de la radio comercial a la relativa disponibilidad de armas de fuego y comida nutritiva en la vida norteamericana (pág. 219)*

---

<sup>24</sup> Liberty City es una ciudad ficticia creada para el juego *Grand Theft Auto: Liberty City*. Este videojuego es de mundo abierto y el usuario puede explorar el entorno de manera libre además de cumplir las misiones principales. Kiri Miller propone la etnografía virtual y realiza el estudio de caso con ese videojuego

<sup>25</sup> Al igual que Liberty City, San Andreas es una ciudad ficticia creada para la saga de videojuegos *Grand Theft Auto*.

Por último, la autora concluye que para analizar un videojuego es necesario realizar una etnografía a profundidad en donde literalmente el etnógrafo juega para entender el mundo virtual. En este sentido, menciona lo siguiente:

*Como espero haber demostrado en este artículo, algunos de los hábitos mentales analíticos y de las satisfacciones de jugar a estos juegos se parecen mucho a las asociadas con el trabajo de campo etnográfico, no sólo a la etnografía del antiguo paradigma imperialista, sino a los modelos más recientes, en los que el etnógrafo pretende establecer relaciones colaborativas con los ayudantes de investigación (el avatar, los personajes no jugadores y los diseñadores del videojuego... Al igual que los etnógrafos, los jugadores de videojuegos traen al juego teorías y estrategias conscientes, además de un bagaje cultural inconsciente; nadie hace trabajo de campo o trabajo de juego en un sistema cerrado (pp. 232-233)*

De la misma forma, los autores Tom Boellstorff, Bonnie Nardi, Celia Pearce y T.L. Taylor, en el libro *Ethnography and virtual worlds*, mencionan que la etnografía es una técnica que puede ser utilizada para analizar mundos virtuales debido a su complejidad. Aunque el enfoque del libro se dirige al estudio de los videojuegos *online*, los juegos de mundo abierto también presentan dicha complejidad en cuanto a formas simbólicas e interacción. Los autores mencionan lo siguiente: *Los mundos que estudiamos son lugares de interacciones sociales fascinantes y transformaciones tecnológicas, y, como etnógrafos, nuestro instinto es compartir nuestros descubrimientos con los demás en toda su sorprendente complejidad y especificidad. (2012: 6)*

De acuerdo con estos autores, la etnografía surge como una técnica de investigación en la Antigua Grecia. Etimológicamente la palabra se divide en *ethnos* (personas) y *graphos* (escribir). La disciplina en un principio surge como una manera de conocer el comportamiento humano y almacenarlo en las enciclopedias. Posteriormente, la etnografía

es adoptada como un método antropológico de investigación que busca conocer una cultura y una sociedad. Cabe mencionar que la etnografía es un método en el que se pueden usar varias técnicas. *La etnografía es el resultado escrito de una paleta de métodos, pero también es una aproximación metodológica en la cual la observación participante es un elemento crítico, y en donde la búsqueda es guiada por la experiencia desplegada en el campo.* (pág. 15)

Algunas de las recomendaciones que hacen los autores es tomar notas extensivas y minuciosas, así como invertir una gran cantidad de tiempo en el trabajo etnográfico de campo; esto debido a que entre más tiempo se invierta y más específico sea el registro de notas, mejores serán los resultados que arroje la investigación. De igual manera, en el caso de la etnografía virtual los autores sugieren tomar pantallazos del juego, filmar video y utilizar las herramientas digitales pertinentes, pues de esta manera se tendrá un amplio registro del objeto de estudio.

De igual manera, un elemento importante será la selección de muestras y la propuesta de categorías a analizar, pues entre más claros sean estos dos elementos, más fácil será conducir la investigación.

Para el caso particular de la presente investigación, la observación participante (como parte de un proceso etnográfico) se realizó en tres periodos de mínimo 30 minutos de juego, por título de la saga. Cada periodo de juego correspondió a un momento diferente de la trama del videojuego, tomando como base el inicio en la ciudad, un periodo a la mitad de la historia y un momento final. En el caso específico de *Assassin's Creed II*, los diferentes momentos narrativos se dividen por secciones denominadas “secuencias” y

“memorias”. Así como los libros se dividen por partes y capítulos, los títulos de *Assassin’s Creed* se dividen por momentos de tiempo y jugabilidad denominados “secuencias” y subdivisiones más pequeñas llamadas “memorias”. Una “secuencia” contiene un aproximado de cinco a siete “memorias”. Generalmente las secuencias y las memorias son delimitadas por sucesos bien definidos que son parte de la historia, como la muerte o el asesinato de un personaje secundario.

En ese sentido, los momentos que se retomaron para la realización de la observación participante fueron los siguientes: Secuencia 4, memoria 5 “Lobos con piel de cordero”; Secuencia 8, memoria 1 “Dios los cría”; y Secuencia 10, memoria 3 “No dejes a nadie atrás”. Para *Assassin’s Creed III* se retomó: Secuencia 3, memoria 1 “Poco convencido”; Secuencia 8, memoria 1 “Un asunto al margen”; y Secuencia 11, memoria 2 “La última batalla de Lee”. Para *Assassin’s Creed IV: Black Flag* los momentos serán: Secuencia 2, memoria 1 “La animada Habana”; Secuencia 8, memoria 1 “No lo pongas fácil...”; y Secuencia 12, memoria 1 “Se acabó el gobernador”. Cabe mencionar que para este último videojuego, la segunda etnografía, correspondiente a la Secuencia 8, fue en el escenario marino y se navegará por el Caribe. En las tablas número 2, 3 y 4 se explican las secuencias y momentos seleccionados.

Assassin’s Creed II		
Secuencia	Memorias	Selección para el análisis
Secuencia 1	Memoria 1: Cosas de críos	x
	Memoria 2: Si vieras como quedó...	x
	Memoria 3: Rivalidad fraterna	x
	Memoria 4: Ronda nocturna	x

	Memoria 5: Recadero	x
	Memoria 6: Lección de honor	x
	Memoria 7: El secreto de Petrucchio	x
	Memoria 8: Amigo de la familia	x
	Memoria 9: Entrega especial	x
	Memoria 10: Pájaro enjaulado	x
	Memoria 11: Reliquia familiar	x
	Memoria 12: El último hombre en pie	x
Secuencia 2	Memoria 1: Adaptación	x
	Memoria 2: Un as en la manga	x
	Memoria 3: Juez, jurado y verdugo	x
	Memoria 4: Con discreción	x
	Memoria 5: Arrivederci	x
Secuencia 3	Memoria 1: Asistencia en viaje	x
	Memoria 2: Hogar dulce hogar	x
	Memoria 3: Entrenar es la clave	x
	Memoria 4: El que la hace	x
	Memoria 5: Cambio de planes	x
Secuencia 4	Memoria 1: Predica con el ejemplo.	x
	Memoria 2: La caza del zorro.	x
	Memoria 3: Nos vemos allí.	x
	Memoria 4: El secreto de Novella.	x
	Memoria 5: Lobos con piel de cordero.	✓
	Memoria 6: Adiós a Francesco.	x
Secuencia 5	Memoria 1: Los pies en el suelo.	x

	Memoria 2: Una hoja con muesca.	x
	Memoria 3: Maniobras evasivas.	x
	Memoria 4: Pregonero	x
	Memoria 5: Puertas cerradas	x
	Memoria 6: Juega si te atreves.	x
	Memoria 7: El hábito no hace al monje	x
	Memoria 8: Con amigos como estos	x
Secuencia 6	Memoria 1: Un largo viaje	x
	Memoria 2: Vacaciones en la Romaña	x
	Memoria 3: Todos a bordo	x
Secuencia 7	Memoria 1: Benvenuto	x
	Memoria 2: Esto va a dejar marca	x
	Memoria 3: Juego de construcción	x
	Memoria 4: Evasión	x
	Memoria 5: La ropa hace al hombre	x
	Memoria 6: Limpieza general	x
	Memoria 7: Mono de imitación	x
	Memoria 8: Saltos y rebotes	x
	Memoria 9: Todo debe funcionar	x
Secuencia 8	Memoria 1: Dios los cría	✓
	Memoria 2: Si a la primera no sale	x
	Memoria 3: Sin riesgo no hay ganancia	x
	Memoria 4: Un buen comienzo lo es todo...	x
	Memoria 5: Aviador ocasional	x
Secuencia 9	Memoria 1: Saber es poder	x

	Memoria 2: Damaselas en apuros	x
	Memoria 3: Monja la mas lista	x
	Memoria 4: Y no están...	x
	Memoria 5: Capturar la bandera	x
	Memoria 6: Redada de lazos	x
	Memoria 7: Los estafadores nunca...	x
	Memoria 8: Pasándolo bomba	x
Secuencia 10	Memoria 1: Desagradable giro...	x
	Memoria 2: Luchador enjaulado	x
	Memoria 3: No dejes a nadie atrás	✓
	Memoria 4: Asume la posición	x
	Memoria 5: Dos tipos, una hoja	x
Secuencia 11	Memoria 1: A quien espera, todo le llega	x
	Memoria 2: Sigue el juego	x
Secuencia 14 (no hay secuencias 12 y 13)	Memoria 1: La x marca el lugar	x
	Memoria 2: En la boca del lobo	x

Tabla 2. Selección de secuencias y memorias de Assassin's Creed II

Assassin's Creed III		
Secuencia	Memorias	Selección para el análisis
Secuencia 1	Memoria 1: Curso de repaso	x
	Memoria 2: Una actuación mortal	x
	Memoria 3: Viaje al nuevo mundo	x

Secuencia 2	Memoria 1: Bienvenido a Boston	x
	Memoria 2: El encargo de Johnson	x
	Memoria 3: El cirujano	x
	Memoria 4: El soldado	x
	Memoria 5: Infiltración en Southgate	x
Secuencia 3	Memoria 1: Poco convencido	✓
	Memoria 2: La ejecución lo es todo	x
	Memoria 3: La expedición de Braddock	x
Secuencia 4	Memoria 1: El escondite	x
	Memoria 2: Plumas y árboles	x
	Memoria 3: Lecciones de caza	x
	Memoria 4: Algo para el recuerdo	x
Secuencia 5	Memoria 1: Un tipo muy grosero	x
	Memoria 2: Un viaje a Boston	x
	Memoria 3: El más buscado de Boston	x
	Memoria 4: Pasando desapercibido	x
	Memoria 5: Paren las rotativas	x
	Memoria 6: El regreso del hijo pródigo	x
	Memoria 7: Rescate fluvial	x
	Memoria 8: Empieza el entrenamiento	x
	Memoria 9: Por las malas	x
Secuencia 6	Memoria 1: Tras la pista de Johnson	x
	Memoria 2: El cocinero furioso	x
	Memoria 3: El motín del té	x
	Memoria 4: Negociaciones hostiles	x



Secuencia 7	Memoria 1: La cabalgata de media noche	x
	Memoria 2: Lexington y Concord	x
	Memoria 3: Conflicto inminente	x
	Memoria 4: Batalla de Bunker Hill	x
Secuencia 8	Memoria 1: Un asunto al margen	✓
	Memoria 2: Prisión de Bridewell	x
	Memoria 3: Ejecución pública	x
Secuencia 9	Memoria 1: Suministros desaparecidos	x
	Memoria 2: Padre e hijo	x
	Memoria 3: La espuma y las llamas	x
	Memoria 4: Un amargo final	x
Secuencia 10	Memoria 1: Métodos alternativos	x
	Memoria 2: Confianza rota	x
	Memoria 3: Batalla de Monmouth	x
Secuencia 11	Memoria 1: La batalla de Chesapeake	x
	Memoria 2: La última batalla de Lee	✓
Secuencia 12	Memoria 1: Descanso eterno	x
	Memoria 2: Perseguir a Lee	x

Tabla 3. Selección de secuencias y memorias de Assassin's Creed III

Assassin's Creed IV: Black Flag		
Secuencia	Memorias	Selección para el análisis
Secuencia 1	Prólogo	x

Secuencia 2	Memoria 1: La animada Habana	✓
	Memoria 2: ¿Y mi azúcar?	x
	Memoria 3: ¿El señor Walpole, supongo?	x
	Memoria 4: El hombre a que llaman Sabio	x
	Memoria 5: Zanjando deudas	x
	Memoria 6: La Flota de Indias	x
Secuencia 3	Memoria 1: Capitán novato	x
	Memoria 2: Se necesita personal	x
	Memoria 3: Botines y saqueo	x
	Memoria 4: Iza la bandera negra	x
	Memoria 5: El azúcar y sus beneficios	x
	Memoria 6: La mejor defensa	x
	Memoria 7: Un hombre loco	x
Secuencia 4	Memoria 1: La vieja cueva	x
	Memoria 2: Nada es verdad	x
	Memoria 3: El secreto enterrado del Sabio	x
	Memoria 4: Acorralado y desesperado	x
Secuencia 5	Memoria 1: Los fuertes	x
	Memoria 2: Vendedor ambulante	x
	Memoria 3: Sin tripulación	x
Secuencia 6	Memoria 1: Buceo en busca de medicinas	x
	Memoria 2: Abogado del diablo	x
	Memoria 3: El asedio de Charles Town	x
Secuencia 7	Memoria 1: Solicitamos parlamento	x
	Memoria 2: La trama de la pólvora	x

	Memoria 3: Comodoro eliminado	x
	Memoria 4: El brulote	x
Secuencia 8	Memoria 1: No lo pongas fácil...	✓
	Memoria 2: Bastardos vanidosos	x
	Memoria 3: Abandonado	x
Secuencia 9	Memoria 1: Imagina mi sorpresa	x
	Memoria 2: La confianza se gana	x
Secuencia 10	Memoria 1: Jugada de "Black Bart"	x
	Memoria 2: Caos y asesinato	x
	Memoria 3: El observatorio	x
Secuencia 11	Memoria 1: Sufrir sin morir	x
	Memoria 2: Delirio	x
	Memoria 3: Todo está permitido	x
Secuencia 12	Memoria 1: Se acabó el gobernador	✓
	Memoria 2: Infortunio real	x
	Memoria 3: Sangre manchada	x
	Memoria 4: Siempre a la contra	x
Secuencia 13	Epílogo	x

Tabla 4. Selección de secuencias y memorias de Assassin's Creed IV: Black Flag.

Para la recopilación, además de jugar las misiones principales, se realizó una caminata por las ciudades, al mismo tiempo que se hacía una observación participante buscando los indicadores de "lo occidental" en cada categoría definida. Los periodos de juego se documentaron en video a través de la aplicación *Twitch* y, mientras se jugó, se

comentó lo observado. Posteriormente, se analizaron los videos de las sesiones de juego con la finalidad de sintetizarlos y escribir un diario de campo en donde se describió la manera en que las formas simbólicas de “lo occidental” están presentes en el juego, así como la manera en que los usuarios se apropian de ellas.

En este mismo orden de ideas, a continuación se explicará el modelo de análisis ocupado en la etnografía, el cual incluye ejes, categorías e indicadores. Partiendo de las características de los tipos de discurso de los videojuegos, se retomaron cuatro ejes de análisis: visual, sonoro, narrativo e interactivo. Posteriormente, de acuerdo a las características de Occidente según Huntington, se analizaron 7 categorías: Ropa, Armas, Herramientas, Arquitectura, Música, Idioma y Personajes. Cabe mencionar que mientras el eje visual abarca las categorías de Ropa, Armas, Herramientas y Arquitectura; el eje sonoro abarca Música e Idioma; y el narrativo abarca personajes, el eje de interactividad no posee ninguna categoría por sí mismo, pues la construcción de esta categoría depende de la forma en que se puede interactuar con los demás ejes. En su lugar, la interactividad es una categoría que atraviesa y se encuentra vinculada con las otras, es decir, la interactividad es una dimensión transversal del videojuego en donde las formas simbólicas de diferentes tipos cobran significado al poder ser modificadas y manipuladas por el usuario.

Por lo tanto, los indicadores de lo occidental en las diferentes categorías fueron las mismas formas simbólicas propuestas para el análisis de escenas interactivas en la fase del análisis contextual del presente trabajo y los indicadores de interactividad se construyeron con base en la manera en que las formas simbólicas visuales, sonoras e interactivas pueden ser manipuladas. El modelo se explica con mayor claridad en el cuadro número 7.

Ejes de análisis del trailer (formas discursivas)	Categorías	Características de “lo occidental” según Huntington	Indicadores de “lo occidental” (en los siglos XV y XVIII)
Visual	Ropa	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Legado clásico</li> <li>→ Catolicismo y protestantismo</li> <li>→ Pluralismo social, cuerpos representativos e individualismo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>.Peinados Bourrelets</li> <li>.Peinado Italiano del Renacimiento</li> <li>.Zapatos puntiagudos</li> <li>.Trajes con cuchilladas</li> <li>.Jubones</li> <li>.Schaube, etc.</li> </ul>
	Armas	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Legado clásico</li> <li>→ Catolicismo y protestantismo</li> <li>→ Separación de la autoridad espiritual y temporal.</li> <li>→ Imperio de la ley.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>.Catapultas</li> <li>.Balistas</li> <li>.Cañón de mano</li> <li>.Fusil</li> <li>.Mortero</li> <li>.Mosquetes</li> <li>.Espada ropera o “rapier”</li> <li>.Espada alfanje, etc.</li> </ul>
	Herramientas	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Legado clásico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>.Molino</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Catolicismo y protestantismo</li> <li>→ Separación de la autoridad espiritual y temporal.</li> <li>→ Imperio de la ley.</li> <li>→ Pluralismo social, cuerpos representativos e individualismo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>.Imprenta o páginas impresas</li> <li>.Carreta de caballo</li> <li>.Crucifijos católicos</li> <li>Molinos de viento</li> <li>.Barco de velas, etc.</li> </ul>
	Arquitectura	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Legado clásico</li> <li>→ Catolicismo y protestantismo</li> <li>→ Separación de la autoridad espiritual y temporal.</li> <li>→ Imperio de la ley.</li> <li>→ Pluralismo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>.Elementos de arquitectura griega como pilastras, columnas jónicas, arquitrabe desarrollado.</li> <li>.Uso excesivo de figuras geométricas en la distribución espacial de edificios.</li> <li>.Iglesias renacentistas.</li> <li>.Arquitectura manierista del</li> </ul>

		social, cuerpos representativos e individualismo	siglo XVIII, etc.
Sonoro	Música	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Legado clásico</li> <li>→ Catolicismo y protestantismo</li> <li>→ Lenguas europeas</li> <li>→ Separación de la autoridad espiritual y temporal.</li> <li>→ Pluralismo social, cuerpos representativos e individualismo</li> </ul>	<p>.Música polifónica</p> <p>.Música eclesiástica.</p> <p>.Caccia</p> <p>.Madrigal</p> <p>.Versos adicionales llamados <i>ritornellos</i></p> <p>.<i>Musique chantante</i></p> <p>.<i>Ballad opera</i></p> <p>.<i>Saloma</i></p>
	Idioma	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Legado clásico</li> <li>→ Catolicismo y protestantismo</li> <li>→ Lenguas europeas</li> </ul>	.Utilización de “lenguas occidentales” como inglés, español, francés, italiano, etc.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Separación de la autoridad espiritual y temporal.</li> <li>→ Imperio de la ley.</li> <li>→ Pluralismo social, cuerpos representativos e individualismo</li> </ul>	
Narrativo	Personaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Legado clásico</li> <li>→ Catolicismo y protestantismo</li> <li>→ Lenguas europeas</li> <li>→ Separación de la autoridad espiritual y temporal.</li> <li>→ Imperio de la ley.</li> <li>Pluralismo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>.Religión del personaje (católica)</li> <li>.Regido por la ley</li> <li>.Valores occidentales como independencia e individualidad.</li> <li>.Imperio de la razón ante lo sensorial o místico.</li> <li>.Raza y fisionomía europea.</li> </ul>



		social, cuerpos representativos e individualismo	
Interactivo (Eje transversal)	Jugabilidad (Categoría transversal)	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Legado clásico</li> <li>→ Catolicismo y protestantismo</li> <li>→ Lenguas europeas</li> <li>→ Separación de la autoridad espiritual y temporal.</li> <li>→ Imperio de la ley.</li> <li>→ Pluralismo social, cuerpos representativos e individualismo</li> </ul>	.Apropiación de formas simbólicas visuales, sonoras y narrativas.

Cuadro 7. Categorías e indicadores de formas simbólicas de “lo occidental” para etnografía del videojuego.

De esta manera, a través de la observación participante (etnográfica) se analizaron las formas simbólicas de “lo occidental” que se encuentran inscritas en el videojuego, así como sus relaciones y las opciones interactivas que existen para la apropiación del usuario.

Posteriormente, de acuerdo con las metodologías de la Triple Mímesis y la Hermenéutica Profunda, el siguiente nivel de análisis corresponde a la reinterpretación de la obra por el usuario, es decir, la manera en que las formas simbólicas de “lo occidental” en la saga *Assassin's Creed* son apropiadas por los jugadores. A continuación se expondrá la técnica que utilizó para realizarlo.

#### **4.3.3.- Análisis de interpretación / reinterpretación del videojuego**

El objetivo de este nivel de análisis fue elucidar la manera en que las formas simbólicas del videojuego son reinterpretadas por los usuarios. Debido a la limitante de tiempo del presente trabajo, el análisis comprendió la realización de tres entrevistas en profundidad y un grupo de discusión.

Debido a las características del análisis, se requirió seleccionar a videojugadores que hubieran jugado con anterioridad los tres títulos de la saga, pues para explicar la manera en que las formas simbólicas de “lo occidental” son apropiadas por los usuarios, era necesario que ya estuvieran familiarizados con ellas. Por lo tanto, los criterios para la selección de los sujetos correspondió a tres personas de sexo indistinto que hubieran jugado con anterioridad los títulos de la saga que son objeto de esta investigación, y que tuvieran una escolaridad de nivel medio-superior y superior, esto con el fin de reducir el rango en la diferencia de conocimiento escolar que pudiera influir en sus respuestas.

Debido a la limitante de tiempo del presente videojuego, se redujo el rango de edad de los sujetos de 18 a 35 años. Por motivos logísticos, fueron sujetos que residieran dentro de la Ciudad de México.

El primer análisis correspondió a una entrevista en profundidad hecha a tres sujetos diferentes. Cabe mencionar que se seleccionó la entrevista en profundidad como técnica metodológica debido a que a través de ella se buscó indagar sobre las significaciones y re significaciones particulares de los individuos sobre las formas simbólicas de lo occidental en los videojuegos seleccionados. Como menciona Angel Díaz Barriga:

*La entrevista en profundidad constituye un espacio en el que se busca la producción específica de la subjetividad (y de la dimensión social de la misma)... Esta tarea eminentemente hermenéutica requiere del apoyo de anotaciones, de la formulación de preguntas para explorar otro momento o desde otro ángulos algún tema, de la manifestación de algún señalamiento; todo ello rinde diversos frutos. Permite acceder, a través de múltiples formas a un conjunto de significaciones íntimas que habitualmente se suelen desconocer.*  
(1991:171-173)

De igual manera, las entrevistas en profundidad se condujeron con base en ciertas categorías de análisis para observar la apropiación de las formas simbólicas de “lo occidental” por parte de los usuarios. Como bien mencionan Izcara y Andrade (2003), el instrumento contiene tres diferentes segmentos de preguntas. La primer categoría de cuestionamientos fue de carácter general y buscó indagar sobre el contexto social y cultural del sujeto, así como descubrir la relación del individuo con la saga de videojuegos. Posteriormente, el segundo segmento comprendió ejes temáticos que corresponden a las categorías de Occidente de Huntington en donde se propusieron preguntas clave para la obtención de información. Por último se realizaron preguntas para investigar sobre la

apropiación del contenido de los videojuegos en la vida real. De esta manera, se obtuvo un panorama general donde se mostró el perfil del individuo, su relación con la saga, la apropiación de las formas simbólicas occidentales y la repercusión que estas tenían en la vida cotidiana.

Las categorías de la entrevista en profundidad correspondieron a las características de “lo occidental” de Huntington (explicadas en el Capítulo 2) aprehendidas a través de la interactividad del videojuego con las formas discursivas narrativas, visuales y sonoras. Las categorías y los temas de la entrevista fueron: legado clásico, catolicismo y protestantismo, lenguas europeas, separación de la autoridad espiritual y temporal, imperio de la ley, pluralismo social, cuerpos representativos e individualismo.

Las preguntas que guiaron los temas en la entrevista en profundidad se explican con más detalle en el cuadro número 8.

<b>Características de “lo occidental” según Huntington</b>	<b>Categorías (temas)</b>	<b>Preguntas</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>└ Legado clásico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>└ Legado clásico</li> </ul>	<p>¿Qué relación encuentras entre la Antigua Grecia y el videojuego?</p> <p>¿Cuál es tu percepción entre la Antigua Grecia?</p> <p>¿El videojuego ha cambiado en alguna medida su percepción sobre algún periodo histórico?</p>

<p>↳ Catolicismo y protestantismo</p>	<p>↳ Religión</p>	<p>¿Qué elementos religiosos percibes en el videojuego?</p> <p>¿Cuál es tu postura frente a la religión que se muestra en el videojuego?</p> <p>¿Qué piensas sobre ello?</p>
<p>↳ Lenguas europeas</p>	<p>↳ Idioma</p>	<p>¿Cuál es tu percepción sobre la forma en que se utiliza el idioma en el videojuego?</p> <p>¿Qué piensas acerca de los idiomas derivados de las lenguas romances (español, italiano, francés, etc.)?</p> <p>¿El videojuego ha cambiado en alguna medida su percepción sobre el idioma?</p>
<p>↳ Separación de la autoridad espiritual y temporal.</p>	<p>↳ Separación de estado-religión</p>	<p>¿Cómo describirías la relación entre Estado y Religión en el videojuego?</p> <p>¿Qué piensas sobre ello?</p>
<p>↳ Imperio de la ley.</p>	<p>↳ Legalidad</p>	<p>¿Cómo observas que se maneja la legalidad en el videojuego?</p> <p>¿Qué piensas sobre ello?</p>
<p>↳ Pluralismo social</p>	<p>↳ Democracia</p>	<p>¿Cómo consideras que se maneja el concepto e democracia?</p> <p>¿Qué piensas sobre ello?</p>

<p>↳ Cuerpos representativos</p>	<p>↳ Instituciones</p>	<p>¿Qué tipo de instituciones de poder observas en el videojuego?</p> <p>¿El videojuego ha cambiado en alguna medida su percepción sobre las instituciones?</p>
<p>↳ Individualismo</p>	<p>↳ Individualismo</p>	<p>¿Cómo se aborda la individualidad, la independencia y la libertad en el videojuego?</p> <p>¿Consideras que el videojuego ha cambiado en alguna medida su percepción sobre la individualidad, la independencia y la libertad?</p>

Cuadro 8. Categorías y preguntas para entrevistas sobre la reinterpretación de formas simbólicas de “lo occidental”.

Las entrevistas se grabaron en audio para posteriormente analizarlas y transcribir las partes más representativas de las mismas, buscando siempre elucidar la reinterpretación de las formas simbólicas de “lo occidental” en los diferentes títulos de videojuegos de la saga Assassin’s Creed.

Por otro lado, el segundo análisis correspondió al nivel de reinterpretación consistió en realizar un grupo de discusión integrado por doce sujetos con las mismas características descritas con anterioridad.

Como menciona Manuel Montañés Serrano:

*El grupo de discusión es una técnica/práctica investigadora con la que se obtiene, mediante un número reducido de reuniones grupales, la pertinente materia prima discursiva, cuyo análisis servirá para dar cuenta de las representaciones e imágenes colectivas, así como las estructuras grupales que se articulan en torno a un significante o/y determinada problemática u objeto de estudio. (2010: 2)*

En ese sentido, a través del grupo de discusión se indagó sobre las representaciones y apropiaciones de las formas simbólicas de “lo occidental” por parte de los videojugadores.

Continuando con esa línea de ideas, el grupo de discusión se inició con la proyección de los trailers de lanzamiento de los videojuegos, seguida de una breve sesión de juego donde los participantes interactuaron con los títulos seleccionados para el análisis (Assassin’s Creed II, Assassin’s Creed III y Assassin’s Creed IV: Black Flag), esto con el fin de generar mayor nivel de recordación y sentido para abordar los temas del grupo de discusión.

Las preguntas guía se basaron en las categorías de Occidente de Huntington y fueron detonadoras de discusión entre los participantes. Cabe mencionar que al igual que el instrumento de la entrevista en profundidad, la etapa de cuestionamientos se dividió en tres momentos. La primer sección correspondió a la presentación de los participantes y preguntas relacionadas con su consumo de productos de la saga, así como su apreciación general de Assassin’s Creed. En un segundo momento se generaron temas de discusión basados en las características de “lo occidental” de Huntington. Por último, se guió al grupo de discusión, a través de preguntas, para indagar sobre la apropiación del contenido de los videojuegos y la influencia de este en la vida de los participantes. Cada pregunta buscó

cubrir una categoría en particular. De la misma manera, es preciso especificar que las entrevistas se grabaron en audio, debido a que es una manera de registrar poco intrusiva, y en la sesiones se buscó la discusión sin censura de los participantes ante los temas.

Como menciona Jesús Ibáñez, las categorías de “lo occidental” serán detonadas por preguntas que provoquen la discusión.

*En el grupo de discusión, el perceptor debe provocar al grupo con la propuesta del tema a discutir: en esto se diferencia esta técnica de cualquier técnica no directiva. Y debe controlar (mediante reformulaciones y/o interpretaciones) la discusión de ese tema. (1979: 303)*

Cabe mencionar, que al igual que en la entrevista en profundidad, los sujetos fueron seleccionados bajo los criterios de edad (de 18 a 35 años), localización geográfica (que radiquen dentro de la CDMX) y conocimiento de la saga (que hayan jugado mínimo Assassin’s Creed II, Assassin’s Creed III y Assassin’s Creed IV: Black Flag); sin embargo para esta actividad se amplió el rango de escolaridad a nivel medio-superior y superior; esto debido a que algunos sujetos, pese a que no poseían estudios universitarios, manifestaron un gran interés, conocimiento y dominio de la saga, además de generar un alto nivel de interactividad dentro de los grupos de fanáticos en Facebook y producir objetos inspirados en el contenido de la saga (ropa, herramientas y armas).

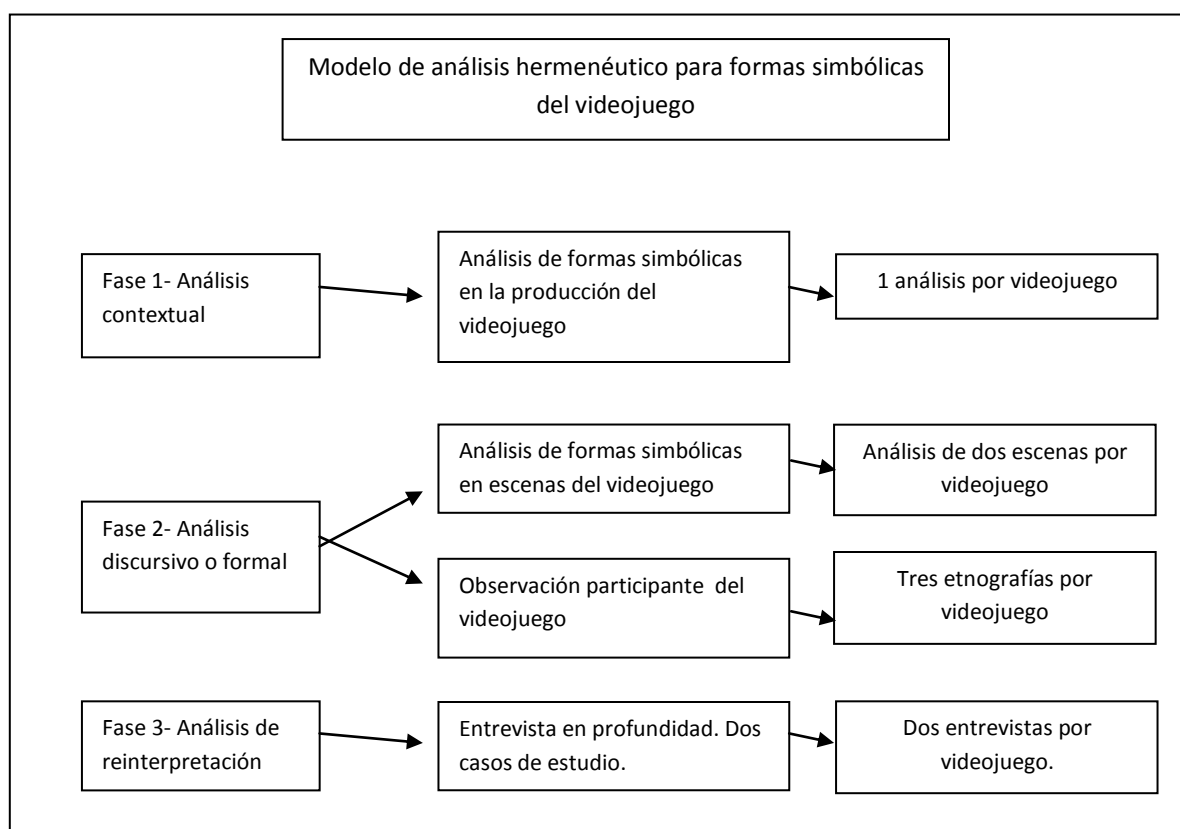
#### **4.4.- Consideraciones finales**

A lo largo del capítulo se ha explicado el marco metodológico que guió la presente investigación. En este sentido, se ha explicado la perspectiva de la hermenéutica y se ha



explicado la propuesta de un modelo interpretativo de análisis basado en la Triple Mimesis de Paul Ricoeur y la Hermenéutica profunda de Thompson.

El modelo propuesto se dividió en tres niveles de interpretación, lo cuales buscaron observar y elucidar las formas simbólicas de “lo occidental” en el contexto de producción del videojuego, dentro del videojuego y la manera en que los usuarios las interpretan. En este sentido, para cada nivel se propusieron diferentes tipos de análisis, los cuales se resumen en el cuadro número 9.



Cuadro 9. Modelo de análisis hermenéutico para formas simbólicas del videojuego.

Una vez expuesto el marco metodológico, el siguiente capítulo se dedicará a los análisis ya descritos en el presente apartado.

## Capítulo 5. Análisis del discurso ideológico de “lo occidental” de la saga Assassin’s Creed

Una vez revisado el marco metodológico, el presente capítulo corresponde al registro de resultados de la investigación realizada. Como se ha mencionado, el modelo de análisis propuesto comprende tres niveles diferentes, razón por la cual este apartado se subdividirá en tres secciones para explicar los resultados obtenidos de cada una de las fases.

En este sentido, la primera parte corresponde al registro de resultados obtenidos del análisis contextual de los videojuegos seleccionados; por otro lado, el segundo apartado contiene los resultados del análisis de las escenas interactivas y de la observación participante realizada, mientras que el tercer subtítulo registra los datos del grupo de discusión y las entrevistas a profundidad.

Cabe mencionar que en el presente capítulo se registran los hallazgos más significativos y relevantes para los fines de la investigación propuestos desde el inicio, puesto que en múltiples ocasiones, especialmente en el segundo y tercer nivel de análisis, surgieron datos interesantes sobre jugabilidad, interfaces y personajes, pero que no mantenían relación alguna con el tema de la ideología de “lo occidental”. De esta manera, la evolución de jugabilidad, gráficos y audio que se presentan en los tres diferentes videojuegos únicamente se mencionarán de acuerdo con el grado que se relacionen con las preguntas iniciales de investigación. Por otro lado, también es importante mencionar que a lo largo de los diferentes análisis se encontraron patrones y formas simbólicas audiovisuales e interactivas similares en toda la saga, esto quiere decir que la forma en que se expresa a “lo occidental” varía en cierto grado de un videojuego a otro, sin embargo

dentro del mismo videojuego las formas simbólicas de lo “occidental” se repiten continuamente. Por esta razón cuando se mencionen las formas simbólicas de “lo occidental” dentro de un videojuego únicamente se ejemplificarán con las escenas más relevantes dentro del título, puesto que exponer ampliamente cada una de las veces en que se repite dicha forma simbólica no representaría ninguna relevancia para los fines de la investigación y únicamente representaría un gasto innecesario de tiempo.

### **5.1.- Análisis contextual**

Dentro de la primera fase de análisis se recopilamos diferentes datos en torno a las categorías propuestas en el capítulo anterior; en este sentido, los tres títulos de la Saga *Assassin's Creed* comparten elementos contextuales en la producción del videojuego, tales como religión, política, economía y sociedad. Si bien los tres videojuegos fueron creados por diferentes directores, todos los títulos fueron liderados principalmente por *Ubisoft Montreal*. Por esta razón dentro de la presente investigación los datos que se recopilamos son referentes a Canadá. Se retomaron de páginas y documentos oficiales, tales como *Statistics Canada*, *Canada International*, *Immigration.ca*, el trabajo *La primacía de lo político: divergencias entre el modelo económico-social estadounidense y canadiense*, de Ilán Bizberg<sup>26</sup>, así como el artículo *Política exterior e interior del Canadá en el momento actual* de Dale C. Thompson<sup>27</sup>. De la misma manera, se consultaron entrevistas realizadas a diferentes integrantes de los equipos de producción, publicadas en la revista online *Metaspace*, así como documentales de la realización del videojuego, publicados por la

---

<sup>26</sup> Disponible en <https://cei.colmex.mx/PDFs/Prof%20Bizberg/divergenciascanadaeu.pdf>

<sup>27</sup> Publicado en el número 152 de la Revista de Política Internacional del Centro de Estudios Políticos y Constitucionales de España.

cuenta institucional de *Assassin's Creed España* en *YouTube* y el canal de noticias *Hobby Consolas*.

Siguiendo este orden de ideas, de acuerdo con la página *Statistics Canada*, el 67.3% de los habitantes de Canadá practican el cristianismo, pues cuentan con 22.1 millones de seguidores frente a 2.4 millones de personas con religión oriental, 395,500 con judaísmo y 7.8 millones no tiene religión. (Government of Canada, 2017a) Sin embargo, cuando se inicia cualquier videojuego de la saga *Assassin's Creed* se visualiza una leyenda que dice *Inspirado por eventos y personajes históricos, esta obra de ficción fue diseñada, desarrollada y producida por un equipo multicultural de creencias, orientaciones sexuales e identidades de género variadas*, lo cual indica que pese a que en el contexto de producción canadiense prevalece una religión occidental, el equipo de producción integra personas con creencias e ideologías no occidentales.

Por otro lado, el gobierno de Canadá es una monarquía constitucional, un estado federal y una democracia parlamentaria. Está constituido por 10 provincias y 3 territorios. Como se puede observar, políticamente Canadá conserva elementos occidentales, tales como el legado clásico, la separación de la autoridad espiritual y temporal, el imperio de la ley, pluralismo social y la presencia de cuerpos representativos institucionales. (“Organización política y jurídica”, s/f). Como menciona Dale C. Thompson:

*Históricamente, los lazos entre el Canadá y Europa han sido muy estrechos. Aparte de nuestros primerísimos habitantes, es decir, los esquimales y los indios, que vinieron a América del Norte desde Asia, nuestros primeros colonos proceden de esta parte del mundo. Los europeos descubrieron y colonizaron el Canadá. A este respecto, no puedo olvidar a los grandes hombres como Cristóbal Colón, o como los españoles que navegaron en torno a ambos continentes americanos y exploraron la costa occidental del Canadá. Pero el Canadá fue colonizado en un principio por los franceses, que se establecieron en él hacia el siglo XVII, dos siglos antes de que el Canadá fuera cedido a Gran*

*Bretaña. Y el Canadá ha evolucionado hacia su forma actual bajo la dirección de este último país. Actualmente, más del cuarenta por ciento de la población del Canadá procede de Gran Bretaña y de Irlanda. Incluso, tras varios decenios de independencia, se encuentran todavía en el Canadá vestigios de esta situación colonial. Por ejemplo, nuestra constitución, llamada Acta de la América del Norte Británica, y que data de hace ciento diez años. Ciertas enmiendas a esta constitución deben seguir efectuándose en Londres, al no habernos podido poner de acuerdo en el Canadá acerca del procedimiento a seguir. También hay quien considera como un vestigio o anacronismo a la monarquía al hecho de que la reina de Gran Bretaña sea también reina del Canadá. Es decir, que ostenta varios títulos, ya que es el jefe de la Commonwealth y reina de los diferentes países que la integran. ("Política exterior e interior del Canadá en el momento actual", 1977)*

De la misma manera, el sentimiento nacionalista de Canadá es muy arraigado a las tradiciones y cultura Europea. Este elemento se ve reflejado en las relaciones internacionales y la dinámica política y cultural con Estados Unidos y el resto de los países de América.

*Lo que conviene recordar de estas relaciones entre Canadá es el hecho de que seguimos manteniendo lazos muy fuertes con Europa: por una parte, a causa de nuestros orígenes; pero también por la otra, porque seguimos sintiéndonos europeos. Este sentimiento de ser más europeos que los Estados Unidos nos es útil en el momento de afirmar nuestra identidad nacional. Se ha perpetuado desde mil novecientos cuarenta y cinco mediante la inmigración de más de dos millones de europeos. Pero los canadienses con mayor antigüedad en el país comparten también este sentimiento. Pienso, por ejemplo, en la población de lengua francesa que existe en el Canadá desde hace más de tres siglos y que sigue reconociendo a Francia como el lugar de origen de su cultura, sin sentirse por ello francesa. Son canadienses, norteamericanos, pero quieren conservar relaciones culturales y lingüísticas con su país de origen. Este sentimiento pro Europa se refleja en la política canadiense. En el transcurso de las dos guerras mundiales, nuestro país participó por su propia voluntad en la lucha junto a Gran Bretaña, Francia y los demás países aliados. El Canadá es uno de los miembros fundadores de la OTAN (Organización del Tratado del Atlántico Norte) y hoy día*

*trabaja asiduamente para desarrollar nuevas relaciones con la Europa del Mercado Común. El Mercado Común puede ser una entidad económica de primera importancia para todos nosotros, para el Canadá, en tanto que alternativa al comercio con los Estados Unidos; pero otros países, como España y Portugal, con los cuales estamos empezando a desarrollar relaciones muy fructíferas, pueden jugar el mismo papel. (“Política exterior e interior del Canadá en el momento actual”, 1977)*

Sin embargo, aunque en el contexto político y cultural Canadá comparta una amplia gama de similitudes occidentales con Europa y estados Unidos, en el aspecto económico existe una gran diferencia respecto a su vecino del sur, pues como lo menciona Ilán Bizberg, el gobierno de Canadá todavía mantiene un papel regulador frente a las políticas neoliberales compartidas por países norteamericanos:

*Canadá se ha distinguido por una intervención mayor del Estado en la economía, por un estado de bienestar y una estructura sindical más desarrolladas que las que existen en los EEUU. Esto en gran parte ha derivado de una distinta configuración socio-política, que ha significado, a su vez, no sólo que la sociedad canadiense sea más homogénea y equitativa que los EEUU, sino que ha permitido a Canadá diferenciarse culturalmente de este último, un país con el que comparte el lenguaje y buena parte de los valores. (...) El hecho de que Canadá sea un país con economía y unidad nacional más frágil que la de su vecino del sur hizo que Canadá desarrollara una fuerte estructura y dinámica federalista. Por otra parte, el carácter parlamentario del sistema político dio mayor fuerza a los gobiernos cuando son mayoritarios y redujo el poder de las fuerzas de veto, lo que en combinación con el federalismo descentralizado permitió romper con el bipartidismo. Esto, a su vez, permitió la emergencia de partidos social-demócratas que han promovido políticas sociales y sindicales a nivel regional, que han sido luego extendidas a nivel federal.*

*Los mismos factores que han determinado la divergencia en las políticas económicas y en las instituciones entre los dos países han permitido que las mismas se mantengan a pesar de la puesta en práctica del modelo neoliberal. Aunque en ambos países se han degradado las condiciones laborales en algunos sectores y la protección social en algunos rubros (ha aumentado la*

*inseguridad laboral y de la desigualdad), en dos de las instituciones que más dependen del balance de poder entre actores sociales (el sindicalismo y las políticas sociales) se han mantenido las diferencias. Por otra parte, aunque se ha reducido la intervención directa del Estado canadiense en la economía, aún conserva un fuerte papel regulador, como lo demuestra el caso del sistema bancario.*(Biezberg, 2010)

De esta manera, Canadá es un país occidental que mantiene una postura reguladora frente a las ideas occidentales del neoliberalismo y el individualismo a través de mecanismos occidentales tales como el pluralismo social y cuerpos representativos.

Por otro lado, en cuanto a la industria de los videojuegos, Canadá es un país que fomenta la inmigración de trabajadores extranjeros, pues en 2016 la industria de los videojuegos en el país solicitó flexibilidad en el Programa de Trabajadores Extranjeros Temporales. Específicamente la empresa Ubisoft abrió una sucursal en Toronto después de que su sucursal en Montreal creció 3,000 empleados:

*Ubisoft dice que para ciertos proyectos necesitan contratar del extranjero; casi un tercio de sus empleados son contrataciones extranjeras. Ubisoft también ha estado ofreciendo programas cooperativos, en los cuales ellos envían a sus nuevos empleados al extranjero para obtener experiencia internacional. “Dependemos de que más personas de nivel sénior venga y entrenen a más personas de nivel junio... Si toma mucho tiempo traer alguien a bordo, tenemos que rechazar el trabajo”, dice Alex Parizeau, socio director de Ubisoft Toronto. (Singer, 2016)*

En este sentido, la industria de los videojuegos de Canadá se ha consolidado como un pilar de su economía y desarrollo tecnológico, de acuerdo a la *Asociación de Software de Entretenimiento de Canadá (ESAC* por sus siglas en inglés). Actualmente existen 600 estudios activos de videojuegos en Canadá, generando 21,700 trabajos directos de tiempo completo y contribuyendo con 3.7 billones de dólares al país y que incrementó un 25% respecto a 2015. La industria también propicia 18,900 trabajos indirectos de tiempo



completos, sumando un impacto total de 40,600 empleos. (“Strong Video Game Industry Central to Canadian Tech Ecosystem – New Report”, 2017)

Por otro lado, los canadienses principalmente hablan idiomas occidentales, pues de acuerdo con la página de la Oficina de la Comisión de Idiomas Oficiales de Canadá, el 68% de la población habla sólo inglés, 11.9% habla sólo francés, 17.9% habla inglés y francés y solamente el 1.9% no habla ninguno de los dos idiomas.

En el mismo sentido, Canadá se ha consolidado como un país multicultural donde la mayoría de la población proviene de diferentes grupos étnicos. De acuerdo con *Statistics Canada*, el 41.1% de la población canadiense expresó que tiene más de un origen cultural. Principalmente se ha registrado que el 60.5% de la población proviene de ancestros de islas británicas, el 31.1% reportó orígenes francos y menos del 1% reportó orígenes de tribus norteamericanas. (Government of Canada, 2017b)

De igual forma, Ubisoft se ha consolidado como una compañía multicultural que integra trabajadores de diferentes grupos étnicos y religiosos. Si bien, este aspecto se menciona en la leyenda de inicio ya mencionada (*Inspirado por eventos y personajes históricos, esta obra de ficción fue diseñada, desarrollada y producida por un equipo multicultural de creencias, orientaciones sexuales e identidades de género variadas*), Sylvain Trottier, productor asociado de *Assassin’s Creed IV: Black Flag*, menciona que la manera en la que Ubisoft trabaja es teniendo diferentes equipos integrados por personas diferentes, trabajando en múltiples proyectos. (IGN, s/f)

Por otro lado, los directivos y personas del equipo de producción expresaron diferentes opiniones acerca de la creación de los videojuegos. De esta manera, para la presente investigación se retomaron fragmentos de dichas entrevistas en donde se expresa la intencionalidad de las formas simbólicas de “lo occidental” en el contexto productor.

En primer lugar, se puede destacar que para la creación de la saga Assassin's Creed se llevó a cabo una exhaustiva investigación histórica para diseñar la arquitectura, la ropa, los peinados y la narrativa. María Elisa Navarro, asesora de diseño de Assassin's Creed II mencionó en entrevista para *MetaSpace* que el equipo de Ubisoft documentó profundamente cada aspecto del videojuego y que se retomaron gran cantidad de elementos de la pintura de la época, pues incluso había leyes diferentes en las ciudades sobre el tipo de escote que podían vestir las mujeres. Un ejemplo es que en Venecia las leyes eran más laxas, y aparece el personaje de la cortesana, sin embargo, ni en Venecia ni en Florencia las mujeres de la nobleza podían salir a la calle descubiertas; en Florencia los hombres llevaban un sombrero muy singular mientras que en Venecia no, etc. La asesora menciona lo siguiente:

*Otro elemento eran los peinados, que estudiábamos a través de artistas como Botticelli. Por ejemplo, el ideal de belleza en Venecia era la mujer rubia, por lo que las mujeres tendían a tintarse el pelo. Aparte de estas líneas de trabajo más generales, existía un cuestionario que los artistas podían rellenar para preguntarme por elementos específicos. Todo esto quedó plasmado en el juego.*  
(Saga, 2015)

De la misma manera, para el diseño de arquitectura María Elisa diseñó una lista de los edificios que se encuentran hoy en día en Venecia y que también existían en aquella época, como las iglesias. Otro aspecto relevante en el trabajo de María Elisa Navarro fue la preparación de clases magistrales donde mostraba, la historia de diferentes personajes históricos como los Medici y de Girolamo Savonarola. También preparaba documentos a partir de los archivos y bases de datos de McGill University, respondiendo a las distintas necesidades del diseño de personajes, modelado 3d y diseño de *gameplay*.(Saga, 2015)

Por otro lado, para la creación de Assassin's Creed III el equipo de producción consiguió mapas del siglo XVIII de Boston y Nueva York, gracias a los cuales pudieron reproducir las calles y avenidas en una escala aproximada de 1:3. En cuanto al diseño del personaje, los productores decidieron crear un conflicto cultural en el protagonista, pues Connor es mitad inglés y mitad nativo americano. De la misma manera, el personaje principal es esencialmente un luchador de guerrillas, un guerrillero con el objetivo de moverse tras las líneas enemigas, acabar con su objetivo y escapar. Este aspecto es históricamente interesante, puesto que las técnicas americanas de guerra salieron de las británicas, pero al final estas se adaptaron usando las técnicas de los nativos americanos en las guerras francesas e india. El director creativo, Alex Hutchinson menciona que la idea principal del equipo de producción fue elegir momentos emocionantes de la historia y poner ahí al jugador, para que pueda descubrirlos. *Es algo que no ves realmente en los libros de historia, y queríamos que cobrara vida en el juego.* (Assassin's Creed ES, s/f)

Por último, para la creación de Assassin's Creed IV, el productor Arnaud Vaudour mencionó que cuando comenzó el desarrollo del videojuego lo primero que se hizo fue documentarse sobre los piratas, su historia, su deseo de crear una república pirata en el Siglo XVIII, pero también acerca del Caribe.

*El director de arte y su equipo fueron a tomar fotos, a buscar localizaciones y a descubrir la belleza del entorno para que fuéramos capaces de reproducir todo ello con precisión dentro del juego. Lo que ves en el es una imagen idealizada del Caribe, lo que verías si fuéramos de viaje. También buceamos mucho en la arquitectura, como La Habana, Kingston o Nassau, la futura ciudad pirata, son bastante aproximadas en términos geográficos, ubicación y arquitectura.* (Hobby Consolas, s/f)

De igual manera, para la cuarta entrega de la saga se decidió integrar diferentes tipos de mapas, un *gameplay* sistémico de navegación donde aparecieran tormentas de mar

aleatorias, así como integrar un motor de pelea que reflejara las habilidades piratas, pero también habilidades asesinas.

Otro aspecto importante es que el equipo de producción trató reflejar la vida real de los piratas en el siglo XVIII, cómo solían vivir en esa época, el deseo construir la república pirata basada en una democracia. En este sentido se muestra una visión romántica de la piratería que enfatiza una verdadera aspiración para todos aquellos hombres que deseaban liberarse del imperio británico o el español y vivir su propia vida. Como menciona Ashraf Ismail, director del videojuego, *Assassin's Creed es sobre credibilidad y autenticidad, no es simulación y no es realismo.*(IGN, s/f)

Una vez mencionado lo anterior, se puede observar que la característica principal del contexto de producción es que los videojuegos de la saga Assassin's Creed fueron desarrollados en Canadá, un país occidental, pero que conserva una postura crítica y multicultural de la realidad, pues aunque prevalecen categorías occidentales como el legado clásico, el imperio de la ley, los cuerpos representativos, las lenguas europeas, etc. el sistema político, económico, social y cultural está compuesto por diferentes tradiciones, ideas y posturas provenientes de diferentes grupos étnicos.

De la misma forma, la empresa Ubisoft Montreal, al ser una productora con tradición franco-canadiense, fomenta la multiculturalidad y la diversidad étnica y racial de sus equipos de trabajo. En casos concretos como la solicitud de flexibilidad para el *Programa de Trabajadores Extranjeros Temporales* o las leyendas iniciales de los videojuegos se puede observar la intención de la empresa de integrar y producir contenido desde ideologías diferentes a la occidental. Como lo mencionan los entrevistados, el trabajo para desarrollar cada título de la saga comprende investigación histórica exhaustiva, pues más que simular y otorgar realismo a los videojuegos, intentan dotar de credibilidad

histórica a los productos para ofrecer una manera alternativa de observar la historia de la humanidad.

## **5.2.- Análisis formal o discursivo**

Una vez que ya se ha revisado el contexto de creación del videojuego, este apartado corresponde al análisis formal o discursivo de los videojuegos. En este sentido, se mostrarán los resultados obtenidos del análisis de escenas interactivas y las sesiones de observación participante.

### **5.2.1.- Análisis de escenas interactivas**

De acuerdo con los análisis de las escenas interactivas se pudo observar que las formas simbólicas de “lo occidental” siempre son representadas desde un punto de vista crítico y casi siempre son asociadas con el enemigo del videojuego. Si bien ya se ha mencionado que la saga incorpora diferentes elementos occidentales del siglo XV y XVIII, fundamentados en una investigación histórica exhaustiva del equipo de desarrollo, es importante decir que los elementos visuales, sonoros y narrativos conservan fidelidad histórica, pero que las formas simbólicas se modifican para crear una historia ficticia alternativa donde la religión católica (los Templarios) tratan de controlar el mundo.

Como ya se ha mencionado, las escenas interactivas analizadas dentro de los videojuegos son la primera y la última de la historia, pues a través de esta se pretende observar la evolución de las formas simbólicas de “lo occidental”. De esta manera, las escenas iniciales de los tres videojuegos corresponden a material audiovisual que trata de introducir a los personajes principales de cada uno de los videojuegos (Ezio Auditore,

Desmond Miles y Edward Kenway), mientras que las escenas finales corresponden al final de los tres videojuegos.

#### **5.2.1.1.- Análisis de escenas interactivas de Assassin's Creed II**

La primera escena de *Assassin's Creed II* comprende una explicación de los sucesos acontecidos en el primer videojuego y el escape de Desmond Miles y Lucy de Abstergo. En este sentido, la escena trata de dar sentido narrativo al videojuego.

A lo largo de la secuencia se muestran formas simbólicas audiovisuales occidentales del siglo XV tales como peinados *bureletes*, ropa con *lansquenetes*, armaduras templarias con cruces católicas, espadas tipo *spatha*, cruces cristianas, ciudades con relaciones geométricas, arquitectura clásica como palacios urbanos y ventanas ubicadas geométricamente, así como música renacentista. Uno de los principales diferenciadores de los personajes asesinos es que estos portan ropa occidental pero estilizada de manera moderna, es decir, la ropa conserva un estilo occidental de Renacimiento, pero se puede observar cierta estilización para hacer que la ropa recubra más el rostro y el cuerpo del asesino y tenga un corte más entallado al cuerpo.

De igual manera, las armas más recurrentes mostradas son picas y espadas, pero generalmente solo son portadas por caballeros templarios que tienen una apariencia agresiva y se perciben como enemigos de los asesinos.

Dentro del aspecto sonoro, la música es permanente y suena como fondo con el propósito de generar misterio y conexión con la época renacentista. Asimismo, es importante mencionar que los idiomas utilizados dentro del videojuego son en español y algunas expresiones en italiano para contextualizar a los personajes.

También existen diferentes personajes que forman parte de la narrativa. El primero de ellos es Desmond quien en la primera escena interactiva narra la historia de los asesinos templarios, así como relata su propia historia. De manera similar, Desmond es ayudado por un equipo de asesinos (Lucy, Rebeca y Shaun) quienes le ayudan a conectarse con el Ánima para indagar sobre el Fruto del Edén en la memoria de su antecedente Ezio Auditore.

De la misma forma, la segunda escena interactiva de *Assassin's Creed II* muestra diferentes formas audiovisuales y narrativas de “lo occidental” de manera crítica; sin embargo, a diferencia de la primera, la segunda escena consiste en una revelación muy importante para la historia de la saga, pues el personaje Ezio Auditore, después de vencer al papa Alejandro VI (Rodrigo de Borgia) entra al sótano del Vaticano, donde un miembro de la civilización antigua (Minerva) entrega un mensaje a Desmond Miles a través de su antepasado Ezio. De esta manera, Desmond asume la tarea de encontrar y activar el templo para proteger al mundo de una supuesta tormenta solar que se llevará a cabo el 12 de diciembre del 2012.

En este orden de ideas, existe una herramienta llamada Fruto del Edén, la cual es un instrumento creado por miembros de la civilización antigua mediante el cual podría controlar a los seres humanos. Dentro de la secuencia, el fruto del edén libera a la proyección de Minerva. Específicamente el eje interactivo es muy interesante, puesto que desde un inicio Minerva no se dirige hacia Ezio, sino que observa a la cámara y rompe la cuarta pared con el videojugador. Cuando Minerva dice que Ezio sólo es un medio para el mensaje, Minerva deja claro que el mensaje va dirigido a Desmond, pero principalmente hacia el usuario. Minerva habla a la cámara y menciona el mundo se acabará en 2012, por lo que deben encontrar y activar un templo antiguo.

A través de esta escena interactiva el videojuego logra expandir el círculo mágico más allá de las formas simbólicas entre el videojuego y el videojugador gracias a las referencias en la vida real y contextual existentes. El jugador forma parte de la narrativa al ser quien experimenta las memorias de Desmond y en la vida de Ezio. El jugador se revela como un personaje omnipotente y omnipresente a lo largo del juego; Minerva, al mirar la cámara, revela esto. En esta escena la línea entre juego y realidad se difumina, pues el juego hace referencia a un tiempo y leyenda real (fin del mundo en 2012) y la metanarrativa realiza una inmersión bilateral entre juego-jugador. El círculo mágico crece, se expande y se convierte en parte de la concepción de realidad del mismo jugador. A través de este fenómeno existe una mayor inmersión y se logra una mejor interacción con formas simbólicas por parte de los jugadores. El sentido que se otorga al videojuego difumina la línea entre lo ficticio y lo real.

### **5.2.1.2.- Análisis de escenas interactivas de Assassin's Creed III**

Por otro lado la primera escena interactiva de *Assassin's Creed III* consiste en una contextualización del conflicto entre asesinos y templarios, así como una narración a grandes rasgos sobre los hechos ocurridos en los videojuegos anteriores. Quien narra los hechos es el padre de Desmond. Posteriormente la escena interactiva muestra a Desmond, Shaun, y Rebeca entrar al templo de la civilización antigua, ubicada en Estados Unidos.

A lo largo de la presentación se muestran diversos elementos occidentales de ropa. Específicamente en la descripción de conflictos y templarios se observa la forma de vestir de Ezio al estilo florentino. Además se observan las armaduras templarias. De igual forma las espadas se ven en dos escenas, relacionadas con los templarios. Asimismo todos los elementos arquitectónicos occidentales de la época del renacimiento son mostrados



principalmente en la secuencia de presentación. En esta secuencia se muestran como elementos contextuales asociados a imágenes de antepasados históricos.

Dentro del aspecto sonoro en todo momento existe música ambiental, sin embargo no muestra sonidos específicos de música occidental. De igual manera que en el videojuego anterior, el idioma que se utiliza es el español.

De la misma manera, en la segunda escena interactiva de *Assassin's Creed III* se muestra el final del juego. Es una mezcla entre cinemáticas y escenas jugables donde se muestra el final del videojuego. Se puede observar a Desmond decidido entre salvar a la humanidad y liberar a Juno o dejar que la Tierra se destruya y no liberar a la malvada diosa.

En esta escena los principales personajes son Desmond y dos diosas de la civilización antigua, Juno y Minerva. Dentro de esta escena no existen referencias a formas occidentales audiovisuales occidentales del siglo XV Y XVII, debido a que la escena es en el tiempo actual. La ropa occidental no es mostrada en la escena, únicamente se muestra ropa contemporánea de los asesinos. Las diosas Juno y Minerva conservan sus túnicas y sus tocados con estilo *art déco*.

De la misma manera, aparece la llave que se muestra como un objeto con la capacidad de abrir el templo y activar el poder. Asimismo, a lo largo de la escena sólo se muestra la cueva. Únicamente en el encuadre Juno vs. Minerva se puede observar escenarios mundiales apocalípticos con fuego y terremotos. Los escenarios siempre son lugares occidentales con personas occidentales. En todo momento se puede escuchar música ambiental en diferentes encuadres. La música que se escucha corresponde a una sonorización de acuerdo con las diosas y la antigua civilización.

De esta manera, la característica principal de esta segunda escena es que no se muestran formas simbólicas de “lo occidental” del pasado, sino más bien la secuencia

funciona como un elemento narrativo mediante el cual se explica que Desmond decide salvar el mundo y liberar a Juno, dando justificación para la creación de videojuegos posteriores.

### **5.2.1.3.- Análisis de escenas interactivas de Assassin's Creed IV: Black Flag**

Por otro lado, dentro de la primera escena interactiva de Assassin's Creed IV: Black Flag se genera una introducción al personaje principal del videojuego, el pirata Edward Kenway. La escena interactiva comprende diferentes secuencias y encuadres donde aparece el protagonista en medio de una batalla naval en donde se capacita al jugador para manejar un barco. Posteriormente Edward Kenway cae al agua y naufraga hasta una isla, donde se encuentra con un moribundo asesino llamado Duncan Walpole, a quien mata y roba la identidad para entregar un cargamento y cobrar la recompensa; al momento en que Edward cae al mar, también se muestra una *flashback* donde aparecen el protagonista y su antigua esposa en Inglaterra platicando sobre la necesidad de servir como corsario para obtener dinero y tener una vida decente.

En esta primera escena se puede observar a Edward Kenway como un pirata promedio que debido a la necesidad económica se embarca como corsario y generar riqueza. También la escena es el primer acercamiento al credo asesino, pues en un principio el protagonista hurta la identidad de otro asesino; posteriormente el pirata se convierte y es entrenado por la hermandad.

Dentro del aspecto visual se puede observar el uso de vestidos, mangas, casacas y sombreros. A lo largo de la escena aparecen diversos personajes con a ropa occidental. El personaje asesino utiliza ropa de la época, pero estilizada, creando un ambiente de misticismo, enfatizado por la capucha. Las armas que se observan son mosquetes, pistolas y

alfanjes. De igual manera en la escena se observan barcos de velas, los cuales son un elemento característico de la época y de la tecnología occidental.

Asimismo, la música que se escucha es música occidental característica de la época, pues los instrumentos que se ocupan son violines y *Hurdy Gurdy*<sup>28</sup>. Los idiomas que principalmente se hablan son inglés y español.

Siguiendo el orden de ideas, los principales personajes que aparecen en la escena son Edward Kenway, su esposa Caroline Scott, el asesino Duncan Walpole y Stede Bonnet. Este último personaje históricamente fue conocido por ser un famoso pirata a principio del siglo XVIII. En esta primera escena parece como un comerciante que se queda varado en medio de la isla, por hechos fortuitos se encuentra con Kenway quien lo ayuda a escapar de los ingleses; hasta ese momento se presenta como un comerciante honesto.

Un aspecto relevante dentro de la primer escena interactiva es que las motivaciones principales de Kenway van cambian con el tiempo. En un principio parece motivado por el dinero y riquezas, sin embargo al final del juego su lucha se transforma en una manera de conseguir libertad y democracia para la humanidad.

Por otro lado, en la segunda escena interactiva de *Assassin's Creed IV: Black Flag* se muestra el desenlace de la historia de Edward Kenway. En este sentido la secuencia se lleva a cabo en la isla Gran Inagua en 1722. En esta escena Edward Kenway platica con Adéwalé, Anne Bonny y Ah Tabai sobre el fin de la piratería y lo que pasará con los personajes. Edward Kenway se despide, ve a sus amigos muertos sentados en la mesa (como recuerdo). Observan un barco que llega a la bahía, del cual baja la hija de Edward, por lo que el protagonista se sube a barco y se va con ella. Esta escena es nostálgica y

---

<sup>28</sup> Instrumento que se asemeja a un violín mecánico en el que varias cuerdas vibran por la fricción de una rueda enresinada (situada en la caja de resonancia del instrumento) que gira gracias a un manillar o manivela.

recuerda a los viejos piratas que lucharon contra los imperios. A través de esta escena se percibe la nostalgia de la época romántica de la piratería, en pos del proyecto de la modernidad. Posteriormente Edward Kenway y Caroline Scott viajan en el barco Jack Daw rumbo a Inglaterra y platican sobre el pasado y la muerte de la madre. Esta es una escena interactiva donde el jugador puede conducir el barco. Esta escena también es una escena interactiva en donde se muestran los créditos del juego. Al final de todo se observa una escena post-créditos donde se ve a Kenway con su nueva esposa, a Caroline Scott más grande y al hijo Haytham Kenway. Esta última escena es el puente narrativo entre Assassin's Creed IV y Assassin's Creed 3, pues Haytham Kenway es descendientes de Edward. La escena se desarrolla en un teatro.

De esta manera, la escena completa se refiere al fin de la época dorada de la piratería y genera nostalgia. Se observa un sentimiento de tristeza por los viejos tiempos y los ideales de la libertad, en pos de un mundo moderno. Se critica a la modernidad desde un espacio rebelde de libertad y anarquía romántica, como lo es la piratería.

Dentro del aspecto visual se observa que la ropa que utilizan es ropa occidental. Principalmente los hombres utilizan sacos, casacas, pantalones, chalecos y sombreros de tres picos. Las mujeres (Annie Bonnie y Caroline Scott) utilizan vestidos sobrios escotados y entallados. Las armas que se observan son los alfanjes y pistolas, estas son mostradas como objetos personales pero no se usan. Asimismo los barcos de velas son la única herramienta occidental presente en la escena. Se muestran como un símbolo de libertad y resistencia pirata ante la modernidad.

Los elementos icónicos de la arquitectura occidental se observan en las construcciones de Gran Inagua, pues existe una gran casa con Jardines como extensión de edificios. De igual manera, en el teatro de ópera de la última secuencia existen elementos

barrocos en el entorno. También existen elementos barrocos en los adornos del barco *Jackdaw*.

La música que se escucha a lo largo de la escena es *musique chantante*. Annie Bonny canta una pieza que habla sobre una reflexión de vida en donde las cosas materiales han pasado y ya no queda nada. Esta canción enfatiza la nostalgia de la época dorada de la piratería frente a la modernidad.

A lo largo de la escena interactiva simbólicamente se muestra el inicio de una nueva época y del "proyecto de modernidad". Nostálgicamente se muestra la ruptura de las épocas, y se muestra también el triunfo de los grandes imperios sobre los piratas.

### **5.2.2.- Observación participante**

Dentro de las sesiones de observación participante se registró una gran cantidad de formas simbólicas de lo occidental dentro de los aspectos aditivo, visual, narrativo e interactivo de los videojuegos. Específicamente, la apropiación de formas simbólicas visuales, narrativas y sonoras, resultan en la interactividad del videojuego. A grandes rasgos se identificaron patrones similares de "lo occidental" en los tres videojuegos. A continuación se explicarán:

- Ropa y vestimenta: A través de la ropa se diferencian los personajes principales y secundarios. Simbólicamente se dota al personaje protagónico de características distintas al resto de las personas de la época. La diferencia en ropa, movimiento e interactividad son superiores en el protagonista que los demás. Las vestimentas occidentales más apegadas a la realidad se identifican con enemigos y personajes secundarios. Particularmente en los personajes asesinos se observa una estilización de la ropa occidental dando un estilo más entallado y misterioso a través de la capucha. La capucha de los

asesinos se asemeja a la cabeza de un águila. El águila se presenta como un animal que simbólicamente posee una visión total.

Un aspecto interesante dentro de la jugabilidad es que los comerciantes realizan comentarios en español sobre el aspecto de los asesinos, tales como “no parece un hombre que tenga dinero”. Este tipo de comentarios da a entender que la apariencia de los asesinos es de personas con pocos recursos, de esta manera pasan desapercibidos. Los personajes asesinos siempre son asociados con personas de escasos recursos.

De igual forma se observa una variación notoria en la vestimenta de hombres y mujeres de acuerdo con las ubicaciones del mapa. La apariencia de las personas cambia dependiendo del punto de la ciudad donde se encuentre, pues en las plazas públicas y en zonas aristócratas, las personas visten con ropas y telas de mayor calidad; por otro lado, en las zonas y barrios más pobres se puede observar a personas con ropa corriente e incluso sucia y desgastada.

- Ciudadanos como elementos secundarios y de contexto: Las personas sólo forman parte del entorno, pues son se puede entablar ningún tipo de conversación con ellas, sin embargo es importante mencionar que todas caminan con un rumbo fijo dentro de la ciudad y algunas forman grupos y platican entre ellas. Algunas personas realizan oficios y tareas cotidianas como barrer la calle, pintar paredes, así como comprar y vender comida.

De la misma forma se puede destacar que la actitud de las personas es “moralmente correcta”, pues en ningún momento realizan acciones ilegales y todas ellas conservan un mismo patrón y velocidad en sus movimientos. También es importante señalar que aunque las personas civiles no tienen un carácter protagónico, la actitud de ellas si ayudan a la

construcción del escenario y del ambiente del juego, pues cuando uno corre demasiado rápido o escala las paredes, las personas voltean y critican dichas acciones. Simbólicamente dentro de esta dinámica se puede entender que las personas del entorno, es decir las personas occidentales, no son protagonistas, sino más bien son seguidores de formas y de vida cotidiana. Los únicos personajes que se pueden mover y romper con la pasividad de la rutina son los asesinos; la posibilidad de interactuar que tiene simbólicamente representa la capacidad de decisión y de crítica ante las formas occidentales.

- Música occidental estilizada: A lo largo de los tres videojuegos se puede escuchar música occidental con ciertos rasgos sonoros modernos. Constantemente se mezclan ritmos y sonidos de instrumentos de la época con instrumentos actuales como guitarra eléctrica o teclado. De igual forma, constantemente se utiliza ambientación musical contextual mientras se camina por la ciudad, lo cual que permite referir a una época histórica particular. La música se enfatizada cuando el jugador se sincroniza con el entorno en las atalayas y cuando se muestran escenas interactivas y no interactivas.

- Guardias, policías y militares como enemigos: En los tres videojuegos los guardias, policías y militares son identificados como enemigos. Dentro del mapa que puede visualizar el jugador, son estos personajes son representados con marcadores rojos, lo cual significa que en cualquier momento pueden entrar en conflicto con el jugador. En ciertos momentos, los asesinos son perseguidos por guardias y enemigos, por lo que debe escapar y huir haciendo parkour. De la misma manera, hay puntos para esconderse distribuidos a lo largo de la ciudad. Ya sean guardias italianos, ingleses o estadounidenses, el simple hecho de ser un militar o guardia, es motivo para ser enemigo del asesino. Este aspecto interactivo permite entender que los asesinos son enemigos de la autoridad y de la ley.

- Perspectiva de la cámara y apropiación del espacio: La apropiación del espacio por parte del protagonista es muy interesante pues en todo momento, a través de la cámara se establece una perspectiva de superioridad sobre las personas y la arquitectura. A través de la posibilidad de escalar por casi todos los edificios y casas, así como la posibilidad de subir a puntos altos de la ciudad (atalayas) y sincronizar el juego, las tomas enfatizan una posición superior a la ciudad, es decir, un espacio superior a lo occidental. Los edificios no sólo cumplen con un fin estético y práctico tradicional (vivir, habitar y utilizar el interior), sino que la principal manera de movilidad del jugador es desplazarse por los tejados, enfatizando una función utilitaria diferente a la establecida. La interactividad con la arquitectura establece una utopía de la función de los edificios. La perspectiva que se adopta al desplazarse por los tejados es de tener un panorama general y superior al de las personas de la época.

En el mismo orden de ideas, la forma más rápida de desplazarse por el mapa es por medio el movimiento de *parkour*, el cual es una disciplina francesa que consiste en movimientos acrobáticos para desplazarse. Si bien dentro de esta época es difícil encontrar históricamente alguien que lo hiciera, dentro del videojuego se establece como la manera más eficiente de desplazamiento. A través de esta dinámica, simbólicamente se rompe con el concepto de propiedad privada, pues al realizar los movimientos el personaje camina por tejados y por las ventanas de las casas de la ciudad. El jugador necesariamente debe apropiarse de una manera diferente del espacio. De la misma manera cada cierto tiempo se puede escuchar el sonido de un águila. Este sonido establece una metáfora donde el mismo jugador, pues tanto el águila como el protagonista tienen una perspectiva general de la



ciudad y de la realidad. La vista “desde arriba” es compartida y genera una posición de superioridad ante la realidad.

El protagonista simbólicamente se relaciona con un águila y encuentra la sincronización con su entorno al llegar a las atalayas más altas de los lugares, donde se encuentra un águila. Cabe mencionar que el águila simboliza conocimiento, perspectiva, nobleza y sabiduría; el águila es un animal que observa todo desde arriba debido a su visión periférica y se asocia con el conocimiento de los asesinos.

De igual forma, a lo largo de la partida existe la posibilidad de entrar a bases de datos donde se muestra información real de edificios y personajes históricos. En todo momento el jugador puede acceder a información que le permite tener un conocimiento general y periférico de la época y los personajes.

A través de las diferentes formas simbólicas de lo occidental los jugadores obtienen una visión general y panorámica de la historia en donde son partícipes y protagonistas decisivos en la humanidad. La perspectiva genera y dota de una sensación de verdad y sabiduría al jugador.

- Vista de águila - El jugador tiene la “vista de águila” una opción de visión mediante la cual se puede detectar a las personas inocentes, a los enemigos y a las personas objetivo de asesinato. Ese tipo de perspectiva dota simbólicamente de “sabiduría moral” al jugador. Los enemigos son identificados con el color rojo, los objetivos de amarillo, mientras que las personas inocentes adquieren el color blanco.

Esta opción es interesante debido puesto que denota un juicio moral propio que es más apegado al credo de los asesinos que a las leyes morales y legales que imperan en el

contexto; es decir, distingue a los templarios y militares ingleses como enemigos, sin importar sus acciones o su pasado.

- Asesinato, robo y parkour – En los tres videojuegos existe la posibilidad interactiva de realizar acciones moralmente incorrectas e ilegales, tales como asesinar, robar, espiar y allanar espacios privados. Todas estas acciones interactivas proponen una utopía en la manera de utilización de escenarios y armas occidentales. El *legain* y el *teukain* del mundo se reinventa en el imaginario a partir de la interactividad presentada en el juego. Si bien, en la civilización occidental el asesinato es un delito y una acción moral condenable, en el videojuego es resignificado como una acción necesaria mediante la cual se eliminan a los enemigos que tratan de controlar el mundo (los templarios). De la misma forma, sucede con el robo y el espionaje sigiloso. Por otro lado, como ya se ha mencionado, el parkour se relaciona con una reapropiación tópica del espacio y la arquitectura occidental, haciendo que los edificios cumplan con una función práctica más que estética.

En el mismo orden de ideas, el asesinato es una acción que debe realizarse únicamente a los enemigos, pues si el personaje principal asesina a ciudadanos inocentes se puede observar que las acciones son penadas por el sistema de juego, pues surge una advertencia de “desincronización”, es decir, el videojuego hace repetir la secuencia. En este sentido, el credo de asesinos se refiere a asesinar al enemigo que están en contra de la humanidad y no a gente inocente. Los asesinos son mostrados de manera utópica a la convencional.

- Asociación con sectores discriminados – En todos los videojuegos el credo asesino siempre es caracterizado por aliarse con sectores sociales discriminados e incluso sectores

que viven fuera de la ley, tales como nativos americanos, prostitutas, indígenas, piratas, rateros y mercenarios. Simbólicamente, las clases más bajas y discriminadas de la sociedad son quienes ayudan al protagonista. Las prostitutas ayudan al personaje asesino a esconderse y distraer a los guardias, los mercenarios y rateros pueden ser contratados para comenzar una batalla con militares, mientras que los nativos americanos, piratas e indígenas constantemente son parte del credo asesino y guían las acciones del protagonista. Generalmente la vestimenta que portan los integrantes de estos grupos es ropa occidental estilizada.

- Asociación del enemigo con la religión católica - A lo largo de las misiones se observa en reiteradas ocasiones la asociación de los enemigos a figuras católicas, pues tanto los personajes principales enemigos portan cruces en el pecho. Otro elemento que contribuye a la construcción de la identidad de enemigo en la religión católica es que continuamente las iglesias y catedrales son ubicadas como lugares donde se reúnen los templarios para conspirar.

- Armas templarias y armas asesinas – Las armas occidentales principalmente son utilizadas por los personajes templarios y enemigos. De la misma forma, aunque los asesinos también tienen la posibilidad de utilizar mosquetes, espadas florentinas y martillos, principalmente usan armas no occidentales tales como la hoja culta, los *alfanjes* y *tomahawk*. Un aspecto interesante dentro de los tres videojuegos es que jugador puede comprar en la armería diferentes tipos de armas y mejorarlas.

En el mismo orden de ideas, también se pueden utilizar armas de largo alcance como pistolas, bombas de humo, cerbatanas y cuchillos arrojados. La posibilidad de

interactuar con armas occidentales y no occidentales es asociada con el conocimiento del asesino de ir más allá del conocimiento occidental.

Una vez mencionado lo anterior es importante mencionar que en los tres videojuegos las formas simbólicas de “lo occidental” (vestimenta escenario, arquitectura, personajes, narrativa, interactividad, etc.) permiten al videojugador obtener una visión utópica de la historia donde encarna a personajes socialmente discriminados y reconstruye una visión diferente. Si bien, es cierto que existe una estilización de diversas formas simbólicas para generar un enganche con el público y hacer comercialmente atractivo el producto, también es cierto que el videojuego ofrece una nueva ventana para observar la realidad y existe una gran fidelidad en hechos y personajes históricos. Así como se han mencionado formas occidentales generales presentes en los tres videojuegos, también se registraron ciertas formas particulares presentes en cada uno de ellos.

#### **5.2.2.1.- Observación participante de Assassin's Creed II**

Dentro de la observación se pudieron detectar formas simbólicas de “lo occidental” en diferentes categorías. En cuanto a la vestimenta se detectó el uso de vestidos renacentistas, *schaubes*, *jubones*, sombreros y zapatos puntiagudos. Es interesante observar que los únicos personajes que conservan una vestimenta occidental modificada son el protagonista (Ezio Auditore) y su hermano; si bien ambos tienen camisas y chalecos con rasgo occidentales, se puede observar una estilización de la ropa como pantalones y camisas entalladas, rasgos de ropa actual y moderna.

Dentro de la lengua que se puede escuchar en el entorno son algunas conversaciones en una mezcla de español e italiano. Los únicos momentos donde se escucha que el protagonista habla son en las escenas interactivas y las escenas no interactivas.

La arquitectura que se muestra es completamente occidental, pues se reconstruye la ciudad de Florencia y los diferentes espacios, casas y edificios de la época. Es muy notable la simetría característica de la arquitectura de la época. El almohadillado en las fachadas, así como la simetría en las ventanas, son algunas formas simbólicas de lo occidental que se pueden observar. La inclusión de las catedrales y los palacios urbanos es muy notoria, pues ocupan lugares centrales en el mapa.

El jugador puede platicar y adquirir servicios en las diferentes tiendas y establecimientos ubicados en diferentes puntos de la ciudad. Los establecimientos más emblemáticos son campamentos médicos, sastrerías y herrerías.

Un elemento interesante es la aparición de personajes históricos. En la observación participante se puede interactuar con Leonardo Da Vinci. En el videojuego es plasmado como un artista poco comprendido que sin ser parte del clan de los asesinos, ayuda a Ezio en diferentes sentidos. Principalmente Leonardo descifra códigos de un manuscrito antiguo y con ello modifica la hoja oculta de Ezio. La modificación consiste en un sistema para evitar tener que cortar el dedo de quien la utiliza.

Las armas occidentales que se encontraron son arcos, y espadas florentinas. Un elemento interesante es la aparición de la hoja oculta como un arma asesino. Ezio la adquiere de su padre y una vez que asiste con Leonardo, esta es modificada. La hoja oculta simboliza un misterio, eficacia y discreción. El arma está instalada en un brazalete.

En el asesinato que se realiza durante la Secuencia 2, se puede observar que Uberto porta una cruz católica en el pecho, es decir, simbólicamente la religión católica se representa como enemigo. De igual manera, la vestimenta de Uberto es estereotípica de la época, mientras que la de asesino se distingue por la estilización.

La música es ambiental de cuerdas, pero también en ocasiones se acercan trovadores a cantar.

Un aspecto interesante es la posibilidad del jugador para contratar prostitutas y la posibilidad de aventar dinero para distraer a la gente y a los guardias. Para salir de Florencia es necesario utilizar una de estas habilidades, pues Florencia está custodiada por guardias.

En el mismo sentido, el jugador puede disminuir su visibilidad a través de tres acciones diferentes, las cuales son arrancando carteles de las paredes, sobornando a pregoneros y asesinando a jefes guardias, de esta manera, disminuye la visibilidad. En este sentido, el concepto de opinión pública toma mucha relevancia, pues entre mayor visibilidad, los guardias detectarán a Ezio más rápido.

La familia Auditore debe huir a Monterigioni con el fin de escapar de la guardia, por lo que llegan con el tío Mario Auditore. Mario es un aliado de los bandidos, es decir, una vez más se muestra cómo los asesinos se apoyan de las clases más bajas para cumplir sus motivos. De igual manera, la vestimenta del tío es estilizada y tiene un logo asesino. La villa Monterigioni es presentada como una villa pobre y perteneciente a los asesinos. En el centro de la villa hay una fuente que tiene el logotipo asesino.

Un elemento interesante es que a partir de esta secuencia, se introduce en el juego la posibilidad de buscar códigos cifrados en los edificios de la ciudad. Supuestamente estos códigos son un programa insertado por un aliado asesino que busca revelar la verdad de los templarios en la época moderna. Esta dinámica es una tarea secundaria dentro del juego, pero es de suma importancia porque cuando se accede a los códigos, el usuario debe descifrarlos. La manera de descifrarlos es completar mini juegos de análisis visual. En el primer código se deben analizar obras de arte reales y encontrar similitudes entre ellas; las similitudes son que en la obras de arte existe una manzana (haciendo referencia a la manzana de Adán y Eva). Una vez descifrado el código, un fragmento de video supuestamente “real” es revelado al jugador. En ese tipo de códigos ocultos se puede observar una interacción entre narrativas del juego e incluso conecta con las formas simbólicas reales del usuario (fuera del juego) pues supuestamente la secta templaria es una secta real. Los códigos no son resueltos por Ezio, sino por Desmond, por lo tanto se puede entender como una dinámica internarrativa que genera una sensación de realidad significativa al jugador.

Por último, también se puede observar que el tío Mario menciona que aunque existe una capilla en la villa, el no es muy religioso. Los personajes asesinos en el juego se muestran como personas místicas, pero en contra de la religión católica.

Dentro de esta memoria se exploró principalmente el videojuego en modo historia. Dentro de los aspectos importantes a destacar es que el jugador, conforme va avanzando en la historia, adquiere habilidades y opciones de interacción, principalmente en el ámbito de combate. En este sentido, se puede observar que ya existe la posibilidad de realizar ataques aéreos, ataques sigilosos y ataques desde cornisas. De la misma manera, es

importante mencionar el papel de los personajes históricos, tales como Leonardo Da Vinci, pues él es quien descifra los códigos de asesinos y ayuda a Ezio a mejorar sus habilidades y armas.

De igual manera, en la Secuencia 4 Ezio debe infiltrarse en una catedral, con el fin de espiar los planes de los templarios. La forma de infiltrarse es a través de catacumbas, lo cual representa una nueva manera de apropiación del espacio. A través de este tipo de acciones, el usuario obtiene una vista panorámica y perspectiva de la realidad y de los escenarios, resaltando la posición de conocimiento frente al periodo histórico.

Las armas tienen cuatro clases: hoja oculta, espadas, armas cortas y armas arrojadizas. Cada una sirve para accionar diferentes estrategias de ataque. Dentro de las armas que se venden se encuentran la cimitarra de Venecia, el martillo, martillo de mercenario, la espada antigua de siria, el estilete, el cuchillo y la hoja corta. Cabe mencionar que cada una de las armas tiene características específicas (daño, velocidad y bloqueo). El arma que posee mejores características es la espada antigua de Siria. De esta manera, simbólicamente se descalifica las espadas occidentales, como la espada florentina.

Así como se puede interactuar en la armería, también se puede acceder a comprar cosas en los establecimientos de médicos, los sastres y los vendedores de arte. Dentro de cada establecimiento se pueden comprar cosas útiles para la jugabilidad, como bolsas para cargar más número de armas, medicina para regenerar vida o mapas de tesoros en la ciudad; sin embargo también se pueden adquirir objetos estéticos como pinturas para adornar la villa del tío Mario o tinte para personalizar la ropa del asesino. Dentro de la herrería también puede adquirir, mejorar y reparar la armadura del personaje. La armadura de los



asesinos y de los templarios es muy diferente, pues la de los templarios conserva un estilo medieval y la de los asesinos es muy estilizada.

De igual manera, conforme se avanza dentro de la historia del juego, diferentes personas ayudan a Ezio a cumplir su misión, tales como prostitutas, ladrones y mercenarios. Estos gremios se ubican a lo largo de los escenarios distribuidos en pequeños grupos que pueden ser contratados para realizara acciones específicas. Las prostitutas distraen a los guardias y ayudan a ocultar al asesino, los mercenarios atacan a los enemigos y los ladrones despistan. La asociación de este tipo de grupos (generalmente discriminados) con el gremio asesino, simbólicamente muestra una alianza entre los sectores más bajos de la sociedad para ir en contra de la religión. De la misma manera, la asociación de los asesinos con la familia Medici, significa un vínculo secreto que es compartido por diferentes sectores sociales. De esta manera, se plantea una utopía social al repensar a grupos y sectores sociales discriminados.

Por otro lado, también se muestra un santuario dentro de la villa del tío Mario donde se ubica la armadura de Altair (un antiguo asesino). Esta armadura sólo se desbloquea cuando se recogen varios símbolos, ubicados en criptas de asesinos famosos. Las estatuas de los asesinos famosos hacen referencia a diferentes culturas, tales como la china, la egipcia y la hindú, dando a entender que el credo de los asesinos es universal y que además es de carácter secular.

Tanto en las puertas de la cripta, como en construcciones y estatuas públicas, existen referencias al arte griego. Este tipo de arte se asocia con el renacimiento y el afán de incluir de nuevo el arte clásico.

El idioma utilizado es español y se mencionan algunas frases y palabras en italiano. El único comentario donde se menciona la frase *Requiescat in pace* (latín) es cuando Ezio asesina a algún objetivo. Esta frase dota de humanismo y respeto a la muerte de las personas. A través de esta acción se muestra a los asesinos como personas respetuosas y no como personas inmorales que buscan el beneficio propio. De forma utópica se replantea el papel de los asesinos en la historia.

#### **5.2.2.2.- Observación participante de Assassin's Creed III**

De acuerdo con las sesiones se pudo observar que dentro del videojuego se utiliza ropa occidental, tales como los vestidos de mujer holgados, así como el traje típico de hombre de la época, compuesta por la casaca, camisa, paliacate, pantalón y chaleco. De la misma manera, el personaje principal de las primeras secuencias, Haytham Kenway, en todo momento utiliza un sombrero de tres picos y una espada. También es importante mencionar que Haytham, al ser un asesino que traiciona a la hermandad y se vuelve un templario, la ropa que utiliza no es tan estilizada, sino que es muy apegada a la época. Entre más asesino sea el personaje, más estilizada es la ropa que porta; por el contrario, la vestimenta occidental más apegada a la realidad siempre se relaciona principalmente con la orden templaria.

Por otro lado, Haytham Kenway porta una hoja oculta es capaz de realizar movimientos y acciones de asesinos, sin embargo su movilidad es mucho más rígida en comparación con Connor Kenway (asesino). Los soldados ingleses (casacas rojas) principalmente utilizan espadas y mosquetes.

En el mismo orden de ideas, la arquitectura corresponde a construcciones principalmente de casas y edificios ingleses occidentales de la época. Se observan grandes ventanas y amplios espacios dentro de las casas con división marcada de los cuartos. Incluso, las ciudades de Boston y Nueva York cumplen con la distribución característica de la arquitectura barroca, pues se puede observar que la ciudad tiene un centro significativo que es una plaza real, y adicionalmente se pueden encontrar bulevares en las calles aledañas al centro.

Un aspecto interesante a observar es que al caminar por a las calles se puede encontrar a personas realizando actividades cotidianas como compra-venta de comida, conversar, caminar, niños jugando y pregoneros dando noticias sobre el imperio inglés en Europa. Adicionalmente en este videojuego se incluyó la posibilidad de cazar animales salvajes con la finalidad de recoger carne y pieles, las cuales posteriormente se pueden vender. También se observa la utilización cotidiana de herramientas como carretas, molinos y lámparas de aceite. Por otro lado, al ser Boston un pueblo costero, gran parte de la historia se desarrolla en escenarios donde se muestran barcos con velas.

Dentro de la historia principal, se debe completar una misión que consiste en liberar esclavos para tratar de obtener información sobre el templo de la antigua civilización. Dentro de esta misión existen diferentes elementos simbólicos que se relacionan con la ideología de lo occidental. En primer lugar, el enemigo de la misión es un esclavista inglés, el cual se dedica a capturar nativos americanos para posteriormente venderlos. Dentro de este aspecto narrativo se asocia a Inglaterra con la esclavitud y su permisividad. Incluso, se puede decir que la esclavitud está bien vista por Inglaterra y por Occidente. Por otro lado, Haytham Kenway quien es un templario con un pasado asesino, ayuda a liberar a los indios

norteamericanos. A través de esta dinámica se muestran dos aspectos: el primero consiste en que el protagonista asesino siempre se va a asociar con los grupos socialmente discriminados de la época; y por otro lado se observa que al ser los indios mohawk quienes tienen el conocimiento del templo de una civilización antigua, se revaloriza el conocimiento de los grupos socialmente discriminados y se les otorga simbólicamente la cualidad de sabios.

Los soldados ingleses de la época (también llamados casacas rojas) son simbólicamente representantes de Inglaterra en América, y por consecuencia, representantes de Occidente. Dentro de la interacción del juego esto se puede ver reflejado en que dentro del mapa siempre los guardias son marcados con puntos rojos que representan a los enemigos.

Por otro lado, mientras Inglaterra representa a Occidente, el Continente Americano representa la resistencia contra Occidente, a través de sus paisajes, de sus pobladores (nativos norteamericanos) y de sus animales. En este sentido, el videojuego enfatiza la “civilización” de la ciudad y lo “salvaje” que es el mundo fuera de la misma, a través de dinámicas particulares como la posibilidad de ser atacado por animales salvajes en el bosque y la dificultad para caminar en la nieve.

Al igual que en todos los demás juegos, el personaje principal debe sincronizarse con la ciudad y debe alcanzar atalayas donde pueda observar la ciudad desde lo alto. Una vez más la sensación del usuario de conocer la historia transmite la sensación de conocer la historia y manipularla.

Posteriormente, la segunda sesión que se jugó corresponde al inicio de la historia del protagonista principal del juego, es decir Connor Kenway. Se comienza a jugar la infancia y juventud del personaje. En este sentido, uno de los principales elementos que se detectaron es que en esta secuencia se explora un punto de vista no-occidental del personaje, puesto que es mitad inglés y mitad natío americano. En este videojuego particularmente el protagonista funge como un elemento de unificación y convergencia entre Occidente (por ser inglés) y no Occidente (por ser de una tribu americana).

El escenario donde se desarrolla es una aldea mohawk donde se pueden encontrar a personas realizando actividades cotidianas de una tribu, tal como cocinar, platicar y caminar. Dentro de la historia lo que se hace es brindar un tutorial al jugador a través de cumplir misiones de recolección y caza.

Por otro lado, el idioma que se utiliza en el videojuego principalmente es el español, sin embargo también se incluyen diálogos en lengua mohawk que son subtitrados. De esta manera se brinda un realismo en el entorno al escuchar el idioma original de las tribus. De igual forma, en todo momento que se cumplen misiones se pueden escuchar canciones nativas donde predomina el uso de tambores y cantos en dialecto.

Uno de los principales elementos que observan dentro de este juego es que el protagonista pertenece a un grupo social discriminado. A diferencia de Assassin's Creed II donde el protagonista pertenecía a una elite burguesa italiana, en este juego de video el protagonista encarna la discriminación racial y étnica. El protagonista es despojado de su pueblo originario y de su madre por un ataque de Charles Lee, personaje histórico que en la narrativa del videojuego pertenece a la orden templaria. Constantemente en los diálogos

que tiene Connor con las personas de su tribu se puede escuchar hablar de las condiciones de discriminación que se daban en la época.

Por otro lado, también los nativos norteamericanos son asociados con la civilización antigua y su conocimiento, pues la jefa de la segunda aldea de Connor le da una herramienta que contiene el espíritu de una antigua diosa, la cual le revela su deber de convertirse en asesino y proteger el templo antiguo de América de los templarios. En la revelación de la diosa de la antigua civilización, Connor adopta la forma de un águila. Como ya se ha mencionado, el águila se asocia con la sabiduría y el conocimiento de la orden asesina.

Otro elemento adicional que se encuentra dentro del videojuego es la posibilidad de caza animales, sin embargo constantemente el personaje hace comentarios de su unión con la naturaleza, incluyendo plantas y animales. Esta visión no corresponde a la visión occidental, sino a una utopía de la época que proviene de los nativos americanos.

Tanto Charles Lee como los templarios constantemente realizan comentarios donde se expresa la necesidad de “modernizar” a los salvajes, esto a de acuerdo con la visión occidental de civilización de la época, imponiendo un conocimiento técnico instrumental sobre para manipular el mundo. Los comentarios de los asesinos y de los nativos americanos expresan su inconformidad con ese esquema de pensamiento y con la “civilización”.

Las armas con las que Connor cuenta son un arco una hoja oculta y un Tomahawk; este último es un arma tradicional de nativos americanos. Se puede observar que el Tomahawk tiene el diseño del símbolo asesino, tratando de hacer referencia al credo.

Es importante mencionar que Connor desarrolla un punto crucial para la historia de la independencia de los Estados Unidos de Norteamérica, puesto que la secuencia 8 consiste en salvar a George Washington del ataque de Thomas Hickey como parte del plan templario para que el general Charles Lee ascienda a ser comandante del ejército de las 13 colonias y liderar la independencia de los Estados Unidos.

Si bien en este videojuego existe una convergencia de intereses tanto por parte de los templarios como de los asesinos en apoyar la independencia de Estados Unidos, ambas perspectivas chocan debido a que los templarios buscan aprovecharse de la guerra para conformarse como líderes del nuevo país y los asesinos buscan perseverar la paz y la libertad.

Dentro de la secuencia se observó que para completar misiones el usuario debe realizar tareas que constantemente son calificadas como ilegales e inmorales, como robar, asesinar, espiar y generar peleas, sin embargo todas esas acciones son orientadas para generar un bien común mayor, como preservar la libertad humana.

Una vez más se puede observar que la asociación de los asesinos con los grupos socialmente discriminados y que operan fuera de la ley (en esta secuencia encarnado por prisioneros), es necesaria para cumplir los objetos. Incluso como parte de la historia Connor Kenway es un prisionero y se debe asociar con otros reos para escapar y cumplir con el cometido de salvar a George Washington.

Connor, de acuerdo con el videojuego, realiza ciertas actividades que son fundamentales para consumar la independencia de Estados Unidos, pero siempre siendo discreto. A lo largo del videojuego, al igual que en los demás, se crea un ambiente de visión

general de la historia y de estar detrás de los acontecimientos importantes. El videojugador, indirectamente, es parte de la historia en un sentido utópico.

Por otro lado, también se puede observar que en secuencias que pertenecen al presente donde se juega con Desmond Miles, los indicadores de personajes, asesinos, armas y vida no están presentes, esto con el objetivo de otorgar realismo narrativo al videojuego, pues estos indicadores únicamente están presentes dentro de las memorias reanimadas por el ánimo.

Otro aspecto interesante es que como misión secundaria se pueden capturar las bases de los asesinos y para lograrlo se debe destruir su almacén de pólvora y se debe quitar la bandera británica e izar la bandera de las 13 colonias.

De la misma manera, el videojuego retrata a George Washington como un líder con errores morales, pues según la historia, es responsable de ordenar la matanza de nativos americanos asociados a los británicos. De la misma manera, existe un contenido descargable adicional (DLC por sus siglas en inglés) donde se puede jugar secuencias extras del videojuego donde el enemigo es George Washington a quien supuestamente le ha enloquecido el poder y comienza una tiranía; en esta extensión, Connor no pertenece al credo de los asesinos y simplemente debe derrocar al monarca. Si bien, no es un contenido relevante para la historia, si es interesante la recreación de un personaje histórico desde un punto de vista diferente al convencional, en donde personifica un enemigo.



### **5.2.2.3.- Observación participante de Assassin's Creed IV: Black Flag**

Dentro de la observación participante, al igual que en los demás videojuegos, se observó que existe un énfasis en la perspectiva general y periférica de la historia a través de la presentación de los escenarios y de los edificios que permite construir una visión contextual de la época. La movilidad que se tiene a través de movimientos de *parkour*, así como la facilidad para escalar los edificios, dota a la arquitectura de un carácter utópico técnico con el fin de sincronizarse con el lugar, en vez de cumplir únicamente una función estética. Cabe mencionar que la primera observación participante del videojuego se llevó a cabo en La Habana, Cuba en 1705, por lo que se pudo notar la presencia de diferentes soldados británicos en la ciudad; de la misma manera, estos soldados son enemigos en potencia que pueden perseguir y atacar al personaje principal cuando trata de escapar de un asesinato o cuando realiza una actividad no permitida, como caminar por los tejados o empujar gente común y corriente.

En torno a la vestimenta y la ropa, la observación participante de este videojuego coincidió con los otros, en donde la ropa del asesino es ropa occidental de la época estilizada, mientras que la ropa de los enemigos y personajes secundarios es más apegada a la ropa que realmente se vestía en la época. Los hombres generalmente visten con casacas compuestas por camisas, pantalones y botas y las mujeres utilizan vestidos holgados y de colores. Cabe mencionar que la diferencia de los escenarios dentro del videojuego es muy marcada ya que se puede observar la distinción de las clases sociales a través de los edificios derruidos en los barrios pobres, así como la gente que viste con ropa sucia y sencilla.

Si bien, también existe una asociación de personaje principal con sectores discriminados como prostitutas y ladrones, específicamente en este videojuego el personaje pertenece a los piratas y es asociado a grupos criminales fuera de la ley. Al igual que en los demás videojuegos existe la posibilidad de robar, asesinar, pero se incorpora la opción de salvar a piratas que son atacados por militares y una vez que son salvados, dichos piratas se incorporan a la tripulación del protagonista.

Un aspecto técnico del videojuego es que tanto los gráficos como el motor de movimiento son más naturales. Por otro lado, las armas que se utilizan son espadas de diferentes tipos, como españolas, francesas y roperas, pero principalmente las cimitarras utilizadas por los piratas de la época. De igual manera, el personaje puede ocupar cerbatana, pistolas de pólvora, cuchillos, bombas de humo y dardos tranquilizantes, así como hojas ocultas; de esta manera, se prioriza la efectividad de armas no occidentales (como cerbatana, dardos y hojas cultas) sobre espadas clásicas occidentales.

Al igual que *Assassin's Creed III* Occidente es representado por Inglaterra, sin embargo en *Assassin's Creed IV: Black Flag* el concepto también engloba a España y a Francia, puesto que son potencias que pretenden expandir su dominio por las Indias Orientales; en este sentido, los piratas encarnan un sector social criminal que es relegado y combatido, el cual se apropia de Nassau, "el último rincón libre de imperios en el mundo".

De igual manera, en el videojuego se puede observar que los templarios representan a Occidente pero que se posicionan simbólicamente como una secta superior a los países y las religiones, pues en el discurso que dan el Gran Maestro y Wood Rogers mencionan su ambición por superar dichas instituciones sociales.

En este videojuego el artefacto de la civilización antigua que se busca es el observatorio, una herramienta que permite visualizar y saber todo de cualquier persona en el mundo, en este sentido, es un instrumento de poder a través del espionaje indiscriminado de los seres humanos. Vale la pena mencionar que los templarios los buscan para aumentar el control y los asesinos buscan impedirlo.

Por otro lado, la música que se escucha de fondo principalmente es música de la época tocada por instrumentos de cuerda; en gran medida se apega a la música de la época. A lo largo de la trama se puede escuchar énfasis en momentos críticos de la historia del videojuego con ciertos suspensos musicales. También dentro del aspecto sonoro se puede observar la utilización del español y del inglés. Mientras que las instrucciones del juego son en español, los diálogos son una mezcla entre inglés y español, la cual se apega históricamente a los idiomas que hablaban las personas de la época.

En el mismo orden de ideas, una de las misiones secundarias es encontrar en las diferentes ciudades del Caribe las partituras de las salomas. Una vez que se encuentra una saloma, mientras se navega en el mar, existe la opción de poner a la tripulación a cantar dichas salomas mientras navegan.

Dentro de la observación participante también se completó la secuencia número 3. Dentro de esta se pudieron detectar diferentes elementos que refieren a lo occidental desde diferentes perspectivas. Específicamente esta secuencia cuenta sobre la vida de piratas en Nassau. Kenway, siendo un pirata más, se asocia con piratas reconocidos de la época como Edward Thatch, Anne Bonny, Benjamin Hornigold, Bartholomew Roberts, entre otros. De esta manera, la gran mayoría de misiones refieren a cumplir actividades ilícitas como el

ataque y abordaje de barcos mercantiles ingleses y españoles. De la misma forma, robo de diferentes almacenes de caña.

Respecto a la jugabilidad, *Assassin's Creed IV: Black Flag* tiene un gran avance en cuanto a las opciones del gameplay, pues en este videojuego se incorporan las funciones de cazar animales diferentes con el fin de mejorar ropa y aditamentos, tales como bolsas para guardar munición, pistolas, espadas, etc. La caza de animales puede ser tanto en tierra como en el mar. Al igual que en los diferentes juegos, se incorpora una base de datos donde se puede consultar información verídica de personajes históricos, animales de caza, edificios, ciudades, lugares, etc.

Dentro de los discursos de los piratas continuamente se refiere a resistir los imperios europeos (Inglaterra, España y Francia) con el fin de hacer de Nassau un lugar democrático liderado por piratas. En este sentido, los piratas recurren al discurso y el uso del concepto de libertad como un lugar donde no exista ningún rey, no haya religión y no se paguen impuestos. Continuamente, mencionan de manera despectiva a las monarquías españolas de la época.

A diferencia de los otros videojuegos en *Black Flag* se enfatiza la práctica de actividades ilegales como el abordaje de barcos y el robo de cargamento para posteriormente venderlo. Por otro lado, las opciones de mejora se encuentran en las armas, y tanto el aspecto como las armas del barco.

En el mismo sentido, las formas simbólicas de arquitectónicas de Nassau corresponden a un lugar pobre y con construcciones en ruinas. Tanto las casas como las tiendas e iglesias se ven en condiciones deplorables. De igual forma se puede observar que

en las calles circulan personas caracterizadas como piratas y personas pobres, muchas de ellas realizando actividades cotidianas como platicar, comprar o vender cosas, pero algunas otras se observan bebiendo alcohol. El tema de la bebida es constantemente asociado como una manera de romper las reglas en el videojuego.

También es importante mencionar que la asociación con grupos sociales discriminados en el videojuego contempla a la comunidad maya, pues uno de los personajes asesinos que ayuda y entrena a Edward Kenway en la búsqueda del observatorio es el Maestro Ah Tabai, quien vive en una comunidad maya en Tulum.

### **5.3.- Análisis de reinterpretación**

Dentro de esta fase se llevaron a cabo tres entrevistas a profundidad y un grupo de discusión, a través de los cuales se pretende elucidar la forma de apropiación de formas simbólicas de “lo occidental” por parte de los usuarios.

En este sentido, los criterios de selección para los informantes se pueden consultar en el capítulo número 4 del presente trabajo. Cabe mencionar que existen algunas consideraciones previas para el análisis de datos.

En un primer momento, se pensó en realizar las entrevistas y el grupo de discusión con los alumnos que integraban el *Taller de análisis de videojuegos contemporáneos* que se impartió el semestre 2019-1 dentro de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, sin embargo se optó por lanzar una convocatoria abierta a través de grupos de fans en redes sociales, con el fin de seleccionar a sujetos que tengan un alto nivel de afinidad con los videojuegos y que constantemente participen dentro de los espacios de discusión en la red.

De esta manera, se contactó a los administradores de los grupos de Facebook *Assassin's Creed – Gremio de las sombras*, *Assassin's Creed Latam* y *Assassin's Creed México*, quienes publicaron la convocatoria a través de diferentes notas e imágenes en las semanas anteriores al grupo de discusión. De esta manera, existió una amplia respuesta por parte de la comunidad y se recibieron cerca de 60 correos y mensajes de personas interesadas. En una última instancia, se seleccionaron tres personas para las entrevistas a profundidad y doce personas para el grupo de discusión.

Cabe mencionar que ambas técnicas de investigación se realizaron en instalaciones de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales durante el mes de febrero de 2019.

### **5.3.1.- Entrevistas en profundidad**

En un primer momento se realizó la primera entrevista a profundidad con Luis Jair Mejía Aguilar (iZhi Dono1), quien es capacitador de protección civil, experto en rescate de desastres naturales urbanos y fanático de la saga *Assassin's Creed*, sin embargo se ha optado por considerar esta entrevista como un piloto, debido a que al ser la primera ayudó a perfeccionar las preguntas y los temas que se abordaron. Algunas áreas de oportunidad que se detectaron en la entrevista piloto corresponden a ciertas preguntas del instrumento que se modificaron para obtener una mejor obtención de datos. Las preguntas que corresponden a las categorías se ampliaron con el fin de encontrar datos sobre la apropiación de formas simbólicas del videojuego

Sobre la base de lo observado en la entrevista piloto, se realizaron las siguientes entrevistas en profundidad. De esta manera, el primer entrevistado fue Aldo Araujo (AA) quien es Licenciado en Farmacia por la Facultad de Estudios Superiores (FES) Cuautitlán de la UNAM. El informante tiene 28 años y además de ser videojugador de la saga, practica



Imagen 8. Aldo Araujo y su pareja caracterizados de personajes de Assassin's Creed

combate escénico medieval en el grupo *Black Sails*. Actualmente trabaja en un hospital y usualmente en sus tiempo libre juega videojuegos, además de que en conjunto con *Black Sails* suele presentarse para realizar funciones de combate en festivales medievales que se llevan a cabo dentro de la Ciudad de México y el área metropolitana. Cabe mencionar que Aldo mantiene una relación de noviazgo con una mujer con quien comparte sus pasatiempos y gusto por la saga *Assassin's Creed*; incluso mencionó que para asistir al estreno del largometraje en 2016 se caracterizaron como los personajes del videojuego (imagen 8).

El segundo entrevistado fue Carlos Antonio Fabela Escobedo (CF) quien es estudiante de la Licenciatura en Historia por parte de la Universidad Autónoma de México (UAM) en el campus Iztapalapa. Tiene 25 años y es estudiante de tiempo completo, aunque los fines de semana trabaja ocasionalmente. En sus tiempos libres juega videojuegos y sus preferidos son los de estrategia y aquellos que tratan temáticas históricas. En la entrevista mencionó que su primer acercamiento a los videojuegos y una de sus motivaciones principales para estudiar historia fue el juego *Age of Empires II*, lo que lo motivó posteriormente a jugar todos los títulos de esa saga. Al igual que Aldo Araujo, su primer acercamiento a la saga *Assassin's Creed* surgió por la recomendación directa de un amigo cercano de la infancia. Actualmente Carlos Antonio busca hacer una especialización de sus estudios en el periodo del Renacimiento (siglo XV y siglo XVI) porque comenta que es una época que le parece interesante debido a las transformaciones sociales de los estados modernos.

Por otro lado, el tercer entrevistado fue Angel Diego Hernández Romero (DR) quien es estudiante de octavo semestre de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales en la UNAM. Diego tiene 22 años y es estudiante de tiempo completo. Como pasatiempo suele jugar videojuegos en línea y tocar diferentes instrumentos musicales. Al inicio de la entrevista mencionaba que *Assassin's Creed* es su saga favorita y ha jugado todos los videojuegos. De igual forma, mencionó que practica meditación y tiene una inclinación por el budismo.

En este sentido, como se ha mencionado con anterioridad, los entrevistados fueron contactados a través de redes sociales, por medio de grupos de fanáticos en la plataforma Facebook y las entrevistas se realizaron en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM. Una vez descrito lo anterior, se comenzará a redactar el análisis de la información recopilada en estas entrevistas:

#### **5.3.1.1.- Antecedentes generales de la saga**

Como se ha mencionado anteriormente, el primer segmento de preguntas se dirigió a investigar el contexto en que los entrevistados se han acercado a la saga. De esta manera, todos ellos mencionaron información similar.

Un primer hallazgo es que el primer acercamiento de los videojugadores a la saga se dio por recomendación de amigos y que debido al contenido histórico de los mismos, los sujetos continuaron consumiendo las entregas posteriores. De igual forma, se puede observar que la temática histórica de los videojuegos es un elemento que atrae a los jugadores que de por sí ya han desarrollado alguna afinidad por la historia y por videojuegos de este tipo.



AA: El primer videojuego que jugué fue Assassin's Creed 2. Primero lo jugué por curiosidad para ver de qué trataba y conforme iba avanzando en la historia y vi que realmente tenía hechos históricos, es me empezó a atrapar.”

DR: Yo empecé a jugar porque un amigo que venía de Canadá, vivía como a cuatro cuadras las de las oficinas de Ubisoft. El me llevó al mundo de Assassin's Creed y me dijo que empezara con el dos. Empecé con ese y escogí a Ezio(...) A partir de Assassin's Creed los juegos de mundo abierto se volvieron mi fascinación total.”

CF: En principio la inspiración para acercarme a la historia fue Age of Empires. Yo tenía 6 o 7 años. De ahí empezó mi gusto por la historia. Posteriormente, en la secundaria sale el Assassin's Creed 2, ahí yo todavía no lo conocía. Después, con un primo jugué el uno. Ya después le fui dando seguimiento porque me gustó mucho la historia de Ezio.”

En el mismo sentido, se observó que los entrevistados que estudian carreras de ciencias sociales (Carlos Fabela que estudia historia y Diego Romero que estudia ciencias de la comunicación) manifiestan que existe una relación entre el conocimiento que han aprendido en la universidad y el contenido de los videojuegos.

CF: Si uno está estudiando carreras de ciencias sociales proyectas tu vida con el videojuego. En las dos<sup>29</sup> es una lucha antagónica entre los males de la vida diaria como la corrupción y la delincuencia.”

DR: Siempre me ha gustado la historia. Soy pésimo en la memoria en cuanto a fechas, pero en cuanto a hechos tengo una retentiva más grande. El hecho de que te cuenten la historia de esta forma, en un videojuego en donde la vas construyendo y vas desarrollando el personaje, es lo que te llama para querer aprender más.

Particularmente, Carlos Fabela mencionó que al ser estudiante de historia pretende hacer una especialización en el periodo del renacimiento (siglo XIV y

---

<sup>29</sup> El entrevistado se refiere a los videojuegos y a la vida cotidiana.

XIV), pues él considera que este periodo es fundamental para la creación y la consolidación de los estados modernos.

CF: Inconscientemente he agarrado el gusto a esa época y es sobre la que estoy buscando hacer una especialización. Me gustaría hablar del siglo XIV y XVI. Me atrae la creación de los estados modernos porque es la respuesta a lo que estamos viviendo. Es la creación del capitalismo, la creación de grandes imperios, y eso es lo que esta pasando en Assassin's Creed, toda la época en que los estados papales se enemistan con la hermandad asesina. (...) Me gustan mucho esos temas.”

De igual forma, se detectó que los videojuegos favoritos de los videojugadores son el dos y el cuatro, debido a que pueden apreciar una construcción del personaje de Ezio<sup>30</sup> a lo largo de *Assassin's Creed II*, *Assassin's Creed Brotherhood* y *Assassin's Creed Revelations*. Por otro lado, *Assassin's Creed IV* ha sido del interés de los videojugadores debido a los escenarios, la creación del ambiente del Caribe y de los piratas, al mismo tiempo que la jugabilidad es más sencilla y dinámica.

AA: Mi favorito es el Black Flag por la época que manejaron. La época de la piratería de 1700. A mí me han gustado esos temas y cuando vi que el juego que estaba ambientado esa época me gusto mucho. La jugabilidad me gusta más porque es más sencillo que los demás.”

DR: De mis videojuegos favoritos es el Black Flag porque me encanta la historia de los piratas, todo lo que tiene que ver con esta parte oriental, no tan enfocado a Occidente. (...) Entonces el tener la posibilidad de un mundo abierto, de explorar el mar, llevar a cabo el

---

<sup>30</sup> Personaje protagonista de *Assassin's Creed II*, quien según la historia del videojuego es el maestro asesino del Renacimiento y desempeña el rol de héroe en la historia.

comercio de pieles, desde cazar, hasta pescar, es algo que te enseña mucho. Aparte me gusta porque las cinemáticas<sup>31</sup> son increíbles.”

CF: Mi videojuego favorito es el Black Flag. A muchos les gusta el dos o el Brotherhood porque son los más representativos, pero por toda la historia el Black Flag se me hace el mejor, por toda la cuestión romántica de lo que es un pirata, la libertad, el poder sobrevivir día a día, estar en el mar donde no tienes dueño, en donde tus únicas obligaciones son con tu gente, navegar, el modo de juego. Todo lo que significa ser un pirata se acomoda muy bien a lo que puede ser la hermandad de asesinos.”

En el mismo orden de ideas, los entrevistados manifestaron que están conscientes de la ficción dentro del videojuego, sin embargo reconocieron que todos ellos están basados en una documentación histórica exhaustiva y que se pueden apreciar elementos verídicos y reales, hasta el punto de ser un elemento que incluso los motiva a aprender historia. Si bien los videojuegos no ofrecen un contenido cien por ciento verídico son gancho para investigar sobre personajes o periodos históricos particulares. Dos de ellos (CF y DR) refirieron que la leyenda inicial “Basado en hechos históricos” les proporciona de información para discernir entre lo real y lo ficticio.

CF: Hay que saber dividir la ficción de la verdad. Obviamente es una historia ficticia, desde el principio te lo marcan, la cuestión es que lo deben hacer lo más apegado a la historia posible. Es como una novela histórica en donde cuentan un drama en medio de una situación histórica. Siempre que pasas por un edificio importante, te saca el cuadro donde entras y te sale la información del lugar, esto hace que te pongas a buscar información y eso se me hace muy importante, porque más que dar con la certeza yo digo que es divulgación histórica. Puede ser una obra de ficción, pero si de verdad te interesa el momento, una obra de arte o

---

<sup>31</sup> Como se ha mencionado en el Capítulo 3, las cinemáticas son escenas no interactivas en el videojuego que sirven para contar la historia.

un edificio, tu vas a buscar por tu cuenta. (...) Eso me gustó mucho de Assassin's Creed, que nos da las bases para esa divulgación histórica y cultural que pueda haber.

DR: A mí siempre me ha gustado la historia, pero el hecho de que te cuenten la historia de esta manera, en donde tú la vas construyendo y vas desarrollando el personaje, es lo que te llama para querer aprender más. Yo considero que es como en las películas que dice, "basada en hechos reales", pero no que son hechos reales. Utilizan la ficción, que en este caso es el credo de los asesinos, para contarte como fueron pasando ciertas cosas. Tocan temas totalmente reales, pero te permiten ser más comprensivo de por qué pasan las cosas.

Un aspecto relevante es que entre los elementos que los entrevistados consideran reales dentro del videojuego se encuentra la idea de la conspiración templaria y la percepción de que el mundo es controlado por élites de poder.

DR: Considero que es real la fuerza de los templarios que es una orden que tienen una serie en History Channel sobre su historia. Ellos son un grupo bastante poderoso y muy influyente durante la época que le siguieron a la edad media."

En el mismo orden de ideas, en la segunda sección de preguntas se abordaron las categorías de Occidente. Los resultados se muestran a continuación.

### **5.3.1.2.- Civilización y Occidente**

Uno de los aspectos más relevantes dentro de esta categoría es que todos los entrevistados asocian el concepto de civilización como una idea neutra que se refiere a la tecnología que desarrolla una sociedad. Esto quiere decir que dentro de las respuestas no se encontró que refirieran a la civilización como una idea de dominio ideológico, separando civilización de barbarie.

AA: Civilización la entiendo como un conjunto y un ecosistema de lo que somos los seres humanos en una sociedad organizada que tiene gobierno y política."

DR: Entiendo civilización como un grupo de personas, un grupo de seres que tienen ciertas ideologías y que actúan de cierta forma. (...) Civilización son personas que tienen ciertas prácticas que han tenido un impacto evolutivo y que seguirán evolucionando.”

CF: Civilización podría ser un grupo de personas que comparten una cultura, un lenguaje y un tipo de creencias y tradiciones.

De igual manera, Occidente es referido por los entrevistados como un concepto que se relaciona con la ubicación geográfica de los países en el mundo. Dentro de las respuestas se encuentra ambigüedad en la referencia del concepto, probablemente debido a la variación de asociación geográfica que ha sido modificada en diferentes periodos históricos. Los entrevistados mencionaron que pudiera referirse principalmente al continente Americano. El único entrevistado que mencionó la relación entre Occidente y las culturas antiguas (Grecia y Roma) fue Carlos Fabela, quien probablemente tiene esta percepción por su conocimiento previo del tema, adquirido en sus estudios de historia.

AA: ~~Occidente~~ lo asocio con todo este continente, el Continente Americano.”

CF: ~~Occidente~~ es entendido como las culturas que parten desde la lógica griega y las leyes romanas y que adaptan su estilo de vida bajo preceptos filosóficos, sociales, estéticos y culturales, agregándole la religión cristiana.”

DR: ~~Occidente~~ puede relacionarse con atraso, porque las civilizaciones empezaron en la parte Oriente, desde China, Mesopotamia y todo el auge de Europa. (...) En el continente europeo y asiático es donde está el adelanto. Occidente lo relaciono Centroamérica y Sudamérica; es el lugar donde el conocimiento llegó más tarde.”

De la misma manera, se observó que las categorías de civilización y Occidente son principalmente visibles Assassin's Creed III y Assassin's Creed IV: Black Flag. Sin embargo la postura con que se abordan no es crítica, sino más bien

una referencia neutra y contextual a la zona geográfica que asocian los entrevistados con Occidente.

AA: Realmente creo que el videojuego toca los temas de la civilización y Occidente. Por ejemplo, en el Black Flag toca el tema de la conquista de Occidente y de América. Y en el tres, que abarca la independencia de las colonias norteamericanas, entonces creo que tocan los temas de manera atractiva para el público. (...) En el Black Flag abordan la cultura maya que es una cultura americana y occidental.”

DR: Civilización y Occidente lo veo más en el cuatro porque ahí estamos hablando de colonización. En el tres se habla de la liberación de colonias inglesas y en el cuatro se habla de la exploración marítima de Occidente (América).”

Dentro de esta primera categoría (civilización y Occidente) también se observó que los entrevistados referían una asociación de asesinos y templarios con determinadas clases sociales. Si bien, clases sociales no es una categoría propuesta por Huntington, en el presente trabajo es pertinente ubicarla como un elemento narrativo que permite criticar clases sociales altas a partir de la jugabilidad y la historia del videojuego.

Los entrevistados manifestaron que existe una constante asociación de clases bajas con el credo asesino y los templarios generalmente pertenecen a clases burguesas y élites de poder. Dicho elemento narrativo del juego es percibido y apreciado por los jugadores, debido a que lo relacionan con experiencias personales. Los entrevistados manifestaron que ellos mismo tienen relación con clases sociales bajas y grupos discriminados, por lo que es significativo este elemento dentro del videojuego.

CF: Uno que viene de estamentos más bajos, de clase media baja, se identifica. Lo que pasa en el juego es que la hermandad de asesinos se junta con estos estamentos bajos. Recuerdo

que una de las misiones secundarias del Brotherhood es aliarse con los mercenarios, aliarse con ladrones y con prostitutas. Y uno que vive en la periferia de la ciudad va sintiéndose identificado ante tales situaciones. (...) Eso es un reflejo en la actualidad de lo que alcanzo a ver en el videojuego.”

DR: Puedo observar que hay clase baja, media y alta. La clase baja son sexoservidoras, vagabundos que puedes ir a contratar para que te ayuden. En clase media se tiene a Ezio, que tiene ciertos contactos políticos, pero que es clase media. Puedo ver las clases sociales con una relación al conocimiento. Dependiendo de la clase social que tienen las personas tienen diferente acceso al conocimiento.”

De la misma forma, un elemento que corresponde a una nueva categoría de Occidente que surgió a lo largo de las entrevistas es el perfil étnico de los personajes, puesto que al tratar el tema de civilización y Occidente, los entrevistados manifestaron que aprecian un tratamiento narrativo relevante de los diferentes grupos étnicos. Los informantes mencionaron que sobre todo en el Assassin's Creed III y Assassin's Creed IV los videojuegos resaltan el papel de diferentes grupos étnicos discriminados, como los nativos americanos y los esclavos africanos del siglo XVIII. En lugar de presentarse como enemigos, los grupos étnicos no occidentales son expuestos como héroes y grupos que poseen conocimiento y sabiduría ancestral, casi siempre aliados de los protagonistas.

AA: Creo que en el videojuego les dan importancia a los grupos étnicos. No los meten por relleno en la historia. En el Black Flag se ve que ya había una hermandad de asesinos entre los mayas, cuando Edward Kenway se infiltra en Tulum y encuentra que ya había mayas que seguían el credo asesino. En el tres, abordan la dominación de los ingleses a las culturas endémicas de Norteamérica. (...)El protagonista, Connor, es un personaje que es hijo de un inglés y de una mujer de una cultura endémica norteamericana. Se ve como el protagonista busca servir al credo asesino pero también defender a su cultura. Abordan a los

diferentes grupos étnicos de varias maneras, pero todas muy buenas; todos ellos tienen un papel muy relevante. Por ser culturas que ya tenían muchos años de historia, tenían conocimientos ancestrales de los frutos del edén<sup>32</sup>.”

En el mismo orden de ideas, la siguiente categoría que se abordó en las entrevistas fue religión. La información más relevante se menciona a continuación.

### **5.3.1.3.- Religión**

Antes de abordar el tema, es importante mencionar que previamente se preguntó a los tres entrevistados si practicaban alguna religión. Diego Romero mencionó que practica budismo de manera libre, no como una religión sino como una filosofía de vida. Carlos Fabela comentó que sigue la religión Ásatrú, creencia a los dioses germánicos y nórdicos, pero que está en desacuerdo con el aspecto de sacrificios humanos. Por otro lado, Aldo Araujo manifestó que practica la religión Cristiana. Sin embargo todos ellos comentaron que no tenían ningún inconveniente en tratar el tema de religión en el videojuego.

Una vez dicho lo anterior, los hallazgos más importantes que se detectaron entorno a la categoría de religión se mencionan a continuación. En primer lugar, los entrevistados mencionaron que en todos los videojuegos está implícito el tratamiento de la religión católico-cristiana. Carlos Fabela comentó que la religión es un eje central en el videojuego, pues los artefactos que son buscados tanto por asesinos como templarios son llamados *Frutos del Edén*, haciendo alusión al relato bíblico del Génesis. De la misma forma, Carlos identificó que el nombre los templarios se desprenden de la orden militar católica, financiada por la iglesia, que

---

<sup>32</sup> Según la historia del videojuego, los frutos del edén son artefactos que poseen un poder de dominación, creados por una civilización antigua que habitó el planeta antes que los humanos.



durante la edad media buscaban la reconquista de Tierra Santa. Sin embargo los tres entrevistados coinciden en que el videojuego *Assassin's Creed II* lo aborda de manera más explícita, debido a que en esta entrega se observa un conflicto directo entre el protagonista (Ezio) y el Papa Alejandro VI (Rodrigo de Borja).

Otro aspecto interesante es que los tres entrevistados mencionaron que la perspectiva de religión católica-cristiana en el videojuego es neutral, sin embargo a lo largo de la historia (específicamente de *Assassin's Creed II*) muestran verdades crudas sobre la hegemonía y el poder ejercidos por la iglesia en diferentes periodos históricos, generando una perspectiva amplia y una crítica fundamentada en hechos verídicos. Los tres entrevistados coinciden en que la iglesia católica ha sido una institución que busca el dominio de la gente a través de la fe y esta situación se aborda de manera realista en el videojuego.

AA: La religión la muestran más en *Assassin's Creed II*. Ese videojuego habla del poder que tiene el Vaticano y de cómo realmente ellos querían obtener la dominación del mundo a través de los Artefactos del Edén. Se muestra el poder del clero y lo abordan de una manera no tan lejos de la realidad, pues se sabe del poder que actualmente tiene el Vaticano. (...) Yo siento que el videojuego tiene mucha verdad; obviamente es una perspectiva fantástica, pero también hay una parte que puede ser verdad, como el dominio sobre la población.”

CF: En los videojuegos se hacen críticas a las religiones, pero no lo hacen tan evidente, porque son temas delicados. Principalmente se apoyan a hechos reales que sí pasaron.”

DR: En los videojuegos se muestra la base del catolicismo y el cristianismo que era hacer las cosas en nombre de Dios, sin importar que se lastimen a otras personas. Se nota mucho el impacto de la religión en las diferentes épocas históricas. Cuando matas al Papa es terminar con el conocimiento hegemónico de la iglesia, a favor de la gente. La religión se muestra neutral. (...) Los símbolos religiosos pueden ser el Papa, los Frutos del Edén, las cruces, las catedrales y monumentos religiosos, etc. (...) Creo que la religión escondía el

conocimiento a, la gente y en el videojuego se muestra el poder que tenía la iglesia, que es algo que si ha pasado y que lo sigue teniendo.”

En el mismo sentido Carlos Fabela comentó que en el videojuego no sólo se aborda la religión católica-cristiana, sino que aparecen referencias a otras doctrinas que mantienen una estrecha relación entre sí.

CF: En el videojuego aparecen deidades que nos son católicas, como Minerva y Juno. No dejan de ser vistas como figuras religiosas. Aparecen diferentes religiones, tanto la musulmana, como la cristiana y constantemente están relacionadas.(...) También el videojuego te dice que la primera civilización<sup>33</sup> fue la que creó a los humanos, es un juego de creencias, en donde te cuenta una historia que posiblemente si pudo pasar.”

Como se ha mencionado, la religión es un tema central en el videojuego. Específicamente la religión católica es un tema recurrente, pero los jugadores perciben que mantiene una perspectiva neutral-crítica fundamentada en hechos históricos. A partir de la narrativa y la jugabilidad, los entrevistados han interactuado con formas simbólicas pertenecientes al imaginario de la religión católica, reforzando su perspectiva crítica ante ella. Independientemente de la religión que practican los entrevistados, todos ellos tienen una percepción similar.

#### **5.3.1.4.- Idioma y música**

La siguiente categoría que se abordó fue idioma y música. En este sentido, se detectó que idioma es una categoría poco relevante, pues los cuestionamientos no revelaron información relacionada con Occidente. La música, por otro lado, aunque

---

<sup>33</sup> En la narrativa del videojuego, antes de la raza humana existió una primera civilización que tenía un conocimiento tecnológico muy avanzado. Esta religión fue la responsable de crear los Frutos del Edén y a los seres humanos. Según en el videojuego, las civilizaciones antiguas como la egipcia, maya, nativo americana, etc. idolatraban a dicha civilización.

no se relaciona con Occidente de manera directa, es un elemento realmente relevante que principalmente cumple con la tarea de inmersión<sup>34</sup> en el videojuego. Los entrevistados comentaron que la música de la saga *Assassin's Creed* es muy parecida a la que se tocaba en las épocas a las que referían. Al cuestionar por qué consideran que la música era tan apegada, mencionaron que es debido a que retoman instrumentos y sonidos que probablemente se utilizaban en aquellos periodos históricos. Los entrevistados comentaron que la música de *Assassin's Creed Black IV: Flag* ha sido su banda sonora favorita, además de que en este videojuego existe la posibilidad de navegar en el mar mientras se escucha a la tripulación del barco cantar canciones de marineros, llamadas salomas.

AA: Los juegos siempre me ha gustado jugarlos en el idioma original (inglés). En cuanto a la banda sonora, en el *Assassin's Creed II* me atrapó la música, porque va de acuerdo a la época y al sitio donde se desarrolla el videojuego (Italia). De igual manera, la banda sonora del Black Flag ambienta la época, las islas, el Caribe. La música te atrapa y te envuelve. (...) Las salomas me parecieron algo interesante porque así no te aburres mientras vas navegando en el barco; además de que te da a entender la amistad que había entre la propia tripulación. La música tiene la función de ambientación de la época.”

DR: La música hace que te metas en el videojuego, que te sientas realmente en la época. Algo que siempre me ha gustado hacer es traer audífonos cuando juego porque te asilas de todo y te metes en el personaje. (...)El tener la música contigo es sentir lo que sentía el personaje, escuchar lo que escuchaba el personaje. La música va muy conectada con los sentimientos, te sube la adrenalina y te mete en lo que pasa en el videojuego. (...) A pesar de que no viviste en el 1700, escuchas la música de esa época.; a pesar de que no fuiste

---

<sup>34</sup> La inmersión es definida como un proceso cognitivo consciente que se produce cuando una persona alcanza a dejar de percibir claramente su medio natural más inmediato concentrado así toda su atención a un objeto o una situación particular, o bien una narración, una trama, una imagen o una idea que le sumerge al interior de un medio. (Turkle, 1997)

pirata, escuchas canticos piratas y hace que te metas en el videojuego y te sientas en el personaje que manejas. Yo me aprendí muchas salomas.”

CF: El soundtrack de *Assassin's Creed II* me gusta mucho, pero es algo que tiene cuestiones culturales e históricas. Muchos de sus soundtracks tienen un toque renacentista, apegándose a la época. El soundtrack de *Black Flag* también me gusta mucho, donde meten instrumentos que usaban en los barcos. La música sirve para ambientar, pero puede ser parte de la música que escuchas cotidianamente. Yo tengo parte de la música de los videojuegos en mi lista de reproducción personal.”

Como se ha mencionado, la música y el idioma resultó ser una categoría poco relevante para Occidente de manera directa, sin embargo ambos aspectos sonoros cumplen la función de referenciar de manera efectiva el imaginario histórico de cada época, propiciando una mayor inmersión de los videojugadores.

### **5.3.1.5.- Política y Estado**

De igual forma, en la categoría de política y Estado se encontraron hallazgos relevantes en la apropiación de formas simbólicas de “lo occidental”. Cabe mencionar, que dos de los tres entrevistados (Aldo Araujo y Carlos Fabela), mencionaron que no tienen ninguna postura política, mientras que Diego Romero manifestó tener una inclinación de centro-derecha-liberal.

En el mismo orden de ideas, los informantes manifestaron que el juego evidentemente aborda temas políticos. Generalmente estos se relacionan con la religión, debido a que por medio de la iglesia católica los personajes templarios buscan manejar la opinión pública y legislar a favor de su secta.

En el mismo sentido, los entrevistados comentaron que tanto los Templarios como los Asesinos están relacionados con el tema político, sin embargo la

diferencia es que los Templarios buscan el beneficio personal a partir de acciones políticas, mientras que los asesinos son sujetos que buscan un bien común y que ocasionalmente general alianzas con personajes políticos como George Washington o Maquiavelo. Este hallazgo resulta bastante relevante, puesto que los entrevistados relacionan la política en el videojuego con los personajes históricos que refieren, y no tanto por las acciones que realizan a lo largo de las misiones.

CF: Hay una visión política donde los pobres son los buenos y los ricos son los malos; esta es una visión muy materialista y marxista. A gran escala se puede ver que los asesinos representan un poder político que defiende a los estamentos bajos, mientras que los templarios, que son de derecha, buscan la preservación del orden. Igualmente, se incluyen personajes políticos como Suleimán, Maquiavelo, la familia Pazzi<sup>35</sup>. (...) Dada la época que tratan los videojuegos, se observa que la política y la religión van de la mano. A final de cuentas, para hacer cualquier movimiento político necesitabas la aceptación de la iglesia. Principalmente la relación de política y religión se observa en el dos.”

DR: Sobre todo en el videojuego tres, se nota la política de Inglaterra en las colonias americanas. En el Black Flag la política se nota a través de las sociedades mercantiles que tenían más poder. En el dos, por la relación entre los mandatarios del gobierno y su relación con el poder religioso, porque el poder religioso te daba poder político. En los videojuegos, se nota que las personas religiosas son las personas poderosas.”

AA: Algo que puedo observar es que la política en el juego es muy relevante, porque todos los templarios tenían cargos altos de poder político, como gobernadores. Desde esos puestos buscan imponer un orden a través de la dominación.”

Como se puede observar, los entrevistados relacionan la política con la dominación y el ejercicio del poder hegemónico. La relación entre política y

---

<sup>35</sup> Los Pazzi fueron una familia italiana influyente en Florencia durante el periodo del Renacimiento. Sus actividades principales eran el comercio y las finanzas. En los videojuegos de Assassin's Creed son personificados como enemigos del credo asesino.

religión es notable, sobre todo en Assassin's Creed II, debido al periodo histórico que se aborda.

### **5.3.1.6.- Imperio de la ley**

Por otro lado, los resultados en torno a la categoría *imperio de la ley* resultaron ser altamente relevantes, pues los entrevistados manifestaron una diferencia entre los conceptos de moralidad y legalidad.

AA: “Yo entiendo que la ley es un conjunto de reglas que se imponen a una sociedad para mantener un orden. La moralidad es un conjunto de reglas para no afectar a otras personas.”

CF: “Ley son normas que están escritas y que debes obedecer. Si te sales de la ley, automáticamente te conviertes en un infractor y eso hace que debas ser juzgado. La moral son una serie de códigos implícitos en una sociedad para llevar a cabo una sana convivencia.”

Como se puede observar, la diferencia que manifestaron consiste en que moralidad lo asocian como un conjunto de reglas y normas dictada por la sociedad, mientras que la legalidad es entendida como el conjunto de reglas y normas institucionalizadas que al infringirse usualmente son castigadas con procesos penales.

En este sentido, comentaron que el videojuego aborda aspectos legales y morales, pero desde diferente perspectiva. Mencionan que ninguna de las sectas secretas (asesinos y templarios) sigue una dirección legal, sin embargo ambos poseen un código moral que rige sus acciones. La principal diferencia subyace en los objetivos que persiguen, pues mientras los templarios buscan el beneficio personal y el dominio hegemónico del mundo, los asesinos defienden la libertad

para todos los seres humanos. De la misma forma, Carlos Fabela comentó que algunos personajes templarios utilizan la ley a su favor.

CF: El hecho de que debas matar a alguien en el videojuego es completamente ilegal, pero desde el aspecto moral, no importa si rompes la ley, porque en el caso de los asesinos están asesinando por un bien común. Ambas partes (asesinos y templarios) realizan actos ilegales, pero la moral es lo que impulsa a los asesinos a realizar el bien y a los templarios a hacer el mal. (...) Los templarios basan casi la mayoría de sus acciones de dominio en movimientos políticos y legales, porque a diferencia de los asesinos, ellos deben dar la cara a la sociedad para justificar su dominio.”

DR: En los templarios, la ley y moralidad es el pensamiento conservador de que las cosas sólo se pueden hacer de una forma. La orden de asesinos tiene sus propias leyes y tienen su propia moral, pero su ley y moralidad va más hacia ser libre y tener un conocimiento, hacia la frase <<nada es verdad, todo está permitido>>.”

Por lo tanto, se puede distinguir que la legalidad en el videojuego es un tema que constantemente se corrompe y que únicamente es sustentador parte de los templarios (enemigos) para controlar a la sociedad. La legalidad en el videojuego es percibida como un acto político para el dominio, mientras que la moralidad es asociada con un conjunto de normas y reglas que permiten romper la ley con fines beneficios o perjudiciales para las personas.

La categoría de legalidad es observada por los jugadores como un instrumento que se utiliza para ejercer relaciones de poder, propio de Occidente, pues pertenece a un razonamiento técnico-universal del mismo.

### 5.3.1.7.- Democracia

En otro sentido, respecto a la categoría de democracia se registró que los entrevistados entienden el concepto como una forma de organización política mediante la cual eligen a ciertas personas para que los representen en una estructura gubernamental. Ante los cuestionamientos sobre este aspecto, los informantes manifestaron que para ellos es la manera más común y tradicional de gobierno.

AA: Para mi democracia es el derecho de poder elegir libremente quien puede representarme en una sociedad. (...) Hasta cierto punto, es lo normal.”

CF: Yo no creo en la democracia. Considero que para que exista una verdadera democracia deben ser grupos pequeños. Si hay grupos grandes tienen necesidades propias y no se puede construir una verdadera democracia porque se convierte en una oligarquía, en una tiranía o en una demagogia.”

De la misma manera, los entrevistados comentaron que no observan la democracia de manera explícita en los videojuegos. Sin embargo, debido a que la historia de Assassin's Creed III se desarrolla en la época de la Guerra de Independencia de Estados Unidos, hasta cierto punto, mencionan que pudiera ser un videojuego que de manera indirecta se manifiesta a favor de la democracia.

AA: En el tres se toca porque como tal es la independencia de Estados Unidos y Connor lucha por la democracia de ese país. Desde mi perspectiva, los Asesinos están a favor de la democracia porque ellos buscan el libre albedrío y los templarios están en contra porque ellos buscan dominar sin importar la opinión de los demás.”

CF: Como tal, la democracia no se toca en el videojuego, más que en el tres, porque es hasta eso momento donde Connor se para en el Congreso de Estados Unidos.”

DR: En el tres se toca más el tema de la democracia porque ahí se ve la liberación de las colonias americanas. En los otros videojuegos no lo veo mucho.”



En el mismo orden de ideas, Democracia resultó ser un elemento occidental que de acuerdo a los entrevistados no es muy clara en el videojuego. Sin embargo, pudiera ser una temática que se relaciona más con el credo de Asesinos, debido a que ellos buscan la libertad de las personas, incluyendo el perfil político de los mismos.

### **5.3.1.8.- Instituciones**

Dentro de la categoría de instituciones, los entrevistados definieron el concepto de institución como una organización integrada por personas que ejercen un poder hacia alguien. Más que percibir a las instituciones como organizaciones validadas por el estado, se refieren a ellas como un grupo de personas organizadas.

DR: Una institución es un organismo integrado por personas que generalmente son un grupo de poder. Ellos pueden influencia a las personas de diferentes maneras.”

AA: Una institución en un sitio o lugar donde se enseña o se informa sobre un tema. Es una organización de personas que hacen algo para otros.”

De la misma manera, los entrevistados comentaron que las principales instituciones en el videojuego son la Iglesia católica y Estado. Incluso, Diego romero comentó que continuamente se ven relacionadas entre sí.

DR: Las instituciones son la iglesia, el gobierno, los rebeldes y el pueblo. Veo al pueblo como una institución porque el pueblo se rige bajo ciertas leyes. Siempre hay una relación entre gobierno y la Iglesia. No había una separación de Estado y religión. En los videojuegos se ve cómo la iglesia influye al gobierno.”

A pesar de que una de las características de lo occidental es la separación de Estado y Religión, en el videojuego se aprecia que los templarios utilizan a ambas

instituciones como un medio para controlar a la sociedad. Al igual que en la categoría de política, prevalece un razonamiento técnico-instrumental.

### **5.3.1.9.- Individualismo**

En torno a esta categoría, los entrevistados mencionaron que el individualismo lo consideran como una tendencia a preocuparse por el bienestar personal antes que el de una comunidad. Todos ellos comentaron que esta perspectiva axiológica es benéfica, sin embargo en un caso extremo puede llegar a convertirse en egoísmo al priorizar de manera extrema el beneficio personal e impactar de manera negativa a los demás.

CF: Individualismo es cuando se antepone los intereses personales ante los de un colectivo. Considero que eso no está mal, uno siempre debe ver por ti mismo antes que por los demás, porque incluso de esta manera se puede ayudar al mismo colectivo. Pero también está mal el llegar al punto de ser egoísta. El individualismo se puede volver egoísmo.”

AA: El individualismo es poder ser como eres. Es la capacidad de poder hacer y cumplir tus propios objetivos.”

De igual forma, los entrevistados manifestaron que el individualismo se ve reflejado en la saga porque tanto el credo de Asesinos como los Templarios sigue sus propias creencias y motivaciones. Ambas sectas actúan de manera individual, persiguiendo sus propios intereses, pero al final los asesinos actúan para generar un bien común.

AA: En el videojuego todo lo que se llega a hacer es por tu propia convicción, obviamente siguiendo el credo, pero realmente uno tiene el poder de decidir la manera en que se va a llevar a cabo.”

CF: El individualismo se ve reflejado en el caso de Edward Kenway<sup>36</sup>, que al principio quiere hacerse rico, quiere ser el dueño de los mares, pero se da cuenta que no puede y se une a la hermandad asesina. De igual manera, Ezio, porque en Assassin's Creed II busca la venganza y eso es una motivación individualista. Al final, cambia su visión y prefiere ayudar a los demás.”

Como se puede observar, el individualismo es una categoría que es abordada en el videojuego desde una perspectiva crítica, pues los personajes protagónicos (asesinos) al final superan el interés por sí mismos, en beneficio de la sociedad.

#### **5.3.1.10.- Legado clásico**

La categoría legado clásico resultó ser la menos visible en el videojuego. Al preguntarle a los entrevistados sobre si podía observar elementos visuales, sonoros, narrativos o filosóficos de culturas antiguas (griega y romana), respondieron que no. Únicamente Carlos Fabela, quien tiene un mayor conocimiento histórico (por la licenciatura que estudia), comentó que de manera indirecta los aspectos filosóficos y estéticos siempre se ven reflejados en el videojuego, pues es la herencia de las culturas antiguas a las civilizaciones occidentales.

CF: La arquitectura pudiera ser un elemento que refleja estilos romanos en la época. (...) Aunque no se nota de manera explícita, se puede ver la estética griega, el concepto de Occidente, la cultura, la literatura, e incluso el patriarcado. (...) La filosofía de Grecia, después de la caída de Constantinopla llega a la cultura europea, mayormente en Italia.”

En este sentido, es importante mencionar que aunque el legado clásico está implícito en los videojuegos de Assassin's Creed, debido a que abordan la temática

---

<sup>36</sup> Personaje asesino protagonista de Assassin's Creed IV: Black Flag. Edward Kenway desempeña el rol de héroe, pero es un pirata que inicialmente busca riqueza y aventura, pero al final se une al credo de los Asesinos para salvar al mundo.

de Occidente; sin embargo estos elementos no son visibles para los jugadores a menos que estos posean un conocimiento histórico previo contextual.

#### **5.3.1.11.- Apropiación del videojuego fuera de la pantalla**

Esta última sección corresponde a cuestionamientos realizados para conocer si el contenido de la saga es apropiado por los videojugadores fuera de la pantalla. Aunque formalmente esta sección no corresponde a ninguna de las categorías anteriores, se consideró importante llevar a cabo esta sección, debido a que la mayoría de los entrevistados manifestaron que el videojuego ha impactado de diversas maneras su vida. En este sentido, los resultados son los siguientes.

En un primer momento, los entrevistados comentaron que la saga de videojuegos *Assassin's Creed* ha generado una perspectiva diferente sobre periodos y personajes históricos. Si bien, no han cambiado de manera sustancial la idea previa que tenían, los videojuegos han explicado y ejemplificado elementos y procesos sociales que se llevaban a cabo en diferentes épocas. Los videojuegos de la saga han servido para ejemplificar el estilo de vida cotidiana que había en múltiples periodos históricos.

DR: Los videojuegos no han cambiado mucho mi percepción. Sobre los personajes, hay muchos personajes de ficción que son usados para reforzar la historia. Sobre los periodos, si, un poco porque no sabía sobre el oscurantismo de Europa, antes del renacimiento. También me di cuenta del yugo de los europeos sobre los americanos, y en el *Black Flag* me llamo la atención el tema de los piratas y su código de moralidad.”

CF: Al principio, cambió un poco mi percepción del renacimiento, porque me imaginaba la peste negra y la Inquisición. Generalmente nos dejamos llevar por el prejuicio cristiano y te das cuenta que pudo ser una época muy lúgubre, pero que pudo haber sido peor. Todo el

prejuicio hacia la Edad Media y el Renacimiento, te das cuenta que no es así. Me cambió la idea lúgubre del Renacimiento. (...) Assassin's Creed III cambio mi perspectiva de la manera en que se vivía en las colonias americanas; yo me imaginaba que había grupos nativos y europeos, pero te das cuenta que había una convivencia entre ellos porque había comercio.”

De igual forma Diego romero comentó que a partir de la saga reflexionó que muy probablemente existan élites de poder que buscan controlar el mundo a través de diversas formas; de la misma manera, manifestó que los videojuegos le han ayudado a reflexionar sobre la libertad de los actores sociales.

DR: He aprendido que siempre va a haber una fuerza más grande que tu, que siempre va a haber conocimiento al cual no vas a tener acceso, que hay muchos grupos que nos manejan sin que nos demos cuenta y que el ser social debe ser libre.”

Por otro lado, los entrevistados expresaron que los videojuegos de Assassin's Creed han impactado su vida en múltiples sentidos, pues los principios éticos y morales de los Asesinos (el credo asesino) inspiran a realizar acciones a favor de las demás personas.

AA: Yo sigo el credo asesino en cuanto a defender a los inocentes. Es una manera de ver la justicia que se debe llevar a cabo. Es una manera de hacerlo más interesante.”

CF: De repente me pongo a tomar ejemplos de las maneras en que actúan los personajes de la saga para actuar en la vida. Dependiendo de la situación, te puedes sentir identificado con cosas que te pasan. De algún modo me impactan al ser una inspiración a seguir. (...)También en mi carrera, a partir de los videojuegos puedo tomar cuestiones históricas para sacar temas de investigación.”

DR: Los videojuegos de Assassin's Creed afectan mi vida cotidiana porque me hacen una persona más atenta. Gracias a los videojuegos vas entrenando sentidos o percepciones que puedes tener sobre la vida. Además me han orillado a tener un deseo por aprender cosas nuevas, como historia, cultura, poder y libertad.”

Los entrevistados manifestaron que no pertenecen de manera formal a grupos de Assassin's Creed, únicamente sigue páginas de fans en Facebook y mantienen una participación mínima. Generalmente buscan el contenido creativo que se comparte en dichos grupos, como memes, imágenes, datos curiosos, etc.

Asimismo, los tres entrevistados comentaron que conocen a personas y amigos que comparten los gustos por la saga Assassin's Creed; específicamente Carlos Fabela, quien es estudiante de la Licenciatura en Historia en la UAM, manifestó que gran cantidad de compañeros estudiantes son seguidores de Assassin's Creed, debido al contenido histórico que manejan, sin embargo considera que existe un prejuicio negativo respecto a los videojuegos, lo cual hace que las conversaciones sobre la saga sean esporádicas.

CF: Tengo muchos compañeros de la carrera que juegan Assassin's Creed. De repente alguien menciona el tema y los demás continúan con la conversación. Son pláticas por entretenimiento. Pero muchos todavía tienen un prejuicio a los videojuegos y por eso no es un tema tan recurrente.”

DR: He tenido influencias de diferentes amigos que me han ayudado a ver el videojuego de forma distinta, como las motivaciones de los personajes para hacer o que hacen. Ellos me pasan datos curiosos y me ayudan a conectar las de las cosas que pasan en los videojuegos”

Aldo Araujo comentó que ha creado un disfraz de Ezio y unas hojas ocultas<sup>37</sup>. En algunas ocasiones ha realizado diferentes representaciones en compañía de su novia. De igual forma, comenzó a practicar durante un breve periodo de tiempo *parkour*, inspirándose en el videojuego.

---

<sup>37</sup> Las hojas ocultas son armas características de los videojuegos de Assassin's Creed. Consiste en un cuchillo que se porta en el antebrazo, el cual se activa mediante un mecanismo se despliega de manera horizontal y sobresale por delante de la mano

AA: Comencé a practicar parkour a partir del videojuego. Actualmente lo he dejado de hacer por las actividades que tengo y mi trabajo, pero si lo llegué a practicar. Yo entrenaba en el parque Naucalli con otros compañeros y uno que otros lo practicaban a partir de videojuego.(...) Para hacer la hoja oculta me basé en un tutorial de YouTube y después le di detalles.(...) Con mi novia compartimos el gusto por la saga; en el estreno de la película de Assassin's Creed yo le regalé un atuendo de Asesino y nos caracterizamos para ir al cine.”

Por último, los entrevistados comentaron que en ocasiones han asistido a convenciones sobre industrias creativas (ánime, comic, videojuegos, etc.) y que observa a ciertas personas realizando *cosplay*<sup>38</sup>, pero que nunca han asistido a una convención en donde la temática principal sea Assassin's Creed. De igual manera, mencionan que les gustaría que en México se realizaran convenciones, talleres y actividades con la temática de la saga.

DR: He ido a conferencias donde se hablan de Assassin's Creed, como al *Xbox Fan Fest*, pero no he visto convenciones exclusivas del tema. Cuando iba al gimnasio empecé a practicar ejercicio de calistenia y empezar a practicar parkour, a partir del videojuego.”

CF: Me gustaría asistir a convenciones de Assassin's Creed, pero no he visto ninguna en México.”

Una vez mencionado lo anterior, es importante comentar que aunque la apropiación del contenido de la saga no es el tema principal de la investigación, sin embargo resultó ser una línea que arrojó gran cantidad de resultados. En este sentido, se detectó que existe una oportunidad para realizar futuras investigaciones.

---

<sup>38</sup> La palabra *cosplay* es la conjunción de *costume play* (juego de disfraces). El *cosplay* es una práctica que consiste en caracterizarse de personajes pertenecientes a productos creativos de diferentes ramas, tales como ánime, comic, videojuegos, películas, etc. Generalmente los *cosplayers* crean sus propios disfraces y los portan en convenciones.

### **5.3.2.- Grupo de discusión**

Antes de comenzar el análisis de resultados, es necesario mencionar algunas consideraciones previas que se presentaron en el proceso de realización del grupo de discusión.

Como se ha mencionado con anterioridad, la convocatoria para los interesados se realizó a través de diferentes grupos de fanáticos en la plataforma Facebook. En este sentido se contactó a los administradores de *Assassin's Creed – Gremio de las sombras*, *Assassin's Creed Latam* y *Assassin's Creed México*, quienes crearon notas e imágenes para invitar a la comunidad a participar. Debido a esto, existió una excelente respuesta y se recibieron cerca de 80 solicitudes de interesados. De los 80 interesados se realizó un filtro y se seleccionaron 40 sujetos que se incorporaron en un grupo de WhatsApp con la finalidad de mantener una comunicación estrecha y tratar temas logísticos relacionados con la hora, la fecha y la ubicación del evento. Posteriormente, con fines logísticos se propusieron dos horarios para realizar dos sesiones de grupos de discusión. A través de Google Drive, los participantes se inscribieron en el horario que preferían.

En la etapa final se acordó realizar dos de grupos de discusión, uno con doce participantes y otro con seis. Debido a las limitantes de tiempo de la presente investigación, a continuación se analiza solamente un grupo de discusión; sin embargo es importante decir que la información recabada en ambos grupos fue muy similar, la diferencia más notable residió en los ejemplos particulares que los participantes mencionaban sobre escenas de los videojuegos. De igual manera, es preciso mencionar que en ambos grupos de discusión se observó un gran ánimo para sumarse a la investigación y todos ellos manifestaron que fue una experiencia enriquecedora donde realmente podían expresar su gusto por la saga sin temor a la crítica social.



En el mismo orden de ideas, un aspecto interesante que se presentó durante la segunda fase de selección es que cerca de 40 sujetos permanecieron en comunicación mediante el grupo de WhatsApp durante tres semanas (del miércoles 6 al viernes 22 de febrero). En este sentido, de manera inesperada y sin ninguna motivación por parte del investigador, el grupo de WhatsApp resultó ser un espacio en el que los interesados comenzaron a compartir contenido de la saga, desde *memes*, imágenes, videos, hasta incluso fotografías de ellos mismos caracterizados de diferentes personajes de la saga. Con el paso de los días, los interesados comenzaron a establecer una relación de amistad y compartieron experiencias personales relacionadas con el videojuego. A veces se compartían datos curiosos, videos relacionados con Assassin's Creed e incluso algunos ofrecieron ayudar a los demás para crear atuendos de los personajes.

De igual manera, sin ninguna intervención por parte del investigador, los participantes se organizaron para realizar una convivencia el día del grupo de discusión. Acordaron verse antes de la hora de la actividad para conocerse, socializar, realizar una sesión de fotografía con los disfraces y hacer una sesión de *parkour*<sup>39</sup>. Es importante mencionar que la mayoría de ellos acordaron caracterizarse como personajes de la saga y aquellos que ya tenían atuendo se ofrecieron para ayudar a los demás para realizar el suyo (imagen 9, 10 y 11).

También es importante mencionar que debido al consenso general de todos los participantes se acordó seguir con el grupo de WhatsApp para organizar reuniones mensuales con la finalidad de seguir manteniendo los lazos de amistad y crecer la comunidad de fans. Posterior a la realización al grupo de discusión, se asistió a dichas

---

<sup>39</sup> El parkour es un deporte que tiene como objetivo el desplazamiento rápido en entornos urbanos, utilizando habilidades acrobáticas. El parkour es un distintivo del videojuego, pues es una habilidad de los personajes asesinos.

reuniones en donde se practicaba esgrima y parkour. Si bien, la asistencia dichas sesiones supone una fuente de información muy interesante, debido a las limitantes de tiempo en el presente trabajo se delimitará a registrar los hallazgos en el grupo de discusión.



Imagen 9. Participantes del grupo de discusión en el Metro CU. Momentos previos a la actividad.



Imagen 10. Sesión de fotografías de los participantes del grupo de discusión.



Imagen 11. Sesión de fotografías previa. Morgan.

Cabe mencionar que de las 40 personas que se incluyeron en la selección de participantes, se seleccionaron únicamente 24 personas para la realización de dos grupos de discusión el día 22 de febrero del 2019, en diferentes horarios. Si bien, se realizaron dos grupos de discusión, el primero de ellos se considera como un grupo piloto en donde se orientaron y afinaron diferentes aspectos metodológicos como preguntas y dinámicas de moderación para la mejor obtención de datos. En lugar de que se llevara a cabo una sesión de juego de 30 minutos separada de la sesión de preguntas, en el segundo grupo de discusión los participantes se turnaron el control del Xbox mediante el cual jugaban los diferentes títulos de la saga, mientras conversaban en torno a las categorías de “lo occidental”; esta dinámica permitió una mejor asociación de escenas del videojuego con las categorías de Occidente que se abordaron. De esta manera, en el presente trabajo únicamente se registraron los resultados del segundo grupo de discusión.

Los participantes del grupo piloto fueron: Fernando Anáhuac Vargas Vargas (Nandoska), Jesús Antonio García Yañez (MegaSumAntonio), Alan Francisco García Hidalgo (Alan Ghaf), Jesús Romero Zamitiz (tezcachuy23), María Alonso Bonilla (Amechan Bonilla), Victoria Montserrat de Jesus (Victoria Kenway), David E. Garduño Castañeda (Gaster Gardens), Natali Zamora García (natalieza), Jaime Hamud Solano (Dar11361), Luis Mauricio Moreno Cabello (tlatoanic), Juan Carlos Ontiveros Cuevas (caoseterno mexica) y Rodolfo Vargas Juárez (Morgan Leinhart). Todos ellos tienen edades en el rango de 18 a 25 años. Es importante mencionar que aunque se registraron datos mejor orientados a categorías de “lo occidental” en el segundo grupo de discusión, la propuesta de organizar sesiones de convivencia mensuales surgió por parte de los integrantes del grupo piloto. Las personas que se siguen frecuentando son: Rodolfo Vargas Juárez, Alan Francisco García Hidalgo, Natali Zamora García, Jesús Antonio García

Yañez, María Alonso Bonilla, Victoria Montserrat de Jesus, Jaime Hamud Solano, Brenda Solano (segundo grupo de discusión), David E. Garduño y Luis Mauricio Moreno.

En el segundo grupo de discusión, aunque fueron citadas 12 personas, únicamente se presentaron seis. De esta manera, los asistentes fueron los siguientes:

- Juan Manuel Guijosa Oliva (JM) tiene 26 años y es Licenciado en Economía. Desde niño le gustaron los videojuegos y menciona que su primer acercamiento fue a través de su tío, quien le regaló un Super Nintendo. Manifestó que tiene una visión optimista acerca de los juegos de video, pues considera que aunque sólo es un jugador casual, los videojuegos generan un gran impacto en la vida de las personas al tratar temáticas de importancia social.

- Pablo Sánchez (PS) cuenta con 19 años de edad y es estudiante de la carrera de Ciencias de la Comunicación en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales en la UNAM. Menciona que aunque siempre le gustaron los videojuegos, invierte pocas horas en los mismos. Comentó que su primer acercamiento a la saga *Assassin's Creed* fue por medio de su hermano, quien compró el primer videojuego de la saga. Pablo menciona que lo que le gustó del videojuego y el elemento que lo atrajo fue la temática histórica que aborda.

- Santiago Cruz (SC) cuenta con 17 años de edad y es estudiante en la Preparatoria de la UNAM No. 1. Si bien uno de los criterios de selección para los participantes es que fueran mayores a 18 años de edad, se optó por incluir a Santiago debido a que manifestó un gran conocimiento de la saga y ha realizado diferentes actividades relacionadas con el contenido del videojuego. Su primer acercamiento fue *Assassin's Creed IV: Black Flag*, pues comenta que lo regalaron en el servicio de juego en línea *Xbox Gold*. Posteriormente jugó todos los demás videojuegos. Menciona que un aspecto que le gusta es el aspecto histórico y la información real que brindan. Comentó que tuvo la oportunidad de visitar

Florencia y que el conocimiento previo de los videojuegos le ayudó a entender en dónde se encontraba; incluso en los tours que tomaba, la información que había aprendido le permitía explicarle a su familia el contexto histórico de la arquitectura del lugar.

- Brenda Solano (BS), tiene 22 años de edad y es estudiante de 1 Licenciatura en Historia de la Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH). Se especializa en estudios latinoamericanos, pero a partir de los videojuegos comenzó a estudiar sobre culturas y civilizaciones europeas. Se considera videojugadora desde pequeña y su primer acercamiento fue a través del Nintendo 64. De igual forma, es danzante y jugadora de pelota prehispánica. Considera que *Assassin's Creed* le ayuda para estudiar ciertos periodos históricos que abordan en su escuela.

- Cesar Sánchez (CS) cuenta con 26 años y es profesor de baile en una academia particular. Su nivel de escolaridad es nivel medio superior y se considera un fanático de *Assassin's Creed*. El primer videojuego de la saga que jugó fue *Assassin's Creed: Altair Chronicles*, el cual es una breve precuela para la plataforma Play Station Portátil. Posteriormente jugó *Assassin's Creed II, III* y *IV*. Debido a su profesión de baile, Cesar mencionó que está en proceso de montar una coreografía inspirada en la historia y el combate de los videojuegos.

- Iván Salvador (IS) tiene 28 años y actualmente ha concluido el nivel de escolaridad medio-superior; es técnico electricista y técnico en computación. Uno de los criterios para seleccionarlo fue su amplio conocimiento de la saga y su interés en los videojuegos. Ha asistido a múltiples conferencias y convenciones sobre el tema. Iván se considera un videojugador de tiempo completo, pues dedica gran cantidad de horas a jugar en la semana. Su primer acercamiento a la saga fue por medio de su hermano el cual recibió como regalo de cumpleaños el primer videojuego *Assassin's Creed 2: Brotherhood*.

De igual forma, Iván manifestó que siempre ha tenido interés por la historia y el videojuego le gustó debido a que se muestran personajes históricos desde un punto de vista realista.

En el mismo orden de ideas, es importante mencionar que todos los entrevistados manifestaron estar completamente de acuerdo con ser grabados en audio con fines de investigación. Como se ha dicho con anterioridad, el grupo de discusión que mostró mayor información sobre la apropiación de formas simbólicas de “lo occidental” fue el segundo, sin embargo en el grupo piloto se registraron resultados muy parecidos.

A diferencia de las entrevistas a profundidad, las cuales buscaban observar formas de significación particulares de los entrevistados, el grupo de discusión se enfocó en observar las formas de significación comunes de los participantes. Aunque ciertos elementos son similares, es importante mencionar que la información obtenida es complementaria. Mientras las entrevistas en profundidad mostraron información de mayor relevancia en torno a la apropiación de las formas simbólicas de “lo occidental” en el videojuego, el grupo de discusión aportó elementos más relevantes respecto a la integración de dichas formas de vida en la vida cotidiana de cada uno de los participantes.

#### **5.3.2.1- Antecedentes generales de la saga**

Al igual que las entrevistas en profundidad, un primer segmento de preguntas se centró en indagar sobre los antecedentes de los entrevistados en torno a la saga. La mayoría de ellos coincidió en que sus juegos favoritos son *Assassin's Creed II: Brotherhood* y *Assassin's Creed IV: Black Flag*, debido a la jugabilidad y a las temáticas que tratan.

PS: Para mí, el mejor juego es el Black Flag, debido a que introducen varias modalidades de juego que son interesantes. Además, para hacer las misiones secundarias debes hacer cosas que no son aburridas.”

SC: Para mí, el mejor juego es el cuatro. Porque me gustan los barcos y creo que desarrollan bien al personaje. Yo empecé jugando ese, pero ya que jugué los anteriores, el que más me gustó fue el *Brotherhood* porque se puede ver la evolución de Ezio; a diferencia de *Assassin's Creed II*, ya se ve un personaje más maduro y se une la historia con los asesinos. (...) En cuanto a historia me gustó más el *Brotherhood* y en cuanto a jugabilidad, el cuatro.”

IS: Para mí, el mejor juego es el primer que jugué, el *Brotherhood*. Debido a que incluyeron la posibilidad de llamar a tu hermandad para que te ayudaran en tus misiones. También es en el videojuego donde incluyeron los instrumentos diseñados por Leonardo Da Vinci para completar tus misiones. Además podías manejar máquinas de guerra, que era lo más divertido porque era algo novedoso.”

Como se puede observar, los participantes mencionaron dos aspectos fundamentales: la jugabilidad y la historia. Por un lado, el aspecto narrativo les parece importante pues les gusta observar la evolución de un personaje, como Ezio Auditore. Por otro lado, también consideran que la jugabilidad influye en su gusto por alguna entrega de la saga.

En el mismo orden de ideas, los participantes manifestaron que se pueden identificar con algunos personajes, pues ellos consideran que existen características que comparten con ellos.

CS: Yo me identifico con Ezio porque a lo largo de los videojuegos se ve que va madurando. En un principio actuaba por venganza y después, todo lo que hace, lo hace por la hermandad. Por eso yo me identifico con él, porque también he madurado con los años. Además le pasan cosas como las que me identifico que me pasan a mí.”

BS: Yo creo que todos tenemos un poco de Ezio porque todos tenemos esa etapa donde todos somos muy inmaduros en muchas cosas. En mi caso me identifiqué con Lydia Frye<sup>40</sup>, porque es de las pocas mujeres asesinas, como la hermana de Ezio. No solo hay hombres en el Credo de Asesinos, y eso me gusta.”

IS: Yo me identifiqué con Arno Dorian<sup>41</sup> porque a pesar de ser un asesino, era un desastre. Me identifiqué con él porque en el videojuego se ve que a veces apostaba, tomaba y se la pasaba en fiestas. Y yo era así hasta que un día unos señores mayores que conocí me enseñaron diferentes oficios; así como Arno tenía a su maestro que le enseñó a ser un asesino.”

PS: Nunca me lo había preguntado, pero estaba pensando y creo que me identifiqué con Connor<sup>42</sup>, porque, como él, yo nunca tuve una buena relación con mi padre. Hasta cierto punto, cuando jugué el juego, sentí un vínculo con el personaje porque ya quería que llegara el momento donde Connor matara al papá, pero cuando no lo hace, me di cuenta que no estaba bien; eso me hizo reflexionar. La historia si me deja pensando en la relación que tengo con mi papá.”

SC: Al menos para mí, Ezio cambió un antes y un después en mi vida; me cambió la manera de pensar. Ezio, con sus conocidos, te da a entender la forma de pensar de los Asesinos, la manera en que actúan, sus razones, etc. Al menos para mí, los juegos de Ezio me hicieron sentir el deseo de ser un Asesino, la forma de pensar del Creed. No me identifiqué con Ezio, pero sí me marcó y cambió mi forma de pensar, de ver al mundo, e incluso de actuar.”

En este sentido, se puede observar que los participantes generalmente se identifican con el Credo Asesino y la manera de actuar. Como se ha mencionado, mantienen una afinidad por un personaje favorito, pero Ezio siempre es un hito en el

---

<sup>40</sup> Lydia Frye es una de las protagonistas de la quinta entrega de la saga de videojuegos, *Assassin's Creed: Syndicate*. Es perteneciente al linaje de los Asesinos y luchó contra los templarios en la época de la Revolución Industrial, en Inglaterra. El rol que presenta en el videojuego es el de protagonista y heroína.

<sup>41</sup> Arno Dorian es el personaje protagonista de *Assassin's Creed: Unity*. Arno Dorian lucha por la hermandad de Asesinos durante la época de la Revolución Francesa.

<sup>42</sup> Connor Kenway es el personaje protagonista de *Assassin's Creed III*. Es hijo de un Templario inglés y de una mujer nativa americana. Lucha a favor del Credo Asesino y de los pueblos indígenas americanos, durante la Guerra de Independencia de Estados Unidos.



desarrollo de los videojuegos, porque es un personaje del que se muestran diferentes etapas de su vida, lo que es percibido como un proceso de madurez y de sabiduría.

Por otro lado, los participantes manifestaron que a través de los videojuegos pueden aprender sobre historia y lecciones filosóficas, así como guías morales que los ayudan a saber cómo actuar en su vida.

IS: “Yo diría que además de la historia, se pueden aprender lecciones de vida. Consejos que te sirven para saber cómo actuar cuando te pasan determinadas cosas.”

SC: “Creo que los creadores buscan enseñar historia; ese es uno de los objetivos del juego. Pero también enseñan la filosofía de los Asesinos; todo se resume en la frase *Nada es verdad, todo está permitido*. El discurso nos dice que no debemos seguir a ningún líder, a ningún libro, todos debemos forjar nuestro propio camino; eso me marcó. No tengo por qué apegarme a alguna doctrina, no tengo por qué apegarme a ninguna religión, debo generar mi propio pensamiento y mis propias bases. Creo que esa es la filosofía de los Asesinos, más allá de su Credo y de su propósito; tener tu propio criterio.”

De esta manera, es importante mencionar que, como se mencionó en un inicio, la saga fomenta un pensamiento crítico a través del Credo de los Asesinos. Más que el aprendizaje histórico, los jugadores manifiestan que la enseñanza del juego recae en la creación de un criterio propio.

#### **5.3.2.2- Civilización y Occidente**

Una de las primeras categorías que se abordaron, fue Civilización y Occidente. Es importante mencionar que los hallazgos coinciden con las entrevistas en profundidad. Los participantes refieren el concepto de civilización a una organización de personas que poseen cultura, normas, leyes y arte. De esta manera, las civilizaciones que observan en los videojuegos de la saga las identifican con

habitantes de países. En el mismo sentido, comentaron que en *Assassin's Creed IV: Black Flag* existe una perspectiva crítica hacia los pueblos indígenas americanos porque son abordados como culturas de conocimiento.

IS: Una civilización que veo es la civilización italiana, en el Black Flag, hay civilizaciones Americanas que son colonizadas por franceses, españoles o ingleses.”

JM: En el videojuego mencionan a la civilización Europea de diferente manera. Normalmente ponen a Europa como más grandes y mejores, pero, en el Black Flag, no; al contrario, ponen a los mayas y las culturas prehispánicas como culturas con conocimiento.”

De la misma forma, los participantes refirieron a Occidente como un espacio geográfico que generalmente se asocia con América e incluso Europa; sin embargo las asociaciones son dispersas, debido a la ambigüedad histórica-geográfica con la que se ha referido a Occidente. Como se comentó en el Capítulo 2, Occidente es un concepto ideológico que ha cambiado su connotación a lo largo de diferentes periodos históricos.

JM: Sobre todo en el tres y en Black Flag, se aborda Occidente de manera implícita, porque habla de la colonización de América y de las islas del Caribe; esas son zonas occidentales.”

Asimismo, los participantes comentaron que se observan de manera muy marcadas las clases sociales. Al igual que las entrevistas en profundidad, se señaló una importante división entre gente burguesa influyente y el proletariado. Sin embargo, los participantes del grupo de discusión mencionaron que la división social también tiene que ver con el conocimiento que poseen.

SC: Las clases sociales se dividen en dos: la primera es la élite y la segunda es el pueblo. No hay una clase media, porque siempre se ve que la élite controla al pueblo.”

PS: Tal vez es una visión estereotipada donde los malos son las clases altas son los malos que quieren controlar todo, y por otro lado vemos que las clases bajas, como ha sido siempre, son las que inician con los movimientos sociales y las revoluciones.”

IS: Lo que he notado es que la mayoría de los Asesinos ha obtenido su riqueza a base de su esfuerzo y los templarios son personas adineradas con puestos altos e influyentes y se aprovechan de eso.”

BS: Más que una división por dinero, se nota que los Asesinos pueden ser de clase baja o alta. Por ejemplo, Ezio pertenece a una familia de burgueses, pero la división entre Asesinos y Templarios es el conocimiento que poseen y cómo lo utilizan.”

Por otro lado, los participantes consideran que el videojuego es incluyente debido a que los videojuegos focalizan y dan protagonismo los pueblos e historias de sectores sociales discriminados, como los indios nativos americanos y las mujeres.

CS: En Connor se ve mucho, porque es el protagonista y él pertenece al pueblo de los indios americanos y esos son los que están hasta debajo de la sociedad.”

SC: El videojuego, en cuestión de razas, es muy inclusivo porque habla de la historia de un nativo americano y te presenta al pueblo de donde es, te explica sus tradiciones y costumbres. También, aunque no haya muchas mujeres, hay mujeres asesinas, lo que da a entender que la hermandad no es exclusiva de hombres.”

BS: Se puede ver que la gente que se une al credo es la gente de la que abusan y a la que tratan mal las clases más altas.”

Al igual que los hallazgos de las entrevistas en profundidad, se observa que los participantes manifiestan que el videojuego contiene una perspectiva crítica a las élites de poder y muestra a los sectores sociales discriminados como grupos que se organizan para defender el bienestar social y la libertad.

### 5.3.2.3- Religión

En el mismo orden de ideas, todos los participantes manifestaron que pueden apreciar claramente elementos religiosos en el contenido de los videojuegos de la saga. Consideran que existe una postura crítica ante la religión católica y que generalmente los villanos son representados como seguidores e integrantes de la iglesia. Sin embargo, al igual que la entrevista en profundidad, los participantes consideran que la crítica es sustentada por hechos históricos y muy apegada a la realidad.

SC: En los videojuegos, sobre todo en el dos, se meten mucho con la religión católica, porque la atacan, no muy ofensivamente, pero es a la religión a la que más se ataca. Por ejemplo, las creencias de los nativos americanos nunca se llegaron a cuestionar, en cambio la religión católica se ataca mucho; por ejemplo, el Papa Borja es el templario mayor y es el malo.”

IS: Yo considero que el videojuego quita el tabú de la iglesia, porque todos podríamos pensar que los papas eran seres buenos que hacían el bien, pero en el juego se ve que eran malos, que buscaban poder y que incluso explotaban sexualmente a los familiares. El videojuego lo que hace es quitarte la venda de los ojos de lo que hay en los libros de historia, de lo que te han contado, y darte una nueva mirada a lo que era la realidad en esa época.”

BS: Yo digo que el videojuego quita el tabú que siempre nos han manejado de la religión y aquí se nos da otra nueva perspectiva.”

De la misma forma, los entrevistados comentaron que principalmente los elementos religiosos que observan se relacionan con aspectos visuales y sonoros, como lo son la arquitectura, los escenarios, la ropa y algunos objetos que aparecen a lo largo de la saga.

IS: La religión se puede ver en la arquitectura, las catedrales, las cruces e incluso en el mismo papa, porque era símbolo de poder y conocimiento en esa época.”

Es importante mencionar que la mayoría de los ejemplos en las respuestas de los entrevistados respecto a la religión se relacionaron con *Assassin's Creed II*, debido a que es el videojuego donde consideran que es más explícito el imaginario de la religión católica. En este sentido, el videojuego mantiene una mirada crítica ante la religión asociada con Occidente, el cristianismo.

#### **5.3.2.4- Idioma y música**

Los hallazgos de la categoría de idioma y música dentro del grupo de discusión resultaron ser muy similares a las de los entrevistados en profundidad, pues todos consideraron que la música juega en papel fundamental en la ambientación del videojuego. DE manera muy breve los participantes manifestaron que les gustan tanto las bandas sonoras que tienen listas de reproducción en sus celulares con la música de los videojuegos para escucharlos a lo largo del día.

IS: Yo creo que la música está muy bien hecha porque te hace sentir en esa época. Los instrumentos que utilizan son los que más se tocaban esa época. Así como hubo una documentación de los personajes y la historia, creo que también lo hicieron con la música.”

SC: Creo que no soy el único, pero a mí me gusta traer la música de los videojuego, sobre todo el *soundtrack* del dos (*Assassin's Creed II*) y la escucho cuando voy en el metro o voy caminando por la calle.”

Por otro lado, la categoría de idioma resultó ser poco relevante, pues la mayoría de ellos mencionaron que han jugado el videojuego en el idioma español (doblado al español) y únicamente en *Assassin's Creed II* identifican el uso de palabras italianas como *andiamo* o *ragazza*. La importancia del aspecto sonrió de

los videojuegos reside en la capacidad que la música tienen para generar la inmersión de los videojugadores.

### **5.3.2.5.- Política y Estado**

Dentro de esta categoría los participantes manifestaron que en los videojuegos se muestra una estrecha relación entre la política y la religión. Al igual que en las entrevistas en profundidad, los participantes comentaron que la política es vista como un instrumento de la iglesia católica para ejercer poder sobre la sociedad. En el mismo sentido expresaron que tanto los Templarios como los Asesinos llevan a cabo acciones políticas, pero que la diferencia reside en los objetivos que persiguen.

JM: En los videojuegos, la religión católica y la política no se deslindan. La religión era parte de la política. El clero tiene la importancia, tiene la razón y tiene el poder de sentenciar a quien no piensan como ellos dicen que debe ser.

IS: En el videojuego lo que se ve es quien tiene mayor poder político es el papa, porque todos los reinos respetaban su decisión. (...) Tanto los templarios como los asesinos son políticos, pero la diferencia está en los fines que persiguen.”

SC: Muchas veces se menciona que tanto asesinos como templarios buscan lo mismo, incluso tienen la misma forma de ver el mundo, pero los métodos que utilizan para conseguir la paz son diferentes; los Templarios quieren quitar el libre albedrío, mientras que los asesinos quieren dejarlo (...) Desde antes de jugar los videojuegos yo ya sabía sobre la relación de poder entre la iglesia y la política; de hecho aquí en México es bien sabido que pasa eso. Cuando jugué Assassin's Creed, reforcé esa idea; de hecho yo creo que por eso me gustaron mucho los videojuegos porque pude ver cosas que ya sabía desde antes.”

Como se puede observar, los hallazgos coinciden con las entrevistas en profundidad, pues en los videojuegos existe una intrínseca relación entre Estado, política y religión. Todas ellas son fundamentadas en una razón técnico-

instrumental para influir en la sociedad; incluso los Asesinos utilizan la política como una herramienta para buscar sus objetivos.

### **5.3.2.6.- Legalidad y moralidad**

Dentro de esta categoría, en un principio los entrevistados manifestaron que la legalidad es un conjunto de normas impuestas por la sociedad, mientras que la moralidad son el conjunto de reglas que se impone uno mismo. Sin embargo, a lo largo de la discusión llegaron a la conclusión de que los Asesinos siguen sus propias creencias y que tratan de no ser influenciados por la ley y moralidad, pues ambas son vistas como reglas externas que limitan el actuar de una persona.

BS: La ley es lo que manda la sociedad.”

PS: La moralidad va de la mano con la sociedad, pero no como algo impuesto, sino que es algo que tu sabes si está bien o está mal. Está relacionada con tu conciencia y con lo que creas que es bueno.”

SC: Incluso en Assassin’s Creed II, al final del juego, cuando Ezio se convierte en un Asesino, su tío le dice la frase <<Nada es verdad, todo está permitido>>, y en un momento mencionan <<Mientras otros hombres se dejen coartar por la ética y la moral...>>. Entonces yo creo que los Asesinos ven la ética y la moral como otra forma de manipulación. Desde el punto de vista de los Asesinos la moral es algo que te impone la sociedad para que te comportes de cierta forma y eso no coincide con su concepto de libertad. Es claro que nos Asesinos son ilegales e inmorales, desde el punto de ir asesinando a los malos.”

De esta manera, se puede observar que los participantes observan que el videojuego mantiene una postura crítica ante la ley y la moralidad, pues ambas son transgredidas por los Asesinos en favor de un bien común. La visión Occidental de

legalidad es continuamente corrompida y cuestionada continuamente por la filosofía y las acciones de Asesinos y Templarios en el videojuego.

### **5.3.2.7.- Democracia**

Dentro de esta categoría, a diferencia de las entrevistas a profundidad, se encontraron hallazgos más significativos. En un primer momento, todos los participantes coincidieron en que la democracia es la forma de gobierno a través de la cual eligen a sus gobernantes y representantes; aunque todos manifestaron posicionarse a favor de la democracia, comentaron que consideran a México como un país que no lleva a cabo una verdadera democracia, debido a que esta es entorpecida por la corrupción.

Respecto al videojuego, la categoría pudo ser observada en dos dimensiones: la primera compete a la perspectiva interna de la organización de las sectas de Asesinos y Templarios, siendo la democracia como un principio mediante el cual estas se rigen en su estructura. Por otro lado, se detectó un segundo nivel que se relaciona con la percepción de la democracia hacia afuera de las sectas, es decir, el posicionamiento democrático que los asesinos y templarios mantienen respecto hacia el resto de la sociedad. En el nivel interno, los entrevistados mencionaron que tanto los templarios como asesinos son democráticos puesto que sus organizaciones están conformadas por personas que eligen de manera consensuada a sus representantes y líderes; de la misma forma, comentaron que ambas estructuras (organización templaria ya asesina) son organizaciones jerárquicas pero con principios democráticas.



En el segundo nivel se registró una percepción diferente respecto a las sectas, puesto que los entrevistados mencionaron que los Templarios no consideran que la democracia deba ser la forma en que se organizan las sociedades, sino más bien buscan un dominio hegemónico de las personas. Por otro lado, el credo de los Asesinos apoya el ejercicio de la democracia al buscar y luchar la libertad de los individuos, incluyendo en esta libertad su papel de ciudadanos dentro de un marco democrático.

SC: Con los Asesinos vemos que ellos deciden a quien asesinar de los Templarios. Aunque ellos (los Asesinos) estén actuados por un bien común, no toman el voto ni la opinión del pueblo. No se ve que la voluntad del pueblo se manifieste, sino la voluntad de los Asesinos es la que se cumple.”

IS: Donde si he visto democracia es en el interior del Credo Asesino. (...) Los Asesinos votan entre ellos para tomar sus decisiones, por ejemplo, cuando van a matar a alguien deben votar a favor en contra si lo asesinan. Incluso cuando a Altair<sup>43</sup> le quitan el rango de asesino, hacen lo mismo, levantan la mano para votar. Ahí si aplican la democracia. Los templarios hacen lo mismo, pero la diferencia está en los objetivos que buscan.”

Como se puede observar, la categoría occidental de democracia es entendida como un valor que principalmente es defendida por parte de los protagonistas y héroes del videojuego (Asesinos). En este sentido, se aborda una visión ideal de lo que es la democracia, asociándola al valor de la libertad individual. Si bien, no es una visión crítica ante valores occidentales, el videojuego retoma la democracia y proyecta un ejercicio ideal de la misma.

---

<sup>43</sup> Altair es el personaje Asesino protagonista del primer videojuego. La historia de *Assassin's Creed I* se desarrolla en Masyaf, Siria en el siglo XII.

### **5.3.2.8.- Instituciones**

La categoría de instituciones en el grupo de discusión resultó ser la menos representativa, pues al igual que la entrevista en profundidad, los participantes coincidieron en que una institución es una organización social que ejerce poder sobre alguien más. Únicamente refirieron como instituciones visibles en el videojuego a la religión católica y al gobierno, ambas vinculadas entre sí.

CS: Una institución podría ser un conjunto de personas que se organizan para un fin común. (...) La religión es la que más se nota y la que se ve en Assassin's Creed II."

JM: Las instituciones tienen que ver con el control de la sociedad. En los videojuegos quienes intentan controlar el mundo son los Templarios y utilizan a la religión y a la política como medios para lograrlo."

Se puede distinguir una percepción de las instituciones como herramientas que son utilizadas para ejercer control en la sociedad. Los videojuegos mantienen una posición crítica ante las instituciones occidentales, pues enfatiza el carácter técnico-instrumental de las mismas. Constantemente las instituciones son asociadas con los enemigos (Templarios) y los Asesinos las confrontan constantemente.

### **5.3.2.9.- Individualismo y valores**

A diferencia de las preguntas en la entrevista a profundidad, es importante mencionar que la categoría de individualismo en el grupo de discusión se decidió ampliar a valores e individualismo, debido a que los entrevistados mencionaron que hay gran cantidad de valores en la saga Assassin's Creed, con los cuales se identifican de manera personal. De esta manera, los participantes comentaron que los principales valores que observan son la responsabilidad, la justicia y la

solidaridad. En el mismo sentido, expresaron que tanto Asesinos como Templarios practican los mismos valores, pues ambas sectas son solidarios con los suyos, responsables de sus acciones e incluso buscan la justicia y la paz, sin embargo la interpretación de estos valores es diferente, pues mientras los Asesinos buscan la paz a través de la libertad de los seres humanos, los Templarios buscan el dominio hegemónico.

SC: Los valores que tienen los Templarios son los mismos valores de los Asesinos, pero interpretados de manera diferente. Hay una interpretación de los valores pero son interpretados de otra forma, por lo tanto su manera de actuar es diferente. Los dos bandos luchan por la paz, pero toman la libertad como algo diferente; los Templarios buscan dominar y los Asesinos creen en el libre albedrío de las personas.”

Respecto a la individualidad, los hallazgos fueron similares a los de las entrevistas en profundidad. Los participantes manifestaron que el individualismo es preocuparse por sí mismo antes que los demás, lo cual, consideran, está bien; sin embargo, llevado al extremo, se convierte en egoísmo. De la misma manera, los participantes comentaron que los Templarios son egoístas, debido a que buscan el beneficio únicamente de su secta, mientras que los asesinos buscan la libertad individual y el libre albedrío, es decir, la capacidad individual de la libertad. De acuerdo con las categorías de Occidente, el videojuego mantiene una postura ideal ante el individualismo, pues los héroes del videojuego (Asesinos) posicionan al individualismo como sinónimo de libertad individual; por otro lado, asocia a la práctica exagerada del individualismo (el egoísmo) como un antivalor que manifiestan los (enemigos) Templarios.

Uno de los principales hallazgos de la investigación es que se detectó que los videojuegos inspiran y motivan a tomar ciertas decisiones morales en la vida real. Los participantes constantemente asociaban el contenido de la saga Assassin's Creed con aspectos y experiencias de su vida. Todos ellos manifestaron que cuando realizaban o tomaban cierta decisión, se basaban en los valores de los videojuegos.

BS: Sobre todo, cuando jugué el dos, me motivó el valor de la familia, porque cuando matan a los papas de Ezio, el los vengá. (...) Creo que relaciono mucho el videojuego con mi familia, porque también somos muy unidos; aunque tengamos altibajos, ahí estamos apoyándonos. También coincido con el sentido de responsabilidad, porque por ejemplo, mi responsabilidad es estudiar y salir bien en mis estudios porque mis papás me están apoyando económicamente para la escuela; yo les demuestro que su apoyo si está funcionando. (...)Te ayudan a aprender valores, todo lo positivo, la manera en que te comportes, y sobre todo cambiar tu ideología, como tus creencias respecto a la religión.”

CS: Yo veo el valor de la familia y de responsabilidad. Por ejemplo, a mis alumnos, los considero como mi familia y mi responsabilidad es enseñarles. Así como los maestros asesinos les enseñan a los aprendices, yo les trato de transmitir el conocimiento a mis alumnos de la mejor manera. Tal vez cada de ellos está buscando su propia armadura y yo quiero ayudarlos en su camino.”

IS: A mí me han marcado principalmente los valores que se abordan, porque siempre el personajes principal, sea el asesino que sea, te enseñan tener respeto a los amigos, a los maestros, a la familia; siempre hay que luchar por el bien común, siempre hay que tomar buenas decisiones y tomar consejos de los demás.”

JM: El año pasado yo me titulé, y todo el proceso y los tramites que hice, yo lo pensé como si estuviera buscando una armadura en el videojuego, porque cada trámite del título es un paso para cumplir mi misión. En cierta parte, el videojuego me ayuda a madurar y a crecer, porque independientemente de que sea un juego, siempre te va a poner retos, y así como en el videojuego te cuesta mucho trabajo pasar un jefe, también te da satisfacción cumplir

retos en la vida es la vida. (...) Ese aspecto de cumplir retos, de hacer las cosas, es lo que te inspira a ser una mejor persona.”

Es importante mencionar que en torno a esta categoría comenzaron a surgir múltiples hallazgos posterior al grupo de discusión, debido a que, los participantes que decidieron seguir reuniéndose de manera periódica, expresaban las vivencias en el grupo de conversación de WhatsApp y consultaban las decisiones que iban a tomar con sus amigos, a lo cual los demás aconsejaban basándose y tomando en cuenta los valores del Credo Asesino. De igual manera, en las reuniones periódicas (posteriores al grupo de discusión) se pudo conversar con los participantes y ellos manifestaron que en diferentes ocasiones de su vida han tomado decisiones morales basándose en el código moral de los Asesinos. Varios de ellos han manifestado que el Credo Asesinos inspira su vida y ha sido adoptado como una guía filosófica de vida. Si bien, son interesantes y altamente relevantes dichos hallazgos, debido a las limitantes de tiempo de la presente investigación no se incluirán ni se documentarán, pues todas esas entrevistas se realizaron de manera personal y sin consideraciones metodológicas previas, por lo que carecen de rigor académico y científico; sin embargo es importante mencionarlo, debido a que sirve para trazar posibles líneas de investigación para proyectos futuros.

Como se puede observar, generalmente se considera que el aporte de la saga Assassin's Creed reside en la información histórica que contiene y en las posibilidades que esta tiene de ser aprehendida por los jugadores; sin embargo se puede concluir que más que enseñar historia, la saga transmite y fomenta valores filosóficos y éticos que sirven de guía moral para el actuar diario de los jugadores.

### 5.3.2.10.- Legado clásico

A diferencia de las entrevistas en profundidad, esta categoría resultó tener mayor relevancia en el grupo de discusión, debido a que los participantes manifestaron que encontraban una relación con la cultura griega en los videojuegos de la saga. Mencionaron que la influencia de Grecia se puede observar en la arquitectura de Italia, en *Assassin's Creed II*, pero también en las escenas donde aparecen las diosas de la “antigua civilización” se puede observar que la vestimenta de ellas es muy similar a la griega y romana, pues esencialmente visten con túnicas blancas y detalles dorados en el pecho. De igual manera, Juan Manuel Guijosa, quien es jurista, comentó que en todos los juegos están implícitos conceptos griegos como libertad y democracia.

IS: En el tres, las diosas que habla, Juno y Minerva se parecen y se visten como dioses griegos.”

JM: En los videojuegos se pueden ver conceptos e ideas griegas como la libertad o la democracia.”

BS: En *Assassin's Creed II* se ve arquitectura romana, como el Coliseo de Roma.”

SC: En el cuatro, cuando entran al templo de la primera civilización, se ve la arquitectura griega combinada con estilo digital y moderno. Igual en el tres se veía que cuando Desmond hablaba con las diosas la arquitectura y la ropa era parecida a la griega.”

Si bien, principalmente el legado de las culturas clásicas (Roma y Grecia) se percibe en aspectos visuales del videojuego, como arquitectura y vestimenta, es importante mencionar que las personas que posean mayor conocimiento previo sobre dichas culturas, tendrán mayores referencias para detectar dichos elementos. En este caso, quien mencionó la relación de democracia y libertad el pensamiento griego, era licenciado en Derecho.

### 5.3.2.11.- Apropiación fuera de la pantalla

Al igual que las entrevistas en profundidad, se destinó un apartado para indagar sobre la influencia de los videojuegos de la saga en la vida cotidiana de las personas. En este sentido, un aspecto interesante es que los entrevistados manifestaron que los videojuegos de la saga han cambiado su perspectiva sobre periodos y personajes históricos.

IS: Cuando vi a Maquiavelo, pensé que iba a ser el malo, porque lo asociaba con la palabra *maquiavélico*, pero al final no es el malo, de hecho el le ayuda a Ezio; eso me cambió lo que pensaba sobre él. Normalmente lo representan como muy valiente e inteligente, pero en el videojuego muestran que antes de eso perdió muchas batallas e incluso era temeroso.”

BS: Yo digo que lo que dice el videojuego es real, porque para hacerlo se solicitan historiadores, arqueólogos y se nota que estudiaron bien la historia antes de hacerlo. Los videojuegos te pueden dar una amplia perspectiva de cómo era la sociedad, como se escribía y cómo eran los personajes históricos.”

SC: El videojuego te muestra el otro lado de las situaciones. Te das cuenta de que no todo es color de rosa y no todos son héroes; eso te influye, porque no tienes la misma idea de los personajes, los dejas de ver como todo poderosos y te das cuenta que era un humano que tenía aportes y defectos. Eso te afecta en la manera en que percibes una etapa histórica, como el Renacimiento.”

Como se puede observar, los participantes del grupo de discusión están conscientes de la investigación previa para crear los videojuegos, por lo que confían en el contenido histórico que manejan. De igual forma, las entregas de la saga influyen en su percepción de la historia y de personajes históricos, generando una perspectiva humana de los mismos.

Por otro lado, todos ellos pertenecen a grupos de fanáticos de Facebook; de hecho todos ellos se enteraron de la convocatoria del grupo de discusión a través de

dichas plataformas. Los grupos de Facebook a los que pertenecen son Assassin's Creed Mania, *Assassin's Creed-Gremio de las Sombras*, *Assassin's Creed México* y *Assassin's Creed LATAM*. Aunque los participantes manifestaron un gran interés por pertenecer a grupos físicos de fanáticos, ninguno de ellos conoce ninguno en México.

BS: Siempre he tenido la idea de poder tener una hermandad, como los Asesinos. Así como hemos platicado, reunirnos, tomarnos fotos, tomar clases de parkour. Me gustaría que no se quedara sólo en el proyecto de la UNAM, sino que se hiciera una comunidad que muchos queremos tener. Ese es el sueño de todo fanáticos de Assassin's Creed.”

SC: Me gustaría, ahora que los conozco a ustedes, poder hacer una hermandad. Aunque no vamos a matar a nadie, me gustaría hacer un grupo para compartir nuestras ideas, formas de pensar, etc.”

De igual manera, los participantes manifestaron que conocía previamente a personas que también tenía el gusto por los videojuegos, pero han tenido poca interacción con ellos.

Asimismo, varios de los participantes mencionaron (y asistieron al grupo de discusión) con disfraces hechos por sí mismos. De la misma manera, han creado hojas ocultas de metal, con filo.

SC: Hace dos años me hice el traje de Edward Kenway. El año pasado mi abuelo me ayudó a hacerme mi hoja oculta.”

BS: Yo he hecho *cosplay* varias veces, sobre todo en convenciones de videojuegos y comics.”

Un hallazgo relevante es que algunos de los asistentes en algún momento decidieron entrenar parkour a partir de los videojuegos. Aunque ninguno los sigue



practicando, la idea de comenzar a realizarlos surgió a partir de jugar los videojuegos.

CS: Yo intenté hacer parkour, pero no continué porque me dan miedo las alturas. Por lo mismo opté por hacer coreografías con la temática de *Assassin's Creed*. Todo nació a partir del videojuego.”

En otro sentido, es importante enfatizar en que a partir del grupo de discusión surgió una sinergia entre los participantes, lo cual les llevó a cristalizarlo en un grupo de fanáticos. De la misma manera, vale la pena comentar que todos ellos enfatizaron en que el grupo de discusión fue de su agrado, pues la mayoría de ellos no había tenido la oportunidad de platicar abiertamente sobre un tema que les gusta tanto, como lo es *Assassin's Creed*.

SC: A mí me gusta saber que hay una comunidad. Me da gusto conocerlos en persona y poder platicar con ustedes. Aquí todos seguimos el mismo credo, cada uno tiene su diferente manera de verlo, de seguirlo, cada quien lo interpreta a su manera y me enriquecieron las opiniones y los puntos de vista de todos mis hermanos Asesinos.”

Como se observa, existe una gran inquietud por conocer y pertenecer a grupos en donde compartan sus intereses. La apropiación del contenido fuera de la pantalla se centra en relacionar valores del videojuego con experiencias personales, lo cual hace que compartan ciertos rasgos identitarios y que se motiven a formar comunidad. Si bien, la identidad y las representaciones sociales no son un tema nodal en la presente investigación, se detectaron hallazgos interesantes para trabajar en proyectos futuros.

Por último, todos los participantes mencionaron que le gustaría asistir de manera presencial a talleres, conferencias, congresos y convenciones con la temática de *Assassin's Creed*, pero por el momento no conocen ninguno en México.

#### 5.4.- Consideraciones finales

A manera de conclusión, es preciso señalar que se realizó un análisis hermenéutico en tres niveles diferentes, lo cual mostró que existe una coherencia en la producción, reproducción y recepción de la ideología de “lo occidental” en el videojuego.

Como se sugirió desde un comienzo, los videojuegos de *Assassin's Creed* abordan de manera crítica la historia y posicionan de manera alternativa a grupos sociales, instituciones, personajes y procesos históricos. La saga, al ser producida por un país de tradición franco canadiense, desde la creación de los videojuegos enfatiza en la visión crítica y alternativa de la historia. Aunque generalmente el contenido histórico es combinado con ficción, los jugadores están conscientes de ello.

En un primer momento, se puede concluir que si bien el videojuego no posee la rigurosidad científica para considerarse como un juego documental o histórico, si es posible mencionar que podría funcionar como un producto de difusión histórica, a través del cual se enganche a los videojugadores a investigar más sobre los periodos y personajes.

Como se ha mencionado, el análisis formal del videojuego reveló que la saga *Assassin's Creed* presenta una coexistencia de formas simbólicas que plantean una utopía (en términos de Paul Ricoeur) frente a la ideología de Occidente. El discurso interactivo y audiovisual manifiesta múltiples perspectivas críticas que exaltan a clases sociales bajas y grupos discriminados, desconocimiento de instituciones religiosas y gubernamentales, así como un código moral fuera de la ley, pero a favor del bien común.

Se puede concluir que tanto los personajes Asesinos como los Templarios presentan categorías Occidentales, como democracia, individualismo y legado clásico (entre otras), sin embargo los Asesinos toman una postura crítica ante los mismos, mientras que los

Templarios principalmente mantiene una visión técnico instrumental de los mismo. Si bien, ambas facciones creen en valores similares, la diferencia es en el objetivo que persiguen.

De igual forma, vale la pena mencionar que tanto las escenas no interactivas (cinemáticas) como las escenas interactivas del videojuego mantienen una coherencia y transmiten posturas críticas hacia Occidente. En el mismo sentido, la jugabilidad representa una importante manera de acentuar la crítica, pues a través de acciones posibles (tales como escalar catedrales, asesinar a culpables, realizar saltos de fe, etc.) se apropia el espacio “occidental” en el videojuego de manera diferente y crítica.

Otro hallazgo relevante es que debido a la connotación de Occidente a diferentes personajes, hechos y periodos históricos, los videojugadores perciben un imaginario Occidental a través de diferentes magmas de significación. Si bien, principalmente Occidente se ha relacionado con una ubicación geográfica, los videojugadores perciben “lo occidental” en otros aspectos que no precisamente se relacionan con la geografía.

De igual manera, se observa que la principal crítica de los videojuegos gira en torno a las siguientes categorías: religión católica, política, legalidad y clases sociales altas. Por lo tanto, los personajes Asesinos se relacionan con religiones no occidentales, acciones ilegales, y subversión a clase sociales altas.

Asimismo, se destaca que la cultura general y el conocimiento histórico previo que los jugadores posean, propiciará una mejor significación de las formas simbólicas del videojuego, lo cual se refleja en una mayor apropiación del contenido para su vida cotidiana.

En el mismo sentido, se detectó que aunque se podría pensar que el mayor aporte de la saga Assassin's Creed pudiera ser el conocimiento histórico que maneja, resultó más relevante el impacto axiológico del videojuego en la vida de los jugadores, pues los valores

que se muestran en el videojuego muy frecuentemente son compartidos e interiorizados, hasta servir como brújulas morales y formas de inspiración para el actuar de cada uno de ellos. Como se observó los jugadores suelen identificarse con personajes específicos y asociar eventos de su vida cotidiana con escenas de los videojuegos.

Por otro lado, se detectó que actualmente no existen comunidades de fanáticos que trasciendan el ámbito digital. La mayoría de los participantes se limitan a interactuar de manera esporádica en las redes sociales, principalmente comparten y observan artículos y videos relacionados con las épocas históricas de los videojuegos. De la misma manera, buscan generar comunidad para jugar e incluso compartir dibujos e imágenes hechas por sí mismos a partir de los videojuegos. Actualmente no existen congresos, talleres, conferencias o convenciones de Assassin's Creed en México, pero los jugadores mantienen un ánimo para asistir y crear una comunidad inspirada en el videojuego.

Siguiendo la misma línea, los participantes mostraron un amplio interés por caracterizarse como los personajes de los videojuegos y realizar cosplay. La creación de disfraces y artefactos (como hojas ocultas) es un fenómeno interesante de apropiación del contenido por parte de los videojugadores.

Otro hallazgo relevante reside en que a partir de los videojuegos de Assassin's Creed, los cuales son diseñado para ser jugado individualmente, los videojugadores tienden a crean comunidades sociales de diferentes índoles, resaltando la de entretenimiento e investigación histórica. Así como de entrenamiento de habilidades físicas. De manera similar, el videojuego no fomenta la actividad de manera directa, pero los videojugadores resultan inspirados para practicar actividades físicas (parkour o esgrima) a partir de la saga.

Es importante mencionar que mientras las entrevistas en profundidad arrojaron resultados sobre la apropiación de las formas simbólicas de manera más clara, el grupo

discusión tuvo una tendencia de acentuar la apropiación de estas, fuera de la pantalla. Se generaron vínculos sociales y se detectó una tendencia de identificarse con otras personas que comparten los intereses.

Uno de los principales hallazgos de la investigación reside en que el grupo de discusión resultó ser un espacio de catarsis y reflexión para los jugadores, al mismo tiempo que funcionó de manera indirecta como un punto de encuentro para la creación de comunidades sociales que van más allá del ámbito digital del videojuego.

A continuación se muestran algunas imágenes de la realización del grupo de discusión. (Imágenes 12-17)



Imagen 12. Grupo de discusión con participantes



Imagen 13. Realización de grupo de discusión



Imagen 14. Realización de grupo de discusión 2.



Imagen 15. Hoja oculta.



Imagen 16. Participantes de grupo de discusión.



Imagen 17. Participantes con pose de Asesinos.

## Conclusiones

Una vez realizados los análisis anteriores, se pueden apuntar diferentes conclusiones sobre la investigación. En este sentido, a continuación se explicaran los principales hallazgos, así como las limitaciones que se encontraron a lo largo del trabajo.

En primer lugar, es importante mencionar que el videojuego es un medio de comunicación interactivo que se ha modificado a lo largo de décadas. Hasta el día de hoy se ha posicionado como uno de los medios más consumidos a nivel mundial, pues diariamente suma seguidores de todas las edades sin importar edad, sexo, preferencias, gustos, nacionalidad etc. Evidentemente los juegos de video resultan ser un indiscutible objeto de estudio que debido a sus características técnicas y narrativas (interactivas) requiere de nuevos acercamientos para su análisis y comprensión.

De la misma forma, se reconoce una necesidad en estudiar a los videojuegos desde diferentes perspectivas, pues, como se ha mencionado, existe una gran cantidad de estudios desde el punto de vista de diseño, pero se ha dejado de lado la interpretación y la manera en que los usuarios apropián el contenido. En ese sentido, este trabajo suma esfuerzos para entender al videojuego como una herramienta a través de la cual se pueda reconstruir la historia desde un punto de vista crítico de la realidad, de la sociedad y del mundo.

En el mismo orden de ideas se debe entender al videojuego como un medio de comunicación que produce, reproduce y critica a la cultura y la ideología. Si diariamente los videojuegos son utilizados por niños, jóvenes y adultos, valdría la pena preguntarse sobre las características del contenido que transmiten.



Lejos de vislumbrar únicamente al videojuego como un elemento de ocio y entretenimiento, hace falta profundizar las cualidades que permiten realizar una crítica de valores, ideas, roles y creencias. Como bien se apunta desde el primer capítulo, los videojuegos son herramientas para la transformación social.

En el mismo sentido, es importante dimensionar a los videojuegos como industrias creativas con posibilidad de crear formas simbólicas utópicas de realidades posibles. Lejos de vislumbrar las industrias culturales como instrumentos capitalistas alienantes, se debe apuntar a difundir contenido crítico que permita una decolonialidad real y profunda.

En segundo lugar, también es importante mencionar que a lo largo del trabajo se ha profundizado sobre los conceptos de ideología, imaginario y Occidente. En el capítulo dos se profundiza en la definición y en su interrelación. Como se ha propuesto, la ideología es definida como el entramado simbólico existente en diferentes grupos sociales que se puede verbalizar en un discurso connotativo. Dicho discurso puede ser verdadero o falso, pero busca perpetuar una realidad social determinada. La ideología es productora y reproductora a la vez de una realidad social, pero no es exclusiva de un grupo social dominante. Si bien, la ideología busca establecer, generar (y en ocasiones acentuar) las relaciones de poder, su principal función es la de crear identidad y perpetuarla. Las representaciones simbólicas pueden ser perpetuadas a través de diversos mecanismos discursivos (a veces imperceptibles), tales como la universalización, descalificación, invisibilización y nulificación de conceptos. De la misma manera, los mecanismos fundamentales para la producción y reproducción de la ideología son los medios de comunicación, pues en ellos se establece una relación personal de intercambio de formas simbólicas. Las ideologías de

grupos sociales dominantes son entendidas como “ideologías” y las ideologías de grupos sociales dominados se entienden como “utopías”.

De igual forma, el concepto de Occidente que se propone es una división imaginaria que pretende ejercer relaciones de poder y dominación a partir de la diferencia racial y la ubicación geográfica de las diferentes culturas. Occidente es distinguido por diversas categorías, las cuales son: legado clásico, catolicismo y protestantismo, lenguas europeas, separación de la autoridad espiritual y temporal, imperio de la ley, pluralismo social y cuerpos representativos.

En el mismo orden de ideas, en el Capítulo 2 se propone el término de occidentalismo en paralelismo al orientalismo de Edward Said, pues este se refiere a la identificación de Occidente sobre sí mismo. Si el orientalismo es la visión de Occidente respecto a los “otros”, el *occidentalismo* es un término propuesto en esta investigación que se relaciona con la identificación de Occidente sobre sí mismo y un “nosotros”. En este sentido, el occidentalismo que proponen es una especie de “orientalismo hacia Occidente”, es decir, una visión que busca establecer relaciones de poder desde las civilizaciones no occidentales hacia Occidente. El término que aquí se propone difiere en el entendimiento de que occidentalismo es una visión que se genera en y para Occidente con el fin de reproducir esquemas de dominación hacia civilizaciones no occidentales.

Por otro lado, el concepto de imaginario es definido como el conjunto de representaciones simbólicas que remiten a símbolos y figuras. De esta manera, la ideología y el imaginario tienen una relación intrínseca, pues mientras la ideología se refiere a formas simbólicas generales de los individuos, el imaginario es entendido como un subconjunto de

representaciones simbólicas dentro de la ideología que refieren a imágenes y formas. Dicho imaginario puede ser expresado a través de diversas formas discursivas en un videojuego.

Por lo tanto, la definición que se propone para “lo occidental” es el conjunto de significaciones, imágenes y figuras discursivas propias de la civilización occidental. Lo occidental es un imaginario social particular que denota una ideología de Occidente.

En otro sentido, en el Capítulo 3 se abordó y se explicó el objeto de estudio de la presente investigación, los videojuegos *Assassin's Creed II*, *Assassin's Creed III* y *Assassin's IV: Black Flag*; de esta manera se apuntalaron las características técnicas y narrativas de la historia, entre las cuales resaltan la jugabilidad (mundo abierto), la posibilidad de interacción con diferentes personajes y periodos históricos, además de la protagonización de personajes con una construcción narrativa antagónica a Occidente.

De igual forma, en el Capítulo 4 se construyó un modelo metodológico hermenéutico para el análisis de la ideología en el videojuego histórico. De esta manera, se dividió la investigación en tres niveles de análisis: el primer nivel corresponde al nivel de producción del videojuego, el segundo al análisis formal de “lo occidental” dentro del mismo y por último a la apropiación del contenido por parte de los videojugadores. Cabe mencionar que cada la información de cada uno de los niveles de análisis fue recabada a partir de diferentes técnicas, tales como la investigación documental, la observación participante offline, el análisis del discurso audiovisual, entrevistas a profundidad y grupos de discusión abierto.

Por último, el Capítulo 5 corresponde al registro y análisis de los resultados de cada uno de los niveles de análisis. Con el fin de resaltar los hallazgos de la presente

investigación, se sistematizó la información registrada en el capítulo 5. De igual forma, en la sección de Anexo 2 (pág. 359) se encuentra un cuadro la misma información resumida en un cuadro.

### **Análisis contextual**

- Assassin's Creed es una saga de videojuegos creada y dirigida por Ubisoft Montreal en Canadá, lo cual la ubica como una serie de productos creados en un contexto crítico a la ideología Occidental.
- Ubisoft se ha consolidado como una compañía multicultural que integra trabajadores de diferentes grupos étnicos y religiosos, que ha buscado generar una perspectiva inclusiva en el contenido de la saga, desde la producción de los videojuegos, pues enfatiza que cada uno de ellos es *Inspirado por eventos y personajes históricos, esta obra de ficción fue diseñada, desarrollada y producida por un equipo multicultural de creencias, orientaciones sexuales e identidades de género variadas.*
- Canadá es un país que conserva un apego histórico y cultural al continente Europeo, lo cual se ve reflejado en la política y la economía del país, por lo cual se mantiene un papel regulador frente a políticas neoliberales compartidas por países americanos y con influencias occidentales.
- Canadá es un país occidental que mantiene una postura reguladora frente a las ideas occidentales del neoliberalismo y el individualismo a través de mecanismos occidentales tales como el pluralismo social y cuerpos representativos.
- La industria de los videojuegos en Canadá se ha posicionado como uno de los pilares económicos más importantes del país.

- La industria de los videojuegos en Canadá fomenta la inclusión de trabajadores extranjeros, lo cual se refleja en las políticas migratorias de la industria en los últimos años.
- Canadá se ha consolidado como un país multicultural donde la mayoría de la población proviene de diferentes grupos étnicos
- La producción de la saga Assassin's Creed conlleva una exhaustiva investigación de formas simbólicas históricas para cada uno de los videojuegos. Se destaca la investigación de sucesos y personajes históricos, pero también se profundiza en la vestimenta, la arquitectura, la música y los objetos de cada periodo que aborda.

#### **Análisis formal / discursivo**

- El análisis audiovisual de las escenas interactivas reveló que el contenido de juegos de la saga Assassin's Creed presenta una visión crítica a través de diferentes formas simbólicas de "lo occidental" en donde la principal categoría mostrada es la religión católica.
- La construcción narrativa del videojuego constantemente asocia a los Templarios, quienes representan el rol de enemigos, con valores e imaginarios occidentales, mientras que los Asesinos (protagonistas y héroes de los juegos) son representados con imaginarios no occidentales, lo cual crea una visión crítica de Occidente.
- En algunas escenas, como la cinemática final de *Assassin's Creed II*, audiovisualmente rompe con la cuarta pared, lo que permite una experiencia de significación relevante en el videojuego, pues el círculo mágico crece, se expande y se convierte en parte de la concepción de realidad del mismo jugador. A través de este fenómeno existe una mayor inmersión y se logra una mejor interacción con

formas simbólicas por parte de los jugadores. El sentido que se otorga al videojuego difumina momentáneamente la línea del jugador entre lo ficticio y lo real.

- A través de la ropa se diferencian los personajes principales y secundarios. Simbólicamente se dota al personaje protagónico de características distintas al del resto de las personas de la época. Las vestimentas occidentales más apegadas a la realidad se identifican con enemigos y personajes secundarios, mientras que los Templarios visten con ropa estilizada que hace referencia a la época.
- La música de los videojuegos es apegada a la época, pero presenta ciertos rasgos de instrumentos modernos como batería y guitarra eléctrica. Principalmente se utiliza como ambientación musical contextual con fines de inmersión.
- El concepto de legalidad en el videojuego es constantemente corrompido por los jugadores, pues continuamente deben realizar acciones ilegales, como asesinar, robar y allanar propiedad privada. Sin embargo, estas acciones son realizadas con el fin de combatir a los Templarios quienes buscan el dominio de la humanidad.
- La apropiación del espacio por parte del protagonista genera una perspectiva de superioridad sobre las personas y la arquitectura. Los encuadres de la cámara y algunas posibilidades de jugabilidad (como realizar parkour, sincronizarse con el escenario y escalar atalayas).
- A través de las diferentes formas simbólicas de lo occidental los jugadores obtienen una visión general y panorámica de la historia en donde son partícipes y protagonistas decisivos en la humanidad. La perspectiva general transmite una sensación de sabiduría al jugador.

- El videojuego rescata perspectivas históricas alternativas de grupos étnicos y sectores sociales discriminados, pues el credo asesino siempre es caracterizado por aliarse con personas que viven fuera de la ley, tales como nativos americanos, indígenas mayas, prostitutas, piratas, rateros y mercenarios. Simbólicamente, las clases más bajas y discriminadas de la sociedad son quienes ayudan al protagonista.
- A través de la observación participante se detectó que el imaginario de lo occidental es representado a través de diferentes magmas de significación en donde generalmente se asocia con diferentes lugares geográficos y naciones.

### **Análisis de reinterpretación**

- Los participantes del grupo de discusión y las entrevistas en profundidad manifestaron que su primer acercamiento a la saga fue a través de algún familiar o amigo.
- Los participantes y entrevistados manifestaron que están consientes de la dimensión ficticia de los videojuegos de la saga Assassin's Creed, pero que a partir de estos han generado gusto por la historia y han investigado sobre ciertos periodos y personajes históricos.
- Los videojugadores de la saga manifiestan que el videojuego promueve una visión crítica de la historia y de la realidad. Todos ellos coinciden con el Credo Asesino en dudar sobre las creencias que han sido enseñadas por la sociedad y por los padres, en busca de crear una filosofía propia, sabia e informada.
- Se observó que entre mayor sean las referencias históricas que posea los jugadores, mayor significación tendrá el videojuego para ellos. El círculo mágico de la saga Assassin's Creed es un espacio de significación dinámico en donde los

videojugadores adquieren referencias históricas que comúnmente investigan de manera posterior.

- La principal apropiación de los videojugadores sobre la saga Assassin's Creed no reside en la información histórica que maneja, sino en la dimensión axiológica de los videojuegos. Todos los participantes del grupo de discusión y de las entrevistas en profundidad manifestaron coincidir con los valores y la filosofía del Credo Asesino. De manera permanente el contenido de los videojuegos es retomado como brújula moral para basar ciertas decisiones éticas en la vida cotidiana.
- Los videojugadores identificaron elementos del imaginario de “lo occidental” en los videojuegos de la saga, sin embargo su asociación con Occidente se relaciona con un magma de significaciones difuso que comúnmente es relacionado con ciertos lugares geográficos. En ocasiones relacionaron Occidente con Europa y otras veces con el continente Americano.
- Los videojugadores relacionan el actuar de los Asesinos con grupos sociales y grupos étnicos discriminados.
- Los personajes Asesinos son vistos como personas que pertenecen a clases sociales bajas y que defienden los ideales de elites de poder que buscan el control del mundo. En este sentido, los videojugadores coinciden con esta perspectiva y consideran que el mundo real es similar al de los videojuegos, es decir, un mundo donde existen elites de poder que buscan el control hegemónico de la sociedad.



- Los videojugadores consideran que los videojuegos ofrecen una crítica real y bien fundamentada sobre la religión católica. Ellos coinciden en que la religión siempre ha buscado el control de la humanidad por medio de la fe.
- La mayoría de los entrevistados mencionó que la música de los videojuegos de Assassin's Creed permite una mayor inmersión al videojuego. De igual manera, comentaron que cotidianamente la escuchan en su celular y reproductores digitales.
- La legalidad en el videojuego es percibida como un acto político para el dominio, mientras que la moralidad es asociada con un conjunto de normas y reglas que permiten romper la ley con fines beneficios o perjudiciales para las personas.
- El legado clásico, como categoría de Occidente en los videojuegos de Assassin's Creed es percibida de manera implícita por los videojugadores. Regularmente la asocian con el Estado de Derecho, la arquitectura y la democracia.
- Los videojuegos de la Saga Assassin's Creed han generado una perspectiva diferente sobre periodos y personajes históricos. De igual manera, han servido para ejemplificar el estilo de vida cotidiana que había en múltiples periodos históricos.
- Se detectó que los fanáticos de la saga usualmente siguen a páginas y grupos temáticos en Facebook, pero que en México no existen congresos, convenciones, reuniones, eventos ni grupos físicos de Assassin's Creed; sin embargo todos los participantes manifestaron un gran interés de participar de estas actividades.
- Los fanáticos de la saga Assassin's Creed comúnmente crean disfraces de los personajes de los videojuegos y hojas ocultas, que posteriormente visten en convenciones de videojuegos.

- A pesar de que Assassin's Creed es una saga que está diseñada para jugarse de manera solitaria, se detectó una fuerte motivación por los videojugadores por generar comunidad y grupos de fanáticos donde compartan contenido relacionado con los videojuegos, pero principalmente con la finalidad de establecer vínculos sociales con personas que compartan gustos y valores en común.
- Uno de los principales hallazgos de la investigación reside en que el grupo de discusión resultó ser un espacio de catarsis y reflexión para los jugadores, al mismo tiempo que funcionó de manera indirecta como un punto de encuentro para la creación de comunidades sociales que van más allá del ámbito digital del videojuego.

Como se ha mencionado con anterioridad, la presente investigación suma esfuerzos para dimensionar a los videojuegos como un medio de comunicación con características propias que permiten producir, reproducir y reflexionar sobre el mundo. Si bien, no todos los videojuegos que existen permiten una reflexión profunda sobre los valores, la saga Assassin's Creed puede ser vista como una serie de videojuegos que aportan una visión crítica sobre la historia y la realidad social. Más que la enseñanza histórica, Assassin's Creed permite reflexionar y dudar de la percepción moral y ética de la vida. Como lo dice la máxima verdad del Credo Asesino: *Nasa es verdad, todo está permitido.*

Se puede afirmar que la saga Assassin's Creed indudablemente es un producto creativo y cultural que permite repensar y criticar la realidad establecida. La hipótesis de la investigación que en un principio se planteó es comprobada de manera positiva. Si bien, las potencialidades críticas y educativas de los videojuegos están intrínsecamente asociadas con la educación formal que se posea, así como el contexto familiar, cultural, social y

político de los videojugadores, indiscutiblemente el contenido de la saga trasciende las fronteras de lo virtual y se instaura en la cotidianidad de las personas. Assassin's Creed resulta ser una herramienta que permite la socialización a partir de la interactividad de los fans, anima al aprendizaje formal a partir de incluir una trama interesante en un contexto histórico y por sobre todo, inspira valores humanos como el respeto, la lealtad, la libertad y la sabiduría.

De la misma manera, la presente investigación aporta un marco metodológico hermenéutico para el análisis de imaginarios que pudiera ser utilizado en futuras investigaciones de diferentes temas para observar diferentes objetos de estudio.

Más que resolver dudas, el trabajo abre diferentes líneas de investigación que pudieran ser exploradas y profundizadas en futuras investigaciones. Algunos de los aspectos que podrían ser abordados son la apropiación de contenido de los videojuegos y de la saga por parte de los videojugadores, profundizar sobre la dimensión axiológica de los videojuegos, o incluso explorar el discurso ideológico de Assassin's Creed que se muestra a través de diferentes productos y medios de comunicación, tales como películas, libros, historietas y series animadas. De igual forma, se ha realizado un análisis de discurso ideológico de "lo occidental", pero en futuras investigaciones se podría profundizar desde perspectivas distintas, tales como la educación, historia, o el contenido legal de los videojuegos.

De manera adicional, cabe mencionar que la presente investigación resulta ser de gran relevancia personal para el investigador, pues a través de ella se ha explorado uno de los objetos de estudio con los que se ha tenido mayor acercamiento en los últimos años, además de que el mismo investigador considera al Credo Asesino

Se espera que el trabajo sirva como referencia para futuras investigaciones que aporten un poco más para entender el mundo de diferentes perspectivas, con un sentido crítico.

Como menciona el Credo Asesino: *Actuamos en la sombra para servir a la luz.*

## Fuentes consultadas

- Amador Bech, J. (2004). *Las raíces mitológicas del imaginario político* (1. ed). México, D.F: Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales [u.a.].
- Assassin's Creed ES. (s/f). *Dentro de Assassin's Creed III- Primer Episodio [ES]*. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=16&v=qgU6d0zZ9fs](https://www.youtube.com/watch?time_continue=16&v=qgU6d0zZ9fs) Benjamin, W., Weikert, A. E., & Echeverría, B. (2003). *La Obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica: [Urtext*. Colonia del Mar, México: Itaca.
- Biezberg, I. (2010). Trayectorias divergentes: El modelo económico y social estadounidense y canadiense. En *Foro Internacional: Vol. L*. México, D.F: El Colegio de México A.C.
- Boellstorff, T. (Ed.). (2012). *Ethnography and virtual worlds: a handbook of method*. Princeton: Princeton University Press.
- Caillois, R., & Ferreiro Santana, J. (1994). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica. Castells, M. (2009). *Comunicación y poder* (1. ed). Madrid: Alianza.
- Casetti, F., & Di Chio, F. (2007). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Castoriadis, C. (1989). *La institución imaginaria de la sociedad Vol. 2, Vol. 2,*. Barcelona: Tusquets.
- Castoriadis, C. (2007). *La Institución imaginaria de la sociedad*. Buenos Aires: Tusquets.

- Crawford, C. (1984). *The art of computer game design*. Berkeley, Calif: Osborne/McGraw-Hill.
- DeMaria, R., & Wilson, J. L. (2004). *High score! the illustrated history of electronic games* (2nd ed). New York: McGraw-Hill/Osborne.
- Díaz Barriga, A. (1991). La entrevista a profundidad. Un elemento clave en la producción de - significaciones de los sujetos. *Tramas (México, D.F.)*, (3), 161–178.
- Eagleton, T., & Vigil Rubio, J. (1997). *Ideología: una introducción*. Barcelona: Paidós.
- El Occidente, el capitalismo, y el sistema-mundo moderno. Por Immanuel Wallerstein. (1992). Recuperado el 11 de marzo de 2018, de <https://sustraccion.wordpress.com/2018/01/05/el-Occidente-el-capitalismo-y-el-sistema-mundo-moderno-por-immanuel-wallerstein/>
- Etymonline (2017) *Online Etymology Dictionary*. Recuperado de <https://www.etymonline.com/word/culture>
- *Extra life: 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*. (2012). Madrid: Errata Naturae.
- Ferraris, M. (2004). *La hermenéutica*. Madrid: Ediciones Cristiandad.
- Garfias, J. Á. (2017). *Aportes para la construcción de teorías del videojuego* (Universidad Nacional Autónoma de México). México.
- Geertz, C. (2011). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.

- Government of Canada, S. C. (2017a, junio 19). Canada Day... by the numbers. Recuperado el 7 de enero de 2019, de [https://www.statcan.gc.ca/eng/dai/smr08/2017/smr08\\_219\\_2017](https://www.statcan.gc.ca/eng/dai/smr08/2017/smr08_219_2017)
- Government of Canada, S. C. (2017b, octubre 25). Census in Brief: Ethnic and cultural origins of Canadians: Portrait of a rich heritage. Recuperado el 7 de enero de 2019, de <https://www12.statcan.gc.ca/census-recensement/2016/as-sa/98-200-x/2016016/98-200-x2016016-eng.cfm>
- Hobby Consolas. (s/f). *Assassin's Creed IV (HD) Entrevista en HobbyConsolas.com*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=yp7Gagichtk>
- Huntington, S. P. (1997). *El choque de civilizaciones y la reconfiguración del orden mundial* (1.ed., 1. reimpr). Buenos Aires: Ed. Paidós.
- Ibáñez, J. (1979). *Más allá de la sociología: el grupo de discusión: teoría y crítica* (1. ed). Madrid: Siglo Veintiuno de España.
- IGN. (s/f). *Assassin's Creed 4: Making of Black Flag - Exclusive Gameplay & Concept Art (Part 1)*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=9wR04gSLPnI&t=27s>
- Industrias creativas | Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (s/f). Recuperado el 27 de enero de 2019, de <http://www.unesco.org/new/es/santiago/culture/creative-industries/>
- Izcara Palacios, S. P., & Andradre Rubio, K. L. (2003). *La entrevista en profundidad: Teoría y práctica*. México: Universidad autónoma de Tamaulipas, PROMEP.

- Jenkins, H. (2013). *CULTURA TRANSMEDIA: la creacion de contenido y valor en una cultura en red*. Recuperado de <https://www.overdrive.com/search?q=29BF42E5-95BF-4C8C-B70B-26275EB5601D>
- Kolan, P. (2007, octubre 22). Assassin's Creed AU Interview: Patrice Desilets. Recuperado el 6 de mayo de 2018, de IGN website: <http://www.ign.com/articles/2007/10/22/assassins-creed-au-interview-patrice-desilets>
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas: qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies: games in culture*. London: SAGE.
- MacDonald, K. (2012, octubre 30). Assassin's Creed III Review. Recuperado el 6 de mayo de 2018, de IGN website: <http://www.ign.com/articles/2012/10/30/assassins-creed-iii-review>
- Marcuse, H. (1993). *El hombre unidimensional: ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada*. Barcelona: Planeta-Agostini.
- Miller, J. (2006, septiembre 28). X06: Assassin's Creed Update. Recuperado el 6 de mayo de 2018, de IGN website: <http://www.ign.com/articles/2006/09/28/x06-assassins-creed-update>
- Newzoo (2017) *2016 Global Games Market Report: An Overview of Trends and Insights*. Recuperado de <http://resources.newzoo.com/global-games-market-report>



- Organización política y jurídica. (s/f). Recuperado el 7 de enero de 2019, de [https://www.canadainternational.gc.ca/spain-espagne/about-a\\_propos/organization-organisation.aspx?lang=spa](https://www.canadainternational.gc.ca/spain-espagne/about-a_propos/organization-organisation.aspx?lang=spa)
- Política exterior e interior del Canadá en el momento actual. (1977). *Revista de Política Internacional*, (152), 119.
- Ricoeur, P., & Corona, P. (2010). *Del texto a la acción: ensayos de hermenéutica II*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Ricoeur, P., & Neira, A. (2007). *Tiempo y narración. Configuración del tiempo en el relato histórico*. México, D.F.: Siglo XXI.
- Ricoeur, P., & Taylor, G. H. (1994). *Ideología y utopía* (2. ed). Barcelona: Gedisa Ed.
- Rodríguez Ferrandiz, R., Tur-Viñes, V., & Delgado, F. (2010). Industrias creativas: novedades, objeciones, perspectivas. *Actas – II Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – Universidad La Laguna, diciembre de 2010*.
- Saga, M. (2015, abril 29). Assassins Creed 2 – Arquitectos que hacen videojuegos. Recuperado el 7 de enero de 2019, de MetaSpace website: <https://metaspaceblog.com/2015/04/29/architecturevideogamesmaria-elisa-navarroassassins-creed-2-arquitectos-que-hacen-videojuegos/>
- Said, E. W. (2002). *Orientalismo*. Recuperado de <https://www.overdrive.com/search?q=69802E4E-6C42-465C-811F-359BA94DFDAD>
- Saltzman, M. (2001). *Cómo diseñar videojuegos*. Barcelona: Norma.

- Scolari, C. A., & Ruiz Collantes, F. X. (2013). *Homo videoludens 2.0: de Pacman a la gamificación*. Barcelona: Universitat de Barcelona, Laboratori de Mitjans Interactius.
- Singer, por C. R. (2016, julio 10). La industria de los videojuegos de Canadá solicita flexibilidad en el Programa de Trabajadores Extranjeros Temporales. Recuperado el 7 de enero de 2019, de Canada Immigration and Visa Information. Canadian Immigration Services and Free Online Evaluation. website: <https://www.immigration.ca/es/la-industria-de-los-videojuegos-de-canada-solicita-flexibilidad-en-el-programa-de-trabajadores-extranjeros-temporales>
- Sliva, M. (2013, octubre 29). Assassin's Creed 4: Black Flag Review. Recuperado el 6 de mayo de 2018, de IGN website: <http://www.ign.com/articles/2013/10/29/assassins-creed-4-black-flag-review>
- Solares, B. (s/f). Aproximaciones a la noción de Imaginario. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 13.
- Strong Video Game Industry Central to Canadian Tech Ecosystem – New Report. (2017, noviembre 1). Recuperado el 7 de enero de 2019, de Entertainment Software Association of Canada website: <http://theesa.ca/2017/11/01/strong-video-game-new-report/>
- Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Thompson, J. B. (1998). *Ideología y cultura moderna: teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*. Col. Villa Quietud, Coyoacán, México, DF:

Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, División de Ciencias Sociales y Humanidades.

- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- Van Dijk, T. A. (2005). El Análisis Crítico del Discurso. *Texturas*, 1(1).  
<https://doi.org/10.14409/texturas.v1i1.2769>
- Van Dijk, T. A. (2013). *Discurso y poder*. Recuperado de  
<http://public.eblib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=4761460>
- Zizek, S. (2005). *Ideología: un mapa de la cuestión*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.

## Glosario

**Assassin's Creed:** Saga de videojuegos que puede categorizarse como una mezcla entre juegos de aventura, de combate, de estrategia y de habilidad. Los videojuegos presentan una narrativa articulada y una secuencia histórica en donde continuamente existe combate con oponentes; constantemente se mezclan los modos de juego, mientras que el *gameplay* permite al videojugador realizar una planeación táctica de sus movimientos y ejecutarlos mediante la manipulación de los controles. Los videojuegos de Assassin's Creed se pueden considerar juegos de aventura debido a que existe una narrativa articulada con una historia y misiones a seguir; juegos combate porque en ocasiones el personaje entra en conflicto con rivales y debe pelear; juegos de estrategia porque el usuario debe planear ataques sigilosos para evitar ser descubierto; y juegos de habilidad porque el videojugador necesita coordinación motriz y velocidad de reacción para los combates.

La saga Assassin's Creed se caracteriza por un constante conflicto en diversas épocas históricas entre la secta de los templarios y los asesinos. Independientemente de la veracidad histórica de los grupos mencionados, ambas sectas se relacionan con diferentes valores morales, filosóficos e incluso estéticos (representaciones simbólicas). A través de los personajes se pueden identificar valores y anti-valores, así como características culturales propias de oriente y Occidente.

**Asesinos:** Son los personajes protagonistas de la saga Assassin's Creed. Pertenecen a la Orden de los Asesinos, organización secreta que lucha continuamente contra la Orden de los Templarios. Estos pretenden impedir el control hegemónico templario y así asegurar que sobreviva el libre pensamiento, permitiendo el progreso de las nuevas ideas y el

crecimiento de la individualidad. Los asesinos adoptan la función de héroes a lo largo de la saga.

Algunos de los personajes asesinos más relevantes de la saga son: Desmond Miles (personaje de la época actual que puede acceder a la memoria de sus ancestros y protagoniza los primeros tres juegos de la saga), Altair Ibn-La´Ahad (miembro de la Orden de los Asesinos entre 1165 y 1257), Ezio Auditore (mentor de la Orden de los Asesinos entre los siglos XV y XVI), Nicolás Maquiavelo (el filósofo y escritor italiano del Renacimiento), Leonardo da Vinci (pintor, escultor, arquitecto, músico científico, matemático, etc.), Edward Kenway (pirata británico que luchó en contra del Imperio Español en el siglo XVIII), entre otros.

Los asesinos siempre se presentan estrechamente vinculados con oriente, comenzando por sus orígenes históricos que datan (según el videojuego) del antiguo Egipto, y generalmente se presentan relacionados con filosofías y prácticas orientales árabes. Los asesinos representados siempre están rodeados por un “halo” de misticismo característico de la mirada de Occidente hacia oriente.

Como se puede observar, el planteamiento narrativo e histórico que se incorpora en los videojuegos de la Saga Assassin´s Creed conforma una visión diferente a la “historia oficial”. La secta de los asesinos es reivindicada de connotaciones peyorativas y es colocada como protagonista de los videojuegos.

**Cinemáticas:** Escenas animadas donde se presentan diálogos entre personajes y se aprecian sucesos importantes para el videojuego; cabe mencionar que las cinemáticas no pueden ser alteradas por el usuario. Las cinemáticas interactivas consisten en animaciones en donde el usuario debe interactuar con el videojuego apretando botones para darle continuidad a escena, de lo contrario se debe reiniciar la secuencia gráfica.

**Círculo mágico:** Es un lugar virtual delimitado por la tecnología y las reglas del juego en donde el videojugador entra por un determinado tiempo e interactúa con las formas simbólicas propias del videojuego.

**Formas simbólicas:** Acciones, objetos y expresiones significativas de diversos tipos en contextos estructurados. En los videojuegos, algunas formas simbólicas son: gráficos, los personajes, los paisajes, la arquitectura, la vestimenta, las armas, etc.

**Gameplay:** El *gameplay* es definido como una particular forma lúdica de interacción que toma lugar entre el juego, y el jugador durante el juego; es decir, lo que el jugador puede hacer dentro del juego.

**Hermenéutica:** La hermenéutica es una postura filosófica que deviene en diferentes métodos para acercarse, entender y analizar la realidad. La hermenéutica está relacionada con el arte de interpretar un mensaje o un texto, sin embargo la perspectiva hermenéutica es utilizada para analizar diferentes objetos de estudio, diferentes a textos y escritos.

**Hermenéutica profunda:** Metodología de análisis propuesta por John Thompson, basada en la *triple mimesis* de Paul Ricoeur. La hermenéutica profunda se ocupa de analizar las formas simbólicas en los fenómenos sociales, pues el estudio de las formas simbólicas es fundamental e inevitablemente una cuestión de comprensión e interpretación. Y ya que los videojuegos pueden ser dimensionados como un entramado de formas simbólicas, el análisis de su ideología puede ser llevado a cabo desde la hermenéutica profunda. Al igual que la triple mimesis, la hermenéutica profunda plantea un análisis en tres fases: análisis contextual, análisis formal o discursivo, y el análisis de reinterpretación.

**Ideología:** La ideología es el entramado simbólico existente en diferentes grupos sociales que se puede verbalizar en un discurso connotativo. Dicho discurso puede ser verdadero o

falso, pero busca perpetuar una realidad social determinada. La ideología es productora y reproductora a la vez de una realidad social, pero no es exclusiva de un grupo social dominante. Si bien, la ideología busca establecer, generar (y en ocasiones acentuar) las relaciones de poder, su principal función es la de crear identidad y perpetuarla. Las representaciones simbólicas pueden ser perpetuadas a través de diversos mecanismos discursivos (a veces imperceptibles), tales como la universalización, descalificación, invisibilización y nulificación de conceptos. De la misma manera, los mecanismos fundamentales para la producción y reproducción de la ideología son los medios de comunicación, pues en ellos se establece una relación personal de intercambio de formas simbólicas. Para fines prácticos en esta investigación las ideologías de grupos sociales dominantes se entenderán como “ideología” y las ideologías de grupos sociales dominados se entenderán como “utopías”.

**Imaginario:** Conjunto de imágenes (representaciones simbólicas) que otorgan una dimensión ontológica y epistemológica de la realidad y que está relacionada con una narrativa histórico-social del mundo y de los sujetos. Las imágenes mentales de los imaginarios pueden ser expresadas en diversas formas discursivas propias de un videojuego. De esta manera, el imaginario está relacionado intrínsecamente con la ideología, puesto que los aspectos visibles (formas simbólicas) de la ideología en los videojuegos conforman los imaginarios, y estos, a su vez, permiten reconstruir la ideología a partir de imágenes y formas discursivas (visuales, sonoras e interactivas).

**Industria creativa:** Es un sector productor de bienes y/o servicios (físicos o intangibles) que principalmente son valorados por la creatividad impresa desde su creación, los cuales tienen la posibilidad de funcionar como herramientas de crítica social.

**Juego:** Es un sistema en donde los jugadores se enganchan en un conflicto artificial, definido por reglas y esto genera un resultado cuantificable.

**Metanarrativa:** Narración que engloba a otra narración más pequeña. El término se refiere a lo que va “más allá de la narración”. En este trabajo el término “meta-naración” no se refiere a la postura de Jean Francois Lyotard, quien considera a la meta-narrativa como un mecanismo de legitimación de discurso que corresponde a la filosofía y a la institución **universitaria**.

**Occidental (lo):** Un imaginario (conjunto de representaciones simbólicas que remiten a símbolos y figuras) que refieren a una ideología propia de la civilización Occidental. La ideología de lo occidental puede ser encontrada a través de un determinado imaginario social expresado en diversas formas discursivas propias del videojuego. Cabe mencionar que Occidente y la ideología Occidental poseen dos formas básicas de dominación simbólica: *orientalismo* y *occidentalismo*. Ambas formas presuponen una dimensión ontológica y epistemológica donde Occidente es superior a las demás civilizaciones (denominadas por Occidente como “Oriente”). De la misma manera, Occidente y “lo occidental” son fuente y proceso socio-histórico, arraigado con una ideología y un imaginario particular.

**Occidentalismo:** Categoría ideológica que se vincula con la autopercepción de Occidente sobre sí mismo. El concepto de occidentalismo que aquí se propone difiere del occidentalismo de Ian Buruma y Avishai Margalit, propuesto en el libro *Occidentalism: the West in the Eyes of its Enemies*. Buruma y Margalit utilizan el término para referirse a los puntos de vista estereotipados sobre el mundo occidental. En este sentido, el occidentalismo que proponen es una especie de “orientalismo hacia Occidente”, es decir, una visión que



busca establecer relaciones de poder desde las civilizaciones no occidentales hacia Occidente. El término que aquí se propone difiere en el entendimiento de que occidentalismo es una visión que se genera en y para Occidente con el fin de reproducir esquemas de dominación hacia civilizaciones no occidentales.

**Occidente:** Concepto imaginario que tiene como base lógica la diferenciación racial, religiosa, geográfica y cultural, para el ejercicio del poder, el cual se asocia con civilizaciones europeas y americanas. Si bien, el concepto es difuso, a lo largo de la historia se puede registrar un cambio en las referencias de su connotación. La característica principal de la Occidente es adopción del sistema capitalista, mediante el cual los individuos buscan dominar la naturaleza en pos de una acumulación infinita del capital. Desde el punto de vista del autor esta lógica significa una contradicción, debido a que la misma naturaleza tiene límites en su explotación, cualidad que el sistema económico no tiene en cuenta.

**Orientalismo:** El orientalismo resulta ser una visión bastante conveniente para la expansión de Occidente y, como lo menciona Said, Oriente es una idea que tiene una historia, una tradición de pensamiento, imágenes y un vocabulario que le ha dado una realidad y una presencia en y para Occidente. En un sentido más profundo, el orientalismo es un acercamiento epistemológico para acercarse a Oriente desde Occidente.

**Templarios:** Personajes que desempeñan el rol de enemigos en la saga Assassin's Creed. Generalmente están relacionados con valores que pudieran percibirse principalmente como occidentales, no sólo por la evidente alusión a las campañas en medio oriente con el fin de recuperar Tierra Santa, sino que en diferentes escenas del videojuego los templarios se relacionan con la modernidad, tecnología, industria y capitalismo.

Los templarios se presentan en el juego como personajes históricos de diferentes épocas que pertenecen a la Orden de los Templarios, conocida históricamente como Orden de los Pobres Caballeros de Cristo y del Templo de Salomón y Orden del Temple, la cual (según el videojuego) fue una sociedad secreta dedicada a instaurar la paz en el mundo y crear un mundo perfecto, valiéndose de cualquier medio para lograrlo. Generalmente sus métodos eran cuestionados, pues casi siempre se valían de matar inocentes y pretenden instaurar un poder hegemónico y total sobre la humanidad. De esta manera, los templarios desarrollan la función de villanos a lo largo del juego.

Algunos de los personajes templarios más relevantes de la saga son: Caín (hijo de Adán y Eva y hermano de Abel), Alejandro Magno (el gran conquistador en la era helénica), Cayo Julio Cesar (Emperador de Roma), el papa Alejandro VI (Rodrigo de Borja, papa de la Iglesia Católica entre 1492 y 1503), Thomas Alba Edison y Henry Ford, entre otros.

**Triple mimesis:** Metodología de carácter hermenéutico que propone Paul Ricoeur en el libro *Tiempo y Narración*. La metodología es una manera de acercarse a la realidad y de entender los fenómenos que rodean al ser humano. Paul Ricoeur retoma la postura filosófica hermenéutica de Heidegger y desarrolla una manera de análisis de obras de arte. La triple mimesis es una metodología que explica la experiencia de existencia del ser humano y cómo esta surge a través de la relación entre el tiempo y la narración. La triple mimesis de Paul Ricoeur propone una metodología filosófica de análisis a las obras artísticas y específicamente a la literatura con un discurso principalmente escrito, que se divide en tres fases: Mimesis I, Mimesis II y Mimesis III. Cada una de ellas corresponde a un nivel diferente de creación de la obra o fenómeno.

**Videojuego / Videojuegos:** En el presente trabajo se dimensiona a los videojuegos en cuatro diferentes niveles. En primer lugar, los videojuegos son entornos informáticos que reproducen en una pantalla un juego cuyas reglas y funcionamiento han sido previamente programadas, con la opción de modificar e improvisar.

De igual forma los videojuegos son sistemas abiertos de formas simbólicas en donde el jugador interactúa con el contenido por un tiempo y un espacio determinado. Gracias a esto, el usuario puede integrar y modificar formas y representaciones simbólicas propias, generando un cambio en su percepción del mundo y de su papel en el. Las formas simbólicas propias de los videojuegos son visuales, sonoras y de interactividad.

Asimismo, los videojuegos se pueden dimensionar como “máquinas de pensar” y medios de propaganda, a través de los cuales los usuarios producen una ideología capaz de oscurecer los orígenes de los conflictos sociales y de producir modelos de conducta práctica, dirigidos a absorber los golpes de las contradicciones y de los conflictos que inevitablemente surgen de la estructura clasista de la sociedad capitalista, a fin de reproducir y reforzar así la textura existente de las relaciones sociales.

Por último, los videojuegos, al pertenecer al sector de las industrias creativas, pueden ser entendidos como medios de comunicación generadores de realidades alternativas que incluso pueden llegar a criticar y cuestionar instituciones de poder en turno.

## Anexo 1

### **Indicadores de ropa occidental**

Dentro de los indicadores más visibles de un imaginario occidental (lo occidental) en los videojuegos se encuentra la ropa y la moda, pues estos elementos son constantemente visibles en los personajes. A lo largo de la historia las prendas de vestir han estado cargadas de connotaciones y simbolismos que remiten magmas de imaginarios particulares.

El semiólogo estructuralista Roland Barthes menciona que la moda es un sistema de signos en donde existe una relación entre significado y significante. De esta manera, a través de las vestimentas los individuos pueden crear sentido social. (2003) Especialmente en los videojuegos es evidente que la ropa de los personajes históricos recrea imaginarios particulares que permiten generar un discurso y una narración particular. El caso del imaginario occidental contiene adscrita su propia vestimenta y sentido de la moda.

Siguiendo esta misma línea, James Laver en el libro *Breve Historia de la Moda*, menciona que en el siglo XIV y XV (época del renacimiento) *las modas italianas ya mostraban considerables diferencias en relación con las del resto de Europa Medieval* (Laver & Albizua Huarte, 2005: 76), una de estas diferencias consistía en el peinado de las mujeres, pues mientras en el resto de Europa se seguían usando los *bourrelets* (peinados acolchonados cubiertos con velos y formados por tiras rellenas de tela), en Italia los peinados eran más naturales. (Imagen 1 y 2) De igual manera, los tocados en los peinados de las damas ya no eran réplicas de los pináculos góticos, y empezaban a reflejar mayor sobriedad.



Imagen 1. Ejemplo de peinado Bourrelette  
Renacimiento  
(pág. 77)



Imagen 2. Ejemplo de peinado Italiano del  
Renacimiento  
(pág. 77)

En el caso del calzado, la moda italiana fue dominada por los zapatos achatados y se dejó atrás la moda de los zapatos puntiagudos (Imagen 3). En este sentido, el estilo sobrio de la arquitectura renacentista fue compartido también por la moda.

La moda para los trajes de hombre fue permeada por *lansquenetes*, los cuales eran trajes con *cuchilladas* (rasgaduras en la tela de las prendas a través de las cuales se sacaba el forro) (Imagen 4). En cuanto a las prendas inferiores, consistían en bandas de tela decoradas y coloridas que caían hasta la rodilla e incluso hasta los tobillos.



Imagen 3. Ejemplo de zapatos chatos (pág. 78)



Imagen 4. Ejemplo de lansquenetes con cuchilladas (pág. 78)

Para las mujeres, las faldas eran amplias y tenían bordados más lujosos que en reinados anteriores. El vestido era ceñido a la cintura y caía en amplios pliegues hacia el suelo. Las mangas ya no eran ajustadas y se hicieron muy anchas. (Imagen 5)



Imagen 5. Ejemplo de vestidos y mangas (pág. 83)

Las pieles eran de uso corriente para la indumentaria masculina y femenina y se preferían las de lince, lobo y la marta cebellina. La parte superior de la camisa tanto en hombre como mujer poseía un escote que dejaban ver el borde de la camisa. El escote podía fruncirse y ajustarse por medio de una cinta ensartada en su interior.

La prenda masculina más importante era el jubón, el cual era una especie de camisa que llegaba hasta las rodillas. Tenía una abertura en la parte central por medio de la cual se podía ver la bragueta. (Imagen 6 y 7). Generalmente las prendas eran hechas con terciopelo, el raso y las telas de

oro. Sobre el jubón se llevaba un *jacket* o *jerquin*, que era una especie de capa de doble tela, esta estaba sujeta a los hombros y caía en pliegues hasta los pies.

Las prendas que cubrían los miembros inferiores eran las calzas y las medias que iban cosidas juntas. Las calzas se sujetaban al jubón por medio de agujetas que pasaban por unos orificios llamados “ojetes”. Los zapatos eran de tacón bajo, recubiertos de cuero, seda y terciopelo. (Imágenes 6 y 7)

De igual manera, los sombreros eran portado por los hombres y se llevaban tanto en le interior como en el exterior de la casa. Por lo general eran bonetes y a veces tenía un ala ancha recortada y adornada por joyas o dibujos bordados de diferentes figuras. (Imágenes 6 y 7)



Imagen 6. Ejemplo de jubón, calzado y sombrero. (pág. 84)



Imagen 7. Ejemplo de jubón y sombrero. (pág. 88)

De acuerdo con James Laver, las prendas de los campesinos no exhibían extravagancias ni artículos de lujo en su vestimenta, sin embargo los ciudadanos

“prósperos” poseían un *schaube*, el cual era un sobre todo que generalmente iba sin mangas. El *schaube* casi siempre estaba forrado de piel y se convirtió en una prenda característica de los *humanistas*. Martín Lutero la utilizaba y así definió el traje de los clérigos luteranos hasta nuestra época. (Imagen 8).



Imagen 8. Ejemplo de *schaube*. (pág. 87)

Las anteriores prendas y vestimentas descritas corresponden al periodo del renacimiento del siglo XIV y XV y se caracterizan por un énfasis en la sobriedad y el rechazo a la pomposa moda que predominaba en la época medieval. Se optó por el uso de telas “finas” y una disminución en el uso de cuero en la vestimenta.

De igual manera, el siglo XVIII fue un escenario en donde la moda se transformó y existieron nuevos parámetros de belleza. De esta manera, el siglo XVIII estuvo permeado por la moda francesa que se extendió por Europa y por las colonias americanas de los grandes imperios. A partir de este momento se comenzó a considerar a Francia como el



centro de la moda. En los tejidos usados predominaban las líneas sueltas y sencillas que enfatizaban un aire de dignidad y seriedad.

En este orden de ideas, Laver menciona que una moda característica del siglo XVIII fue el uso de peluca en los hombres, moda que se instauró en la Corte de Luis XIV y en la de Carlos II y que perviviría hasta la Revolución Francesa. De esta manera, la peluca era muy ostentosa y cara y consistía en una maza de rizos que enmarcaba la cara y caía por debajo de los hombros. Pese a que era un artículo bastante incómodo, fue muy utilizado por los académicos, filósofos, políticos y miembros del parlamento inglés. (Imágenes 9 y 10).

Es importante mencionar que durante los últimos años del reinado de Luis XIV estuvieron marcados por el aumento de la rigidez y la pomposidad, por lo que en el periodo posterior a su muerte se optó por hacer más cómoda la ropa. En este momento los tajos de las damas se hicieron más sueltos y de líneas más vaporosas, generando así el surgimiento de una nueva forma de vestido denominada *saco* (sack o saque), una vestimenta cómoda y sin forma definida, con pequeños pliegues detrás de la espalda. (Imágenes 11 y 12)



Imagen 9. Ejemplo de peluca. (pág. 130)

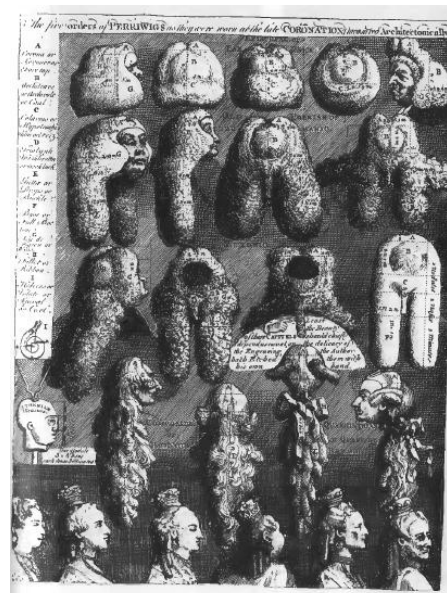


Imagen 10. Tipo de pelucas. (pág. 131)



Imagen 11. Ejemplo de saco “a” (pág. 133)



Imagen 12. Ejemplo de saco “b” (pág. 133)

Los vestidos característicos de la época eran sobrios, largos, entallados de la cintura y más escotados. Muy comúnmente poseían una abertura delante del pecho que se rellenaba con un camisón blanco. Las mangas acababan encima justo por debajo del codo y eran lo suficientemente anchas para permitir que la manga de la camisa saliese por debajo. Muy comúnmente las mangas de las camisas poseían un bordado blanco denominado *tucker*. (Imagen 13)

En los hombres predominaba el traje compuesto por una casaca, pantalones y chaleco. La casaca era ajustada a la cintura y tenía tres aberturas, una en la espalda y dos laterales. También poseía una fila de botones que iban de arriba abajo en la parte delantera, la mayoría de los cuales se dejaban sin abrochar. Las mangas tenían mucha importancia, se doblaban y se abotonaban por debajo del codo. Debajo de la casaca se usaba el chaleco que comúnmente iba bordado. (Imagen 14)



Imagen 13. Ejemplo de vestido (pág. 135)



Imagen 14. Ejemplo de traje de hombre, sombrero y vestido de mujer (pág. 137)

El sombrero de tres picos fue el que se usó más comúnmente a lo largo del siglo XVIII. Lo más habitual era doblar el ala del sombrero hacia arriba y sujetarlo a la parte más baja de la copa, formando un triángulo. El color del sombrero generalmente era negro y el material utilizado solía ser piel de castor y piel de conejo. Este sombrero es característico de los bucaneros, pero el uso no es exclusivo de ellos.

Si bien, en las mujeres predominaban los peinados excéntricos y elevados, durante la segunda mitad del siglo cada vez se adoptó más la moda inglesa de sombreros planos redondos. Sin embargo, los peinados elevados fueron conservados hasta el inicio del siglo XIX, de esta manera se podía apreciar un tocado con pelucas y risos muy pronunciados. (Imagen 15 y 16).



Imagen 15. Ejemplo de tocado y sombrero de mujer. (pág. 142)



Imagen 16. Ejemplo y diferencia de tocado de mujer en el siglo XVIII (pág. 143)

De acuerdo con Laver, el siglo XVIII es dividido en dos grande periodos. La primera mitad del siglo fue característica por conservar el estilo barroco que predominaba; la moda francesa y la afinidad por vestimenta compleja y rebuscada. Por el otro lado, la segunda mitad del siglo fue influenciada directamente por la Ilustración y desembocó en un cambio en el estilo de la moda paulatino que fue mayormente visible hasta comienzos del siglo XIX.

El autor también menciona que la moda en el renacimiento y en el siglo XVIII compartía características con la arquitectura y con la escultura de sus respectivas épocas. Las tendencias que existían a la “austeridad” o al “adorno” eran compartidas por la ropa y por los edificios. Muchas veces la moda influía en la arquitectura y viceversa. Un ejemplo de esto es el rechazo en el Renacimiento al estilo gótico (característico del Medievo), esto produjo retomar figuras y formas arquitectónicas propias del periodo clásico griego, así como la disminución de artículos ostentosos en las prendas de vestir. De la misma manera, el estilo rígido y “digno” de la corte francesa influyó en la moda y en la arquitectura barroca de comienzos del siglo XVIII, conservando la tradición de las pelucas hasta la Revolución Francesa.

Si bien, ya se han expuesto algunos de los elementos de la moda y ropa más característicos de Occidente en el Renacimiento y en el siglo XVIII, a continuación se expondrán algunas características más relevantes de la arquitectura en estos periodos.

### **Indicadores de arquitectura occidental**

Otro elemento de forma simbólica de los videojuegos es la arquitectura y la noción del espacio. A través de la construcción de escenarios y particularmente a partir de reconstrucción digital de edificios se puede recrear imágenes propias de un imaginario occidental.

De acuerdo con Norberg Schulz:

*La arquitectura es un fenómeno concreto. Consiste en paisajes y asentamientos, edificios y articulaciones caracterizadoras, y por ello es una realidad viviente. Desde tiempos remotos, la arquitectura ha ayudado a dar significado a la existencia. Mediante la arquitectura se ha conquistado un equilibrio en el espacio y en el tiempo.... En consecuencia la arquitectura no puede describirse sólo en términos de conceptos geométricos o semiológicos. La arquitectura debe entenderse en términos de formas significativas. La historia de la arquitectura es la historia de las formas significativas.(2010: 7)*

De esta manera, es importante identificar los elementos arquitectónicos característicos del imaginario occidental en el Renacimiento en el siglo XV y en el siglo XVIII.

Como bien lo menciona Schulz, la arquitectura del Renacimiento se caracteriza por un evidente rechazo al estilo del Medievo. La primera obra arquitectónica realizada por Brunelleschi, la Sacristía Vieja de San Lorenzo, en Florencia (1420-1429) inaugura el estilo renacentista y brinda tres elementos arquitectónicos característicos de este periodo, los cuales son:

1. Reintroducción intencional de elementos del estilo clásico (griego), como pilastras corintias, columnas jónicas, y un arquitrabe desarrollado.
2. El uso exclusivo de relaciones geométricas elementales
3. Una enérgica acentuación de centralización espacial.

De esta manera, con la introducción de dichos elementos se sustituyen las formas jerárquicas y diferenciadas de la arquitectura medieval y se reemplazan por elementos plásticos relativamente independientes entre sí, formando una totalidad simétrica y autónoma. La concepción de “perfección” es entendida como la combinación de elementos semi-independientes que componen un todo. (Imágenes 17 y 18).

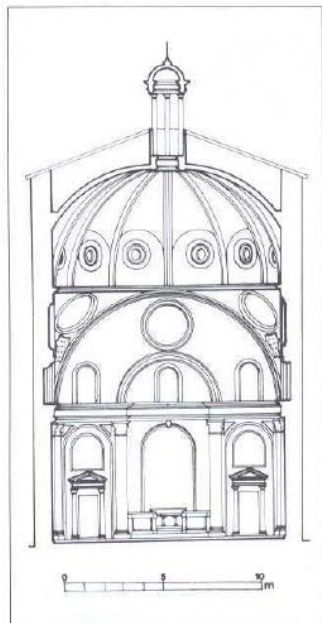


Imagen 17. Ejemplo de estilo arquitectónico renacentista. (pág. 115)

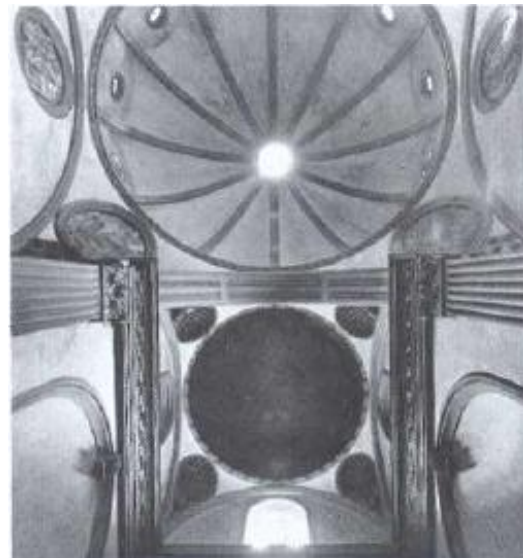


Imagen 18. Ejemplo de elementos arquitectónicos distribuidos. (pág. 115)

El cambio en la dimensión espacial en el Renacimiento fue generado por una revolución la concepción espacial del mundo y el universo, pues mientras en el Medievo enfatizaba la centralidad de Dios, el Renacimiento resalto a la matemática y a la aritmética para aportar una dimensión espacial “real” del mundo. De esta manera, el paisaje y el asentamiento de las ciudades se basa en la geometría y busca el equilibrio matemático y la correcta separación de los elementos; esto quiere decir que el *perímetro de la ciudad y la distribución de sus partes deben varias en relación con la variación de lugares.*(pág. 116)

(Imagen 19)



Imagen 19. Ejemplo de ciudad renacentista ideal.  
(pág. 116)

De acuerdo con Schulz, el principal objetivo de la arquitectura renacentista es reflejar la armonía cósmica en un estado de orden matemático. Si bien, existió un retorno a los elementos clásicos arquitectónicos, la religión seguía siendo un elemento principal en el

imaginario y la sociedad renacentista, por lo que el edificio más importante seguía siendo la iglesia y se enfatizó en su geometrización general y una acentuación en la centralización. Y aunque prevaleció una planta en forma de “T”, tipo italiano tradicional, se agregó un espacio central dominante a una nave longitudinal, visible en la catedral de Florencia, ejecutada por Brunelleschi. (Imagen 20)

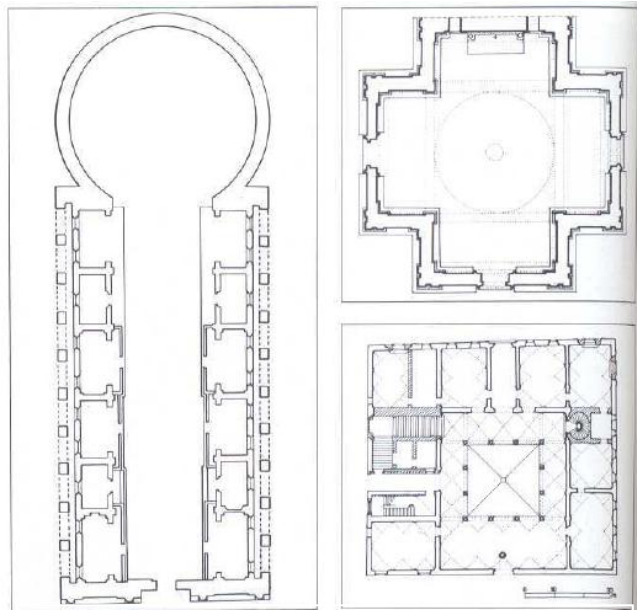


Imagen 20. Ejemplo de planta de iglesia renacentista. (pág. 118)

En este mismo orden de ideas, el nuevo rol representado por la aristocracia creó un nuevo tema arquitectónico denominado el “palacio urbano”. *Mientras el castillo medieval había sido un baluarte y un símbolo de poder, el palacio del Renacimiento se presenta, además, como una manifestación de la “cultura” que forma la base de la autoridad aristocrática.* (pág. 119) De esta manera, el castillo medieval fue geometrizado y “humanizado” con la inserción de elementos clásicos. El ejemplo más claro de un palacio

urbano es el palacio Medici-Riccardi, proyectado por Michelozzo (1444-1464). (Imagen 21)



Imagen 21. Palacio Medici-Riccardi (pág. 119)

Dentro del afán por un equilibrio geométrico en la arquitectura se puede observar un predominio de órdenes



antropomórficos de elementos como el almohadillado y las ventanas, así como la repetición de elementos clásicos que se hacen visibles en las fachadas y hacen énfasis en la geometría espacial. (Imagen 22).

De acuerdo con Schulz, la evolución de la iglesia Renacentista culminó con la creación de la basílica de San Pedro en El Vaticano. La obra fue realizada por Bramante, quien fue nombrado en 1503 por el Papa Julio II para dirigir la construcción de dicho proyecto. De esta manera, se integran los elementos que ya se han mencionado. (Imagen 23 y 24)

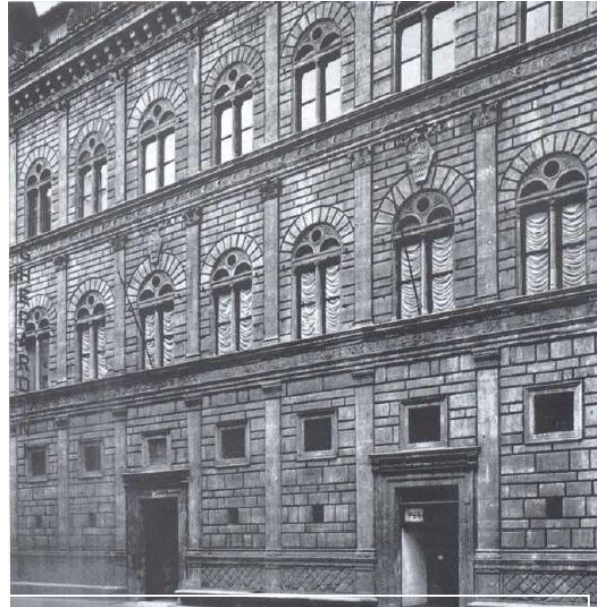


Imagen 22. Ejemplo de predominio de elementos geométricos en la fachada. (pág. 121)

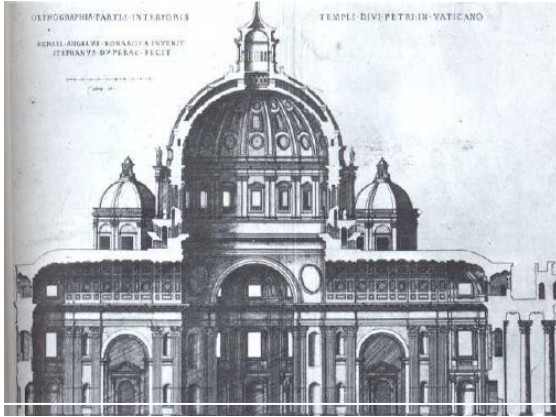


Imagen 23. Plano de la Basílica de San Pedro.  
(pág. 127)



Imagen 24. Fotografía de la Basílica de San Pedro.  
(pág. 127)

Como se ha revisado, la meta primordial de los arquitectos renacentistas fue la creación de la belleza basada en conceptos filosóficos clásicos como “cosmos” y “orden”. De esta manera, la perfección divina no residía en trascender la naturaleza, sino que se encontraba en la naturaleza misma. En la arquitectura renacentista se puede notar el simbolismo que refiere al “hombre universal” y a la cultura humanista.

Por otro lado, la arquitectura del siglo XVIII *es una manifestación de los grandes sistemas de los siglos XVII y XVIII, en especial la Iglesia Católica Romana y el sistema político del estado francés centralizado.* (pág. 151) Este estilo fue denominado arte barroco y su propósito era simbolizar la rígida organización del sistema y su poder, con una tesis singular de dinamismo y sistematización.

En este sentido, los edificios barrocos de Europa y América se caracterizan por la vitalidad plástica y la riqueza espacial en donde predominan los énfasis en la “fuerza” y el “dinamismo”, que denotan una necesidad de pertenecer a un sistema absoluto y al mismo tiempo más abierto y dinámico. De igual manera, los edificios barrocos están constituidos por elementos espaciales en interacción, modelados por fuerzas externas e internas.

De acuerdo con los parámetros barrocos, la distribución espacial de las ciudades debían tener una extensión territorial geométrica basada en un “centro significativo”. Los trazos de las calles y avenidas debían tener una profunda planeación geométrica y coherente. La necesidad de sustentar la ciudad en un “centro significativo” llevó a la creación de un nuevo elemento urbano denominado “plaza real”, un espacio urbano



Imagen 25. París, plaza Vedome, según Antoine le Pautre. Ejemplo de plaza real. (pág. 151)

centrado y desarrollado alrededor de una estatua de un soberano y rodeada de viviendas. Con esta nueva idea de construcción se pretendía representar una relación entre el soberano y su pueblo. (Imagen 25)

De igual manera, en el desarrollo de las ciudades fue común la construcción de “bulevares” y la inclusión de jardines como extensión de los edificios.

En el siglo XVIII las iglesias y los palacios urbanos fueron considerados las más importantes obras arquitectónicas de la época. Una de las características básicas de las catedrales del siglo XVIII es que muestran una experimentación de ideas espaciales avanzadas. Siguiendo esta línea, el espacio se entiende como una unidad que puede articularse pero no descomponerse en elementos independientes.

Un ejemplo icónico de la arquitectura barroca se encuentra en San Lorenzo, Turín (1668), donde un organismo centralizado se desarrolla en torno de un espacio octogonal, cuyos lados están curvados convexamente al interior. (Imagen 26)

La idea de unificar los elementos como grupos espaciales abiertos se puede observar en la distribución de las columnas en las iglesias en donde siempre se cuenta con un elemento central que predomina en el espacio. De la misma manera, se desarrollaron plantas centralizadas más estáticas, interpretadas como estructuras de “doble envolvente”. (Imagen 27)



Imagen 26. San Lorenzo, Turín. Ejemplo de centralidad en arquitectura (pág. 154)



Imagen 27. Ejemplo de distribución espacial y centralidad en iglesias barrocas. (pág. 154)

Por su parte, el palacio urbano y la villa llegaron a tener la estructura básica en forma de herradura y generalmente se elegía el punto de encuentro entre la ciudad y la naturaleza para la construcción de villas suburbanas. En la nueva distribución espacial dentro de las residencias se integró el *appartement double*, que hizo que las estancias fueran independientes unas de las otras, dándole carácter privado.

Como bien lo menciona Schulz, *la cualidad más notoria de la articulación del muro exterior barroco es la supresión de los motivos conflictivos propios de la arquitectura manierista.* (pág. 155) Hacia el centro de la fachada se puede observar un incremento de uso de elementos plásticos relacionado con los ejes longitudinales de composición espacial. En este sentido, se usaban miembros “clásicos” para componer



“esqueletos” elegantes y relativamente livianos en los que las altas puertas ventanas ocupaban casi enteramente la superficie mural restante. (Imagen 28)

Cabe mencionar que los arquitectos del barroco eran excepcionalmente sensibles a los efectos de la textura, el color y la luz, así como del agua y de otros elementos naturales, y eran capaces de infundir a sus espacios cualquier carácter que se deseara. De esta manera, la arquitectura tendió a la disolución de elementos clásicos y favoreció la introducción de motivos y formas precedentes de otros estilos, en especial el gótico. (Imagen 28)



Imagen 28. Ejemplo de uso de elementos góticos y en el barroco. (pág. 161)

De acuerdo con Schulz, la arquitectura barroca es una arquitectura “inclusiva”. No excluye ningún aspecto o elemento de la experiencia arquitectónica total y tiende a la síntesis de los elementos, en este sentido, acepta tanto la organización sistemática de espacio renacentista como el dinamismo manierista. Absorbe la cualidad trascendental de la Edad Media y la presencia antropomórfica de la

antigüedad.

Las composiciones barrocas son ricas y complejas, pero también poseen un diseño majestuoso y comprensivo. También la arquitectura barroca puede interpretarse como una síntesis de opuestos: espacios y masas, movimiento y quietud, estrechez y extensión, proximidad y distancia, vigor y gracia, grandiosidad y delicadeza, ilusión y realidad, obra del hombre y obra de la naturaleza. (Imagen 29)



Imagen 29. Ejemplo de síntesis barroca. (pág. 169)

### Indicadores de armas occidentales.

Si bien, ya se han mencionado los indicadores del imaginario occidental más relevantes de la arquitectura en los videojuegos, es importante mencionar que existen otros elementos visuales importantes en la construcción de las formas simbólicas de lo occidental. En este apartado se otorga un espacio para la descripción de las armas y las herramientas occidentales más características y visibles que se analizarán en el videojuego.



Imagen 30. Ejemplo uso de arco. (1881: 5)

En este sentido, W. W. Greener en el libro *The Gun an its development*, realiza un escudriñamiento histórico para generar un compendio de las armas más características de cada época y su evolución a través de tiempo. En este texto, el autor menciona que las armas inicialmente surgieron como un medio para facilitar la caza de las presas en la prehistoria, sin embargo posteriormente fueron utilizadas para generar una

superioridad en conflictos entre grupos sociales humanos.

Si bien, existe una gran diversidad de armas desarrolladas en la prehistoria la edad clásica y la Edad Media, Greener menciona que en la época del Renacimiento se conservaban diferentes armas correspondientes a la época medieval. Dentro de ellas la forma más elemental es el arco, la flecha (desarrollado desde la época prehistórica y utilizada por civilizaciones antiguas) y su más reciente mejora automática denominada ballesta. (Imágenes 30 y 31)

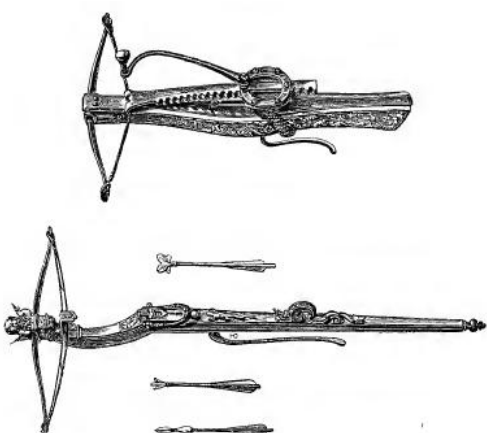


Imagen 31. Ejemplo ballestas. (pág.7)

civilizaciones antiguas (como la civilización griega y romana) proporcionándoles sistemas automáticos de disparo, maximizando así la el alcance del impacto. (Imagen 32)

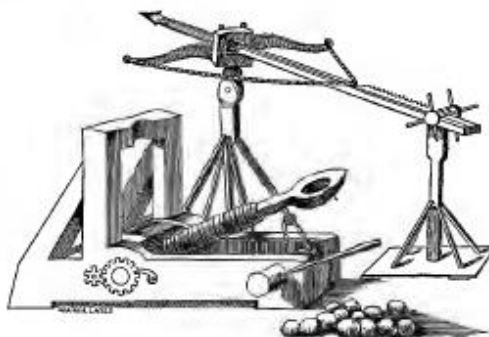


Imagen 32. Ejemplo balista y catapulta. (pág.6)



Imagen 33. Tropas medievales dotadas de espada, ballesta y escudo. (pág.11)

Por su parte, los materiales más utilizados para la fabricación de arcos y ballestas eran la madera, el cuerno y la piel de animal. Generalmente las milicias Europeas del Renacimiento dotaban a sus tropas con arcos y espadas, el uso de escudos disminuyó en esa época, pues representaba un elemento poco cómodo de transportar y de utilizar. Al igual que en la edad media, la tropas eran dotas de

dos elementos, una ballesta y una espada o una espada y un escudo. (Imagen 33)

Sin duda alguna, uno de los elementos que permitió la superioridad militar de Occidente frente a las demás civilizaciones fue la invención y el uso de las armas de pólvora. Si bien, la invención de la pólvora se remonta a la edad antigua en China e India, la introducción de la misma en Occidente fue un elemento clave para el desarrollo de armas. Como menciona Greener:

*La introducción de explosivos a Europa siguió la invasión mahometana. El fuego griego, en composición con el nitrato y el sulfuro, fue usado anteriormente a la caída del imperio romano occidental...En Inglaterra, la pólvora no aparece hasta el siglo XIV. Los ingredientes eran usualmente comprados por separado y mezclados cuando eran requeridos. Mr. Oliver de Boklersberry aparece para ser uno de los primeros comerciantes de explosivos. (pág. 15)*

El desarrollo de las armas de fuego fue prioritario en los estados europeos en los siglos posteriores al XIV. Se inventaron gran cantidad de tipos de cañón y herramientas de bombardeo, así como pistolas de mano, fusiles y morteros. Dentro de las características principales de estos es que la mayoría son forjados de hierro y constaban de un sistema



percutor que generaba una chispa para detonar la pólvora en la cámara interna del arma.

(Imágenes 34, 35, 36 y 37) Algunas armas de mano eran alargadas y eran dotadas de cuchillas afiladas para su uso en combates cuerpo a cuerpo. (Imagen 38)

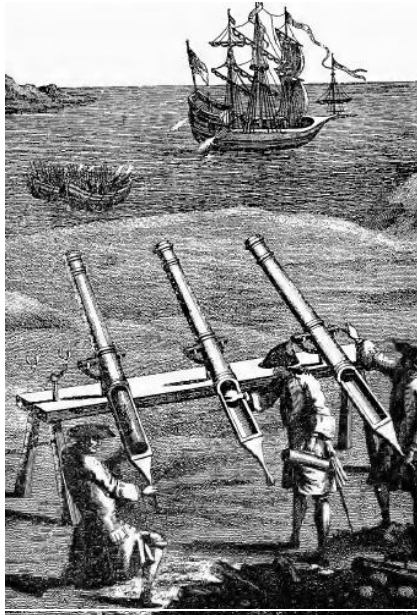


Imagen 34. Ejemplo de primeros cañones.  
(pág. 21)

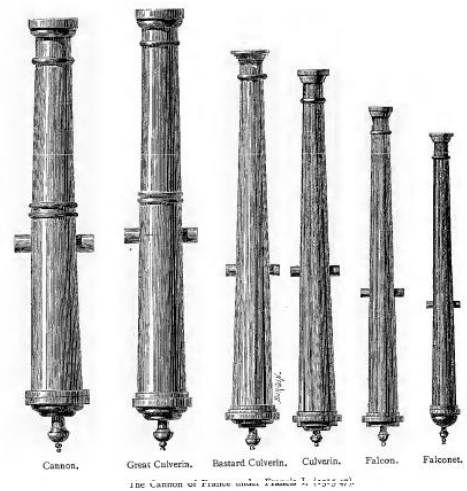


Imagen 35. Ejemplos de cañones.  
(pág. 32)

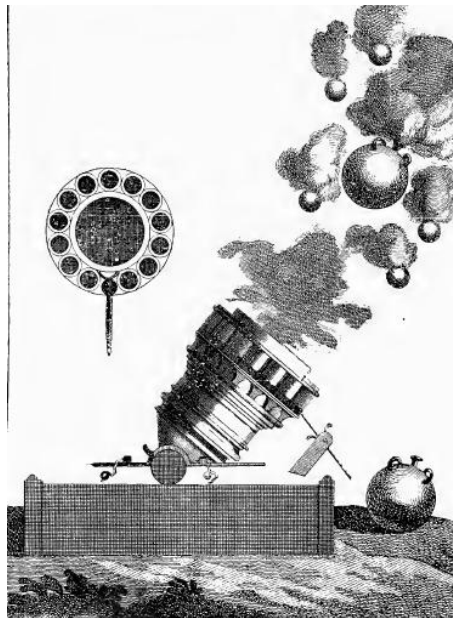


Imagen 36. Ejemplos de mortero.  
(pág. 35)

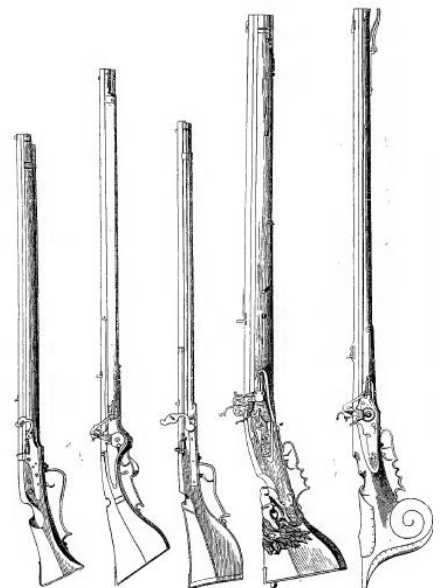


Imagen 37. Ejemplos de mosquetes.  
(pág. 59)

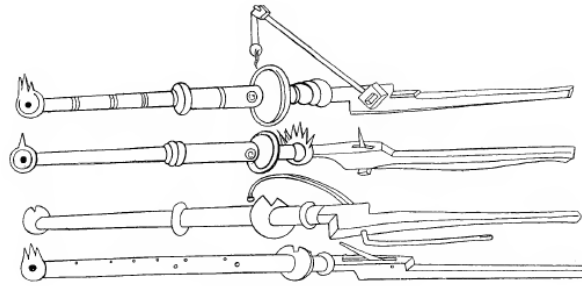


Imagen 38. Ejemplos de cañones de mano. (pág. 52)

En este mismo orden de ideas, del siglo XIV al siglo XVIII existió un avance en cuanto a armas y herramientas militares, pero la estética y composición básica de estas era muy similar. Muy comúnmente la empuñadura de los mosquetes y las pistolas eran adornadas con metales y acabados similares a los encontrados en la arquitectura. Los mosquetes del siglo XVIII fueron característicos por tener no sólo la empuñadura sino el cañón sobrecargado de elementos decorativos. (Imagen 39)

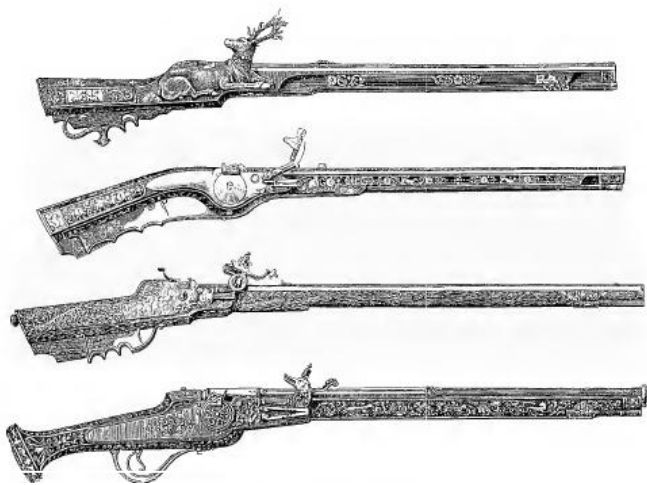


Imagen 39. Ejemplos de mosquetes adornados. (pág. 52)

De acuerdo con Greener, el siglo en el siglo XVIII surgió un tipo de pistola hecha totalmente de metal, estos modelos muy comúnmente eran elaboradas en Edimburgo y generalmente eran otorgadas a aristócratas relevantes y militares de alto rango. Sin embargo, el uso de las

pistolas de madera y metal predominó en su época. (Imagen 40)

Otro elemento importante en la construcción del imaginario de lo occidental en el Renacimiento y en el siglo XVIII son las armas blancas que fueron utilizadas. En este sentido, la diversidad de espadas, dagas, hachas y picos fue

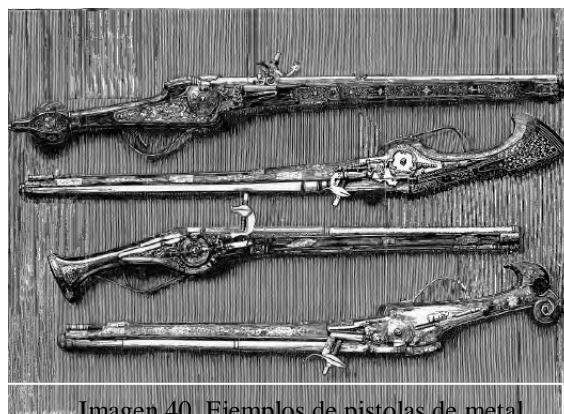


Imagen 40. Ejemplos de pistolas de metal. (pág. 98)

un elemento característico de la milicia occidental en estos periodos.

Si bien, las armas blancas han mantenido su estructura a través del tiempo, existe un cambio en diferentes elementos que se puede notar a través de las diferentes épocas. En este sentido, Greener hace una importante observación al decir que durante el Renacimiento las hachas fueron muy utilizadas por la milicia, sin embargo estas son característicamente

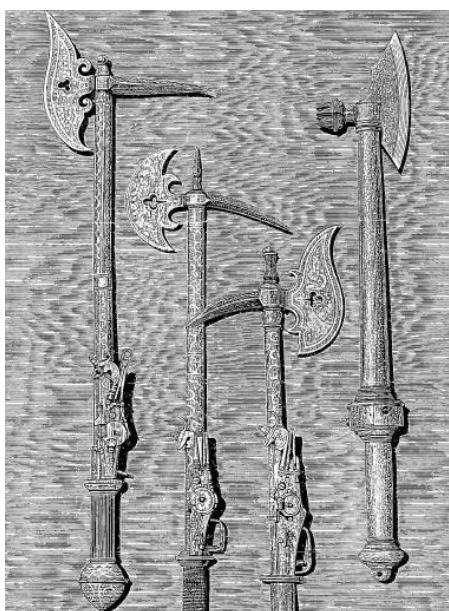


Imagen 41. Ejemplos hachas en el Renacimiento. (pág. 98)

diferentes a las usadas en la época medieval porque al ser un elemento bélico adoptado de los pueblos nórdicos, se acentuó el refinamiento en la elaboración del hacha hasta otorgarles una estética parecida a las formas utilizadas en la arquitectura renacentista. Adicionalmente, algunas hachas utilizadas en el Renacimiento fueron acompañadas de cañones de mano que servían con pólvora. (Imagen 41)

Por su parte, el desarrollo de las espadas marcó un importante cambio en la estética de las armas blancas. Como bien lo menciona Carolina Barra y Adrián Godoy en el artículo *Armas Blancas: En defensa del Honor, más allá del acero, el arma es un “vestigio de su tiempo”, de su industria, tecnología,*

*economía, política, sociedad, ética, moral y estética. En resumen, su cultura y cosmovisión.*(2009: 8)

De esta manera, las espadas características del Renacimiento poseían hojas de doble filo, empuñadura alambrada con remate de pomo, gran equilibrio y resistencia, que ofendía a través del filo. En este sentido Barra y Godoy explican que, *durante el Renacimiento comienza a usarse la espada ropera o “rapier” que difiere de otras armas, al tratarse de una espada de uso civil y no militar, usualmente provista de una guarnición de cesta al igual que la espada Schiavona.*(pág. 15) (Imagen 42)

Uno de los elementos más característicos de las espadas del Renacimiento consiste en que a diferencia de las espadas del Medievo, las armas ya no estaban diseñadas para romper defensas infranqueables (como una armadura), sino que son diseñadas para ser más veloces y ocuparlas en duelos civiles. Las espadas del Medievo son catalogadas como mortíferas, veloces y limpias. De esta manera surgen los espadines y las armas roperas.

Por otro lado, las armas blancas del siglo XVIII son características por predominar los diseños árabes y el uso del alfanje (en árabe cuchillo largo). Este último era muy solicitado en las travesías transatlánticas debido a que en los barcos existía un espacio muy reducido y esto obligó a los armeros a generar un arma que fuera más sólida y efectiva que los antiguos cuchillos de mar. El alfanje era curvado y ofrecía una amplia protección para la mano, lo que habla de un arma diseñada para el choque frontal. Por su versatilidad en el mar, esta arma fue icónica y pasó a configurarse como parte del imaginario de los bucaneros y los piratas. (Imagen 43)



Imagen 42. Ejemplo de espada Rapier.



Imagen 43. Ejemplo de alfanje.

De acuerdo con Barra y Godoy, en las espadas empleadas en la caballería del Renacimiento, la empuñadura debía promover un fácil manejo y evitar que se caiga o resbale. De igual manera, el peso debía estar equilibrado en proporción con la guarnición y la hoja. (Imagen 44).

Siguiendo este orden de ideas, es un hecho que desde finales del siglo XIV hasta inicios del siglo XX, Tanto las armas blancas como las armas de fuego han sido parte fundamental para la creación del imaginario militar occidental. La dimensión simbólica de las espadas es muy comúnmente asociada con honor, valentía y prestigio. Desde el siglo XIV los papas obsequiaban espadas a reyes, nobles y militares que defendía la fe cristiana. Precisamente es en la época del Renacimiento en donde surge la esgrima como disciplina de nobles y militares.



Imagen 44. Ejemplo de empuñadura de espada ropera.

### **Indicadores de tecnología occidental**

Por otro lado, también es importante mencionar algunos de los avances tecnológicos y herramientas más relevantes en la época del Renacimiento y el siglo XVIII, pues aunque estos no se limiten al ámbito militar, en conjunto con las armas son formas simbólicas características del imaginario occidental.

Como bien lo menciona Ruggiero Romano y Alberto Tenenti en el libro *Los fundamentos del mundo moderno*, no hay duda de que uno de los saltos cualitativos más importantes en la historia de la ciencia se produjo entre mediados del siglo XV y mediados

*del siguiente: salto cualitativo no sólo y no tanto en el plano teórico, sino más especialmente como planteamiento práctico y concreto de los problemas.*

Este periodo es caracterizado por un retomo de la filosofía clásica (predominantemente la griega) y un retorno al humanismo. En este sentido, la apertura de la sociedad y el estado a la ciencia y al conocimiento es una gran diferencia respecto a la Edad Media.

Un elemento fundamental e icónico en el desarrollo de Occidente en el renacimiento fue el perfeccionamiento de los molinos utilizados para moler el maíz y bombear el agua. La modificación tecnológica que los molinos sufrieron respecto a la Edad Media fue la implementación de aspas de viento para brindar un movimiento constante. El molino del Medievo principalmente era impulsado por animales como burros y mulas. Si bien, el molino de viento fue una herramienta que primordialmente comenzó a

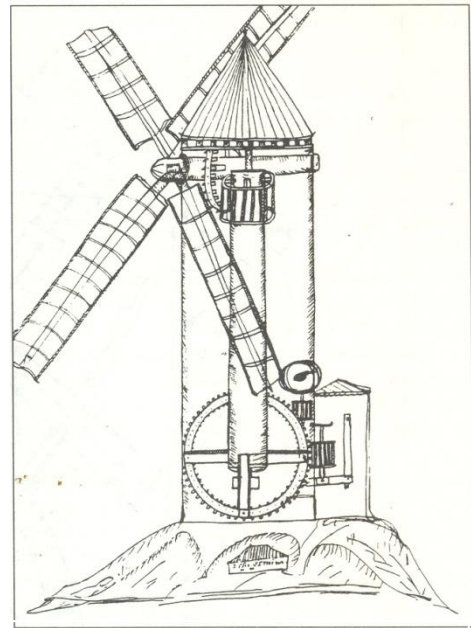


Imagen 45. Ejemplo de molino de viento.

ocuparse en España, debido a su función y excelente desempeño comenzó a difundirse rápidamente por toda Europa.(Imagen 45)

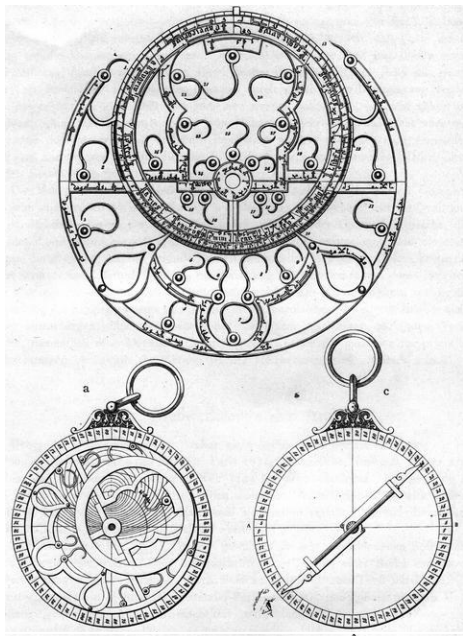


Imagen 46. Piezas de astrolabio.

Otro elemento que marcó el Renacimiento y la expansión de Occidente fue el astrolabio, pues brindó a la navegación una herramienta para calcular la posición y la dirección de los barcos. (Imagen 46) Si bien, el origen del astrolabio no está bien definido y usualmente se asocia su invención a Claudio Ptolomeo en la Antigua Grecia, posteriormente se tiene registrado su uso en el mundo islámico en el siglo VIII. Cabe mencionar que el astrolabio fue un elemento antiguo que fue incorporado por Occidente

en el siglo XII a través de la conquista musulmana a España. De esta manera, el astrolabio comenzó a configurarse como un elemento fundamental para la expansión de Europa por el Atlántico.

De igual manera, un elemento característico de Occidente en el siglo XV fue la imprenta como medio mecánico para reproducir textos e imagen sobre papel de manera sistémica y masiva. Si bien, los orígenes de la imprenta se remontan a la edad antigua en China, es bien sabido que la imprenta moderna construida a base de metal fue creada por Johannes Gutenberg aproximadamente en el año 1450. La imprenta fue un elemento que se difundió por toda Europa y funcionó como uno de los principales medios para reproducir información en los siguientes siglos. (Imagen 47)

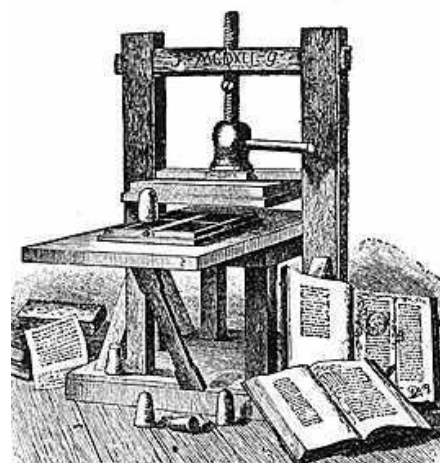


Imagen 47. Imagen de la imprenta de Gutenberg.

De igual manera, durante el siglo XVIII se generó un gran cambio cualitativo en la ciencia, la tecnología y las herramientas. Debido al auge tecnológico que caracterizó a Occidente en la segunda mitad del siglo XVIII y primera del siglo XIX, se le conoce al periodo como Revolución Industrial.

Algunos de los elementos más importantes durante este periodo se relacionan con la invención de la máquina de vapor que fue utilizada principalmente para el sector de transportes y manufacturero. A principios finales del siglo XVIII fue inventada la locomotora y el

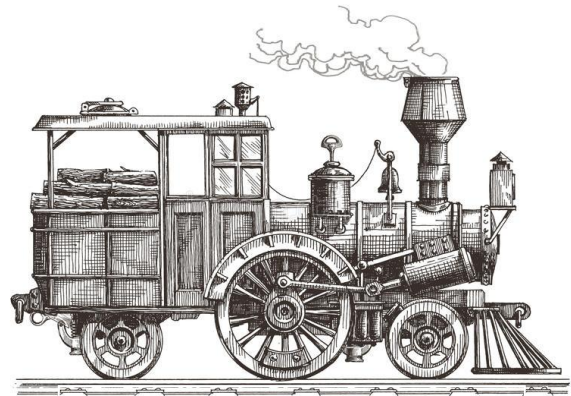


Imagen 48. Locomotora de vapor.

barco de vapor. (Imagen 48 y 49)

De esta manera, el siglo XVIII es característico por presentar un desarrollo acelerado de inventos en Occidente. Sin embargo a principios del periodo se conservan herramientas

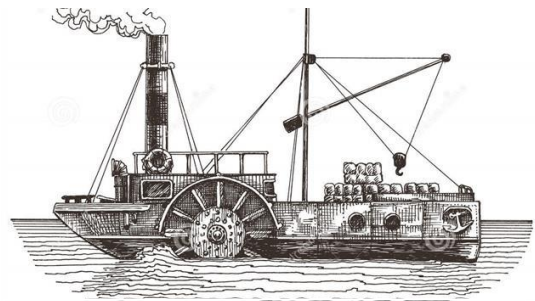


Imagen 49. Barco de vapor.

características de los siglos pasados como los barcos de velas y las carretas impulsadas por caballos. (Imágenes 50 y 51)





Imagen 50. Barco de velas.



Imagen 51. Carreta de caballo.

En este mismo orden y sentido, los objetos anteriormente descritos son característicos de Occidente en una época particular, sin embargo eso no nulifica la inserción del mismo elemento en tiempos y lugares posteriores a la época originalmente relacionada. De esta manera, como se ha revisado, el uso de espadas renacentista es asociada con el periodo del Renacimiento, pero de igual manera su uso puede ser encontrado (aunque en menor grado) en el siglo XVIII.

De la misma forma, es importante mencionar que los elementos tecnológicos característicos de Occidente (en las diferentes épocas) son apropiados y reapropiados por diversas civilizaciones y pasan a conformar parte de otros magmas de imaginario diferentes (pero siempre relacionados) de Occidente.

### **Indicadores de música occidental**

Otro elemento característico de Occidente es encontrado en la música, pues si bien es un elemento auditivo, las experiencias sonoras y musicales también son consideradas como formas simbólicas que remiten a un imaginario particular (en este caso el Occidental).

De esta manera, de acuerdo con Donald Jay Grout y Claude V Palisca, la música Italiana del Renacimiento se ve fuertemente influenciada por la inestabilidad y la constante rivalidad entre sus gobernantes. De esta forma, *los círculos elitistas cultivaron la polifonía,*

*en los que era un entretenimiento profano y refinado creado por compositores que tenían que ver con la Iglesia y expertos en la notación y el contrapunto. (1994: 158)*

En las cortes italianas surgieron los trovadores (retomando la tradición francesa) y debido a que la mayoría de la música polifónica eclesiástica era improvisada, actualmente se carece de partituras escritas de las obras. Solamente se tienen pocos manuscritos de *laudas* monofónicas, que eran las canciones destinadas a las procesiones religiosas de la época.

Como bien mencionan Grout y Palisca, los principales centros de música italiana del Renacimiento estaban en las zonas central y septentrional de la península, sobre todo en Bolonia, Pádua, Módena, Milán, Perugia y Florencia, siendo este último el centro de cultura más relevante del siglo XIV al XVI. A través de diferentes obras literarias como *El Decamerón* o *Paradiso degli Alberti*, se sabe que la música, tanto vocal como instrumental, acompañaba casi todas las actividades de la vida social italiana.

De acuerdo con manuscritos primitivos existían tres tipos de composición italiana profana, el *madrigal*, la *caccia* y la *batalla*. El primero solía escribirse a dos voces; los textos eran poemas idílicos, pastoriles, amorios o satíricos, cuyas estrofas contenían tres versos. Todas las estrofas contaban con una misma música; al final de estas había un par de versos adicionales (llamados *ritornello*) de métrica y música distinta.

Por otro lado, la *caccia* estaba escrita para dos voces que se cantaban al unísono, pero solían tener una parte instrumental de apoyo con un movimiento que transcurría más lentamente por debajo de ambas voces. Su forma poética era irregular, aunque muchas *caccie*, a semejanza de los madrigales, tenían un *ritornello* que no siempre estaba en estilo canónico. La palabra *caccia* hace referencia a la palabra *cazar* y esta no se refiere sólo a la persecución de una voz por la otra, sino al tema de su texto, que describía típicamente una

cacería o alguna otra escena animada como ir de pesca, un bullicioso mercado, un incendio o una batalla. La música expresa detalles realistas como gritos, cantos de pájaros, exclamaciones y diálogos.

Por su cuenta, la *batalla* floreció con posterioridad al *madrigal* y la *caccia* y muestra cierto estilo de influencia en la balada francesa. Generalmente la *batalla* era una canción destinada a acompañar la danza y tienen un carácter polifónico lírico. Actualmente se conservan pocos manuscritos de la música *batalla* y generalmente se encuentran referencias en las obras literarias clásicas que ya se mencionaron. (Imagen 52)



*Jamás tendrá piedad esta dama de mí. Tal vez por ello se extinguirán en mí (las llamas).*

Imagen 52. Ejemplo de *batalla* de Francesco Landini. (pág. 163)

Grout y Palisca mencionan que *es imposible efectuar una descripción completa de la música instrumental de los siglos XIV y XV por la sencilla razón de que en los manuscritos musicales casi nunca se indica si una parte dada es instrumental o vocal y mucho menos los instrumentos.* (pág. 175)

debido a que los compositores confiaban costumbre o tradición relativa de su música y no consideraban la necesidad directrices específicas. Gracias a fuentes literarias, la manera más habitual de música polifónica era mediante un conjunto vocal o instrumental, o una



Imagen 53. Ejemplo de danza y música renacentista. (pág. 175)

Esto en la interpretar de tener pictóricas y ejecutar la pequeño

combinación de ambas. Para la música al aire libre, la danza y las ceremonias públicas, se empleaban conjuntos mayores e instrumentos más sonoros (como las cornetas, las *chirimías*, trompetas de vara y sacabuches) mientras que los instrumentos más bajos (como arpas fídulas, laudes, salterios, órganos portativos, flauta dulce y flauta transversa) eran ocupados para eventos menos relevantes y más íntimos. (Imagen 53)

Por otro lado, entre los instrumentos de percusión más utilizados se encontraban pequeñas campanillas, crócalos y timbales.

De acuerdo con Grout y Palisca, el periodo del renacimiento fue caracterizado por el auge y el cultivo de la música profana en perjuicio de la sacra. Existió un sentido de organización armónica cada vez mayor en la planificación del contrapunto centrado en torno de ciertas zonas tonales definidas. *Las consonancias imperfectas –las terceras y, en menor grado, las sextas- comienzan a aparecer con mayor frecuencia en los tiempos fuertes y en los débiles, aunque la sonoridad final persiste en el unísono, la octava o la quinta vacía... Se desarrollaron nuevas formas de composición. Algunas como la caccia y el madrigal, parecen derivarse más bien de la práctica musical popular; otras, como la batalla y demás canciones con estribillos, se remontan al siglo XIII y, más remotamente, a modelos populares.* (pág. 177)

Por otro lado, la música característica del siglo XVIII, de acuerdo con Grout y Palisca, se distinguía en dos clases, la música barroca (*musique baroque*) y la *musique chantante*. La música barroca fue distinguida por su naturaleza anormal y estrambótica, compuesta con las mismas directrices de estructura que la arquitectura barroca, acentuando adornos complejos, composiciones de elevada dificultad y gran velocidad (como las sonatas y conciertos italianos que se escuchaban en París en el *Concert spirituel*). Por otro lado, la *musique chantante* fue distinguida por imitar a los sonidos naturales de la voz

humana y por emocionar a la gente sin tener que recurrir a un exceso de habilidades interpretativas; la *musique chantante* era pues, la música cantable.

París, siendo el centro de distintos cruces musicales, brindaba conciertos donde la gente podía apreciar las últimas obras de los compositores italianos y franceses, de esta manera se dieron a conocer las melodías sentimentales de frasco nítido, fluido, de carácter vocal y acompañamientos sencillos de Giovanni Battista Pergolesi, la *musique chantante* de Noel Anroine Pluche o la música brillante, llena de tensión, virtuosa y difícil de Vivaldi.

La vida europea, a comienzo del siglo XVIII, era una vida puesta en música como una ópera perenne. La gente cantaba en las calles y en las lagunas, las familias más acomodadas poseían teatros de ópera en las que ellas mismas tocaban y cantaban. Venecia fue la ciudad más relevante musicalmente hablando en esta época, pues en ningún momento dentro del siglo XVIII la ciudad contó con menos de seis compañías de ópera y muy frecuentemente las fraternidades religiosas llamadas *scuole* patrocinaban programas musicales.

Uno de los más característicos músicos de la época fue Antonio Vivaldi, quien era hijo de uno de los principales violinistas de la capilla de San Marcos en Venecia. Vivaldi recibió instrucción musical desde temprana edad y estudió para ser sacerdote. La concepción dramática del papel de solista que caracterizaba a la música de Vivaldi fue aceptada y desarrollada posteriormente en el concierto clásico; *sus temas concisos, la claridad de la forma, la vitalidad rítmica, la impulsiva continuidad lógica en el flujo de las ideas musicales... fueron transmitidas a otros muchos compositores y, en especial, a J. S. Bach, que hizo transcripciones para teclado de, al menos, veinte de sus conciertos.*(pág. 535)

De la misma manera, Johan Sebastian Bach fue otro gran exponente de la música barroca. Bach sirvió como organista en Arnstadt y Muhlhausen, fue organista de la corte y luego maestro de capilla del duque de Weimar; director musical en la corte de un príncipe en Cothen y finalmente, maestro de capilla de la escuela de Santo Tomás y director musical en Leipzig. Bach compuso en todos los géneros practicados en su época, con excepción de la ópera.

Dentro de las composiciones musicales de Bach, se encuentran numerosas obras para órgano, preludios y fugas, así como preludios corales, sonatas en trío, tocatas, suites, música para clave y clavicordio, y conciertos. (Imágenes 54 y 55)



Imagen 54. Preludio coral: *Durch Adams Fall* de J.S. Bach.. (pág. 543)



Imagen 55. Tema de *El arte de la fuga* de J.S. Bach.. (pág. 543)

Posteriormente, durante la segunda mitad del siglo XVIII el movimiento de Ilustración desafió los sistemas de pensamiento y comportamiento establecidos, influyendo los diversos movimientos artísticos, incluida la música. De esta manera, surgieron nuevos estilos musicales y surgieron nuevos compositores en Austria, Alemania, España, Inglaterra, Rusia y Francia. Con esta nueva oleada de compositores comenzó a popularizarse los estilos clásico, clasicista, rococó, galante y *epfindsam*. De esta manera, la homogenización de los términos provocó que el término clásico fuera aplicado a los estilos de Haydn y Mozart y, en líneas más generales, a la música que abarca desde 1720 hasta aproximadamente 1800. El término comenzó utilizarse refiriéndose a la música de esta época por su analogía con el arte de los griegos y romanos.

Específicamente, en Inglaterra, durante la segunda mitad del siglo XVIII se popularizó la *ballad opera* (ópera de baladas), estilo musical que satirizaba abiertamente la ópera italiana de moda y melodías populares de aires operísticos. La inmensa popularidad de la *ballad opera* fue uno de los signos de reacción general que se produjo en Inglaterra contra la ópera extranjera. El único compositor notable de este estilo fue Thomas Augustine Arne.

También es importante señalar que durante el siglo XVIII la música instrumental, específicamente la sonata, la sinfonía y el concierto comenzaron a popularizarse en las cortes europeas y en las sesiones de música entre las familias aristócratas inglesas. Debido a la constante conexión comercial entre Europa y las colonias americanas, la música fue exportada sobre todo a América del norte y colonia como Florida y Boston.

De esta manera, el periodo clásico se caracterizó por sus abundantes estudios sobre nuevos géneros, formas y medios de expresión. La mayoría de las innovaciones surgieron en la ópera, particularmente en la ópera cómica donde la necesidad de entretener a un público diverso lo llevó a la simplificación de los medios y a esforzarse por la naturalidad y la expresión. La música instrumental se benefició de estos desarrollos ya que no se necesitaba un texto o un título para hacerla inteligible.

De la misma manera que en el Renacimiento, la música culta fue predominantemente difundida entre las clases sociales más altas de Europa y de las colonias americanas, sin embargo también existe un estilo musical particular que tuvo su auge en los barcos que solía viajar por el Atlántico. La *saloma* fue un tipo de canto de marineros usado para fortalecer la unidad y aumentar la productividad en las labores del mar. Generalmente las salomas se estructuraban de forma antifonal (pregunta respuesta), de esta manera un hombre cantaba un verso y el resto de los hombres respondía a coro, por lo

que muchas veces carecía de estribillo. Una de las finalidades de las salomas era reducir el aburrimiento y la tensión en el barco, además de crear vínculos entre los tripulantes. Generalmente la saloma era símbolo de camaradería y valor en el mar. Los temas tratados casi siempre eran crónicas de viajes, aventuras, naufragios e historias de amor.

En este sentido, como se puede observar, los periodos musicales del Renacimiento y del siglo XVIII abarcan un gran número de estilos musicales, que son un reflejo de la forma de vida y las corrientes filosóficas particulares que predominaron en su época. Actualmente, los diferentes estilos y piezas musicales se asocian con un imaginario simbólico de Occidente que ayudó a construir una ideología propia de legitimación histórica-social.



## Anexo 2

<b>Fase de análisis</b>	<b>Hallazgos y análisis</b>
1. Análisis contextual	<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="602 342 1372 590">→ Assassin's Creed es una saga de videojuegos creada y dirigida por Ubisoft Montreal en Canadá, lo cual la ubica como una serie de productos creados en un contexto crítico a la ideología Occidental.</li><li data-bbox="602 632 1372 1031">→ Ubisoft se ha consolidado como una compañía multicultural que integra trabajadores de diferentes grupos étnicos y religiosos, que ha buscado generar una perspectiva inclusiva en el contenido de la saga, desde la producción de los videojuegos, pues enfatiza que cada uno de ellos.</li><li data-bbox="602 1073 1372 1472">→ Canadá es un país que conserva un apego histórico y cultural al continente Europeo, lo cual se ve reflejado en la política y la economía del país, por lo cual se mantiene un papel regulador frente a políticas neoliberales compartidas por países americanos y con influencias occidentales.</li><li data-bbox="602 1514 1372 1839">→ Canadá es un país occidental que mantiene una postura reguladora frente a las ideas occidentales del neoliberalismo y el individualismo a través de mecanismos occidentales tales como el pluralismo social y cuerpos representativos.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ La industria de los videojuegos en Canadá se ha posicionado como uno de los pilares económicos más importantes del país.</li> <li>→ La industria de los videojuegos en Canadá fomenta la inclusión de trabajadores extranjeros, lo cual se refleja en las políticas migratorias de la industria en los últimos años.</li> <li>→ Canadá se ha consolidado como un país multicultural donde la mayoría de la población proviene de diferentes grupos étnicos</li> <li>→ La producción de la saga Assassin's Creed conlleva una exhaustiva investigación de formas simbólicas históricas para cada uno de los videojuegos. Se destaca la investigación de sucesos y personajes históricos, pero también se profundiza en la vestimenta, la arquitectura, la música y los objetos de cada periodo que aborda.</li> </ul>
<p>2. Análisis formal/discursivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ El análisis audiovisual de las escenas interactivas reveló que el contenido de juegos de la saga Assassin's Creed presenta una visión crítica a través de diferentes formas simbólicas de "lo occidental" en donde la principal categoría mostrada es la religión católica.</li> <li>→ La construcción narrativa del videojuego constantemente asocia a los Templarios, quienes</li> </ul>

	<p>representan el rol de enemigos, con valores e imaginarios occidentales, mientras que los Asesinos (protagonistas y héroes de los juegos) son representados con imaginarios no occidentales, lo cual crea una visión crítica de Occidente.</p> <p>→ En algunas escenas, como la cinemática final de <i>Assassin's Creed II</i>, audiovisualmente rompe con la cuarta pared, lo que permite una experiencia de significación relevante en el videojuego, pues el círculo mágico crece, se expande y se convierte en parte de la concepción de realidad del mismo jugador. A través de este fenómeno existe una mayor inmersión y se logra una mejor interacción con formas simbólicas por parte de los jugadores. El sentido que se otorga al videojuego difumina momentáneamente la línea del jugador entre lo ficticio y lo real.</p> <p>→ A través de la ropa se diferencian los personajes principales y secundarios. Simbólicamente se dota al personaje protagónico de características distintas al del resto de las personas de la época. Las vestimentas occidentales más apegadas a la realidad se identifican con enemigos y personajes secundarios, mientras que los Templarios visten con ropa estilizada que hacer</p>
--	--

	<p>referencia a la época.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>→ La música de los videojuegos es apegada a la época, pero presenta ciertos rasgos de instrumentos modernos como batería y guitarra eléctrica. Principalmente se utiliza como ambientación musical contextual con fines de inmersión.</li><li>→ El concepto de legalidad en el videojuego es constantemente corrompido por los jugadores, pues continuamente deben realizar acciones ilegales, como asesinar, robar y allanar propiedad privada. Sin embargo, estas acciones son realizadas con el fin de combatir a los Templarios quienes buscan el dominio de la humanidad.</li><li>→ La apropiación del espacio por parte del protagonista genera una perspectiva de superioridad sobre las personas y la arquitectura. Los encuadres de la cámara y algunas posibilidades de jugabilidad (como realizar parkour, sincronizarse con el escenario y escalar atalayas).</li><li>→ A través de las diferentes formas simbólicas de lo occidental los jugadores obtienen una visión general y panorámica de la historia en donde son partícipes y protagonistas decisivos en la humanidad. La</li></ul>
--	---

	<p>perspectiva general transmite una sensación de sabiduría al jugador.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ El videojuego rescata perspectivas históricas alternativas de grupos étnicos y sectores sociales discriminados, pues el credo asesino siempre es caracterizado por aliarse con personas que viven fuera de la ley, tales como nativos americanos, indígenas mayas, prostitutas, piratas, rateros y mercenarios. Simbólicamente, las clases más bajas y discriminadas de la sociedad son quienes ayudan al protagonista.</li> <li>→ A través de la observación participante se detectó que el imaginario de lo occidental es representado a través de diferentes magmas de significación en donde generalmente se asocia con diferentes lugares geográficos y naciones.</li> </ul>
<p>3. Análisis de reinterpretación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Los participantes del grupo de discusión y las entrevistas en profundidad manifestaron que su primer acercamiento a la saga fue a través de algún familiar o amigo.</li> <li>→ Los participantes y entrevistados manifestaron que están consientes de la dimensión ficticia de los videojuegos de la saga Assassin's Creed, pero que a partir de estos han generado gusto por la historia y han</li> </ul>

	<p>investigado sobre ciertos periodos y personajes históricos.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>→ Los videojugadores de la saga manifiestan que el videojuego promueve una visión crítica de la historia y de la realidad. Todos ellos coinciden con el Credo Asesino en dudar sobre las creencias que han sido enseñadas por la sociedad y por los padres, en busca de crear una filosofía propia, sabia e informad.</li><li>→ Se observó que entre mayor sean las referencias históricas que posea los jugadores, mayor significación tendrá el videojuego para ellos. El círculo mágico de la saga Assasin's Creed es un espacio de significación dinámico en donde los videojugadores adquieren referencias históricas que comúnmente investigan de manera posterior.</li><li>→ La principal apropiación de los videojugadores sobre la saga Assassin's Creed no reside en la información histórica que maneja, sino en la dimensión axiológica de los videojuegos. Todos los participantes del grupo de discusión y de las entrevistas en profundidad manifestaron coincidir con los valores y la filosofía del Credo Asesino. De manera permanente el contenido el contenido de los videojuegos es retomado como brújula</li></ul>
--	---

	<p>moral para basar ciertas decisiones éticas en la vida cotidiana.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>→ Los videojugadores identificaron elementos del imaginario de “lo occidental” en los videojuegos de la saga, sin embargo su asociación con Occidente se relaciona con un magma de significaciones difuso que comúnmente es relacionado con ciertos lugares geográficos. En ocasiones relacionaron Occidente con Europa y otras veces con el continente Americano.</li><li>→ Los videojugadores relacionan el actuar de los Asesinos con grupos sociales y grupos étnicos discriminados.</li><li>→ Los personajes Asesinos son vistos como personas que pertenecen a clases sociales bajas y que defienden los ideales de elites de poder que buscan el control del mundo. En este sentido, los videojugadores coinciden con esta perspectiva y consideran que el mundo real es similar al de los videojuegos, es decir, un mundo donde existen elites de poder que buscan el control hegemónico de la sociedad.</li><li>→ Los videojugadores consideran que los videojuegos ofrecen una crítica real y bien fundamentada sobre la religión católica. Ellos coinciden en que la religión siempre ha buscado el control de la humanidad por</li></ul>
--	--

	<p>medio de la fe.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>→ La mayoría de los entrevistados mencionó que la música de los videojuegos de Assassin's Creed permite una mayor inmersión al videojuego. De igual manera, comentaron que cotidianamente la escuchan en su celular y reproductores digitales.</li><li>→ La legalidad en el videojuego es percibida como un acto político para el dominio, mientras que la moralidad es asociada con un conjunto de normas y reglas que permiten romper la ley con fines beneficios o perjudiciales para las personas.</li><li>→ El legado clásico, como categoría de Occidente en los videojuegos de Assassin's Creed es percibida de manera implícita por los videojugadores. Regularmente la asocian con el Estado de Derecho, la arquitectura y la democracia.</li><li>→ Los videojuegos de la Saga Assassin's Creed han generado una perspectiva diferente sobre periodos y personajes históricos. De igual manera, han servido para ejemplificar el estilo de vida cotidiana que había en múltiples periodos históricos.</li><li>→ Se detectó que los fanáticos de la saga usualmente siguen a páginas y grupos temáticos en Facebook, pero</li></ul>
--	--



	<p>que en México no existen congresos, convenciones, reuniones, eventos ni grupos físicos de Assassin's Creed; sin embargo todos los participantes manifestaron un gran interés de participar de estas actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>→ Los fanáticos de la saga Assassin's Creed comúnmente crean disfraces de los personajes de los videojuegos y hojas ocultas, que posteriormente visten en convenciones de videojuegos.</li><li>→ A pesar de que Assassin's Creed es una saga que está diseñada para jugarse de manera solitaria, se detectó una fuerte motivación por los videojugadores por generar comunidad y grupos de fanáticos donde compartan contenido relacionado con los videojuegos, pero principalmente con la finalidad de establecer vínculos sociales con personas que compartan gustos y valores en común.</li><li>→ Uno de los principales hallazgos de la investigación reside en que el grupo de discusión resultó ser un espacio de catarsis y reflexión para los jugadores, al mismo tiempo que funcionó de manera indirecta como un punto de encuentro para la creación de comunidades sociales que van más allá del ámbito digital del videojuego.</li></ul>
--	---

