

EL VIDEOJUEGO COMO MEDIO DOCUMENTAL: TIPOLOGÍAS DE REPRESENTACIÓN VIDEOLÚDICA DE LA REALIDAD

Ramón Méndez

Universidad de Vigo

1. EL VIDEOJUEGO COMO MEDIO DOCUMENTAL

A lo largo de los años, fueron numerosos los intentos por definir lo que es un videojuego, aunque casi siempre están condicionadas por la época en la que se sitúa cada estudio. Al tratarse de un medio en constante cambio y evolución, los intentos de definición suelen caer muy pronto en la obsolescencia, a tal punto que algunos teóricos llegaron a afirmar que “a long history of failed definitions in a particular case might convince us that a definition in that instance is futile” (Tavinor, 2009, p. 2). Sin embargo, desde principios del presente siglo hemos visto cómo el videojuego se asentaba como medio y cómo, a pesar de las innovaciones y la originalidad artística que quieran aportar los creativos, se iban definiendo una serie de características que suelen ser ineludibles en toda producción de ocio electrónico. Es aquí donde se puede ver una doble vertiente (Calvo Ferrer, 2012), en la que se diferencian claramente las definiciones del videojuego como sistema formal (Kelley, 1988; Salen y Zimmerman, 2004, 2005, 2006) y las que intentan profundizar en el vínculo interactivo que se genera entre videojuego y jugador (Pelegrina y Tejeiro, 2003; Marquès Graells, 2000 y 2001; Frasca, 2001; Rodríguez, 2002).

En un videojuego el mensaje se transmite por los canales visual y acústico, tal y como ocurre con las producciones audiovisuales, pero también a través de otros

sentidos. En la actualidad, los videojuegos no se centran única y exclusivamente en la interactividad (que, para bien o para mal, es el nexo común de la totalidad de producciones de ocio electrónico) y estudiosos como Newman (2005, p. 11) destacan que todo videojuego actual consta de cinco elementos esenciales: gráficos, sonido, interfaz, jugabilidad e historia, siendo necesario encontrar el equilibrio entre todos ellos para que el producto funcione adecuadamente. El aumento de la importancia del argumento fue un hito clave de cara a que los creativos intentasen apostar por propuestas más profundas y complejas, como podría ser la documentación de la propia realidad con el fin de educar al usuario y animarlo a ser partícipe activo de la experiencia, convirtiéndose así en un nuevo tipo de texto comunicativo. A nivel de diseño de juego, se suele hablar de una revolución “textualista” (Pozzato, 2001) tras la cual la semiótica ha dado una gran importancia al estudio de los signos y de su organización, tanto lingüísticos como visuales. Según Volli (2003, p. 60), los signos siempre están relacionados con otros signos y no tienen capacidad para existir por sí solos. Esto es lo que se conoce, desde el ámbito de la semiótica, como “textos”, los cuales pueden estar definidos como cualquier porción de realidad dotada de un significado por alguien (Trabattoni, 2014), hasta tal punto en que el propio análisis y comprensión de dicho texto dependerá más de la interpretación de quien lo observa que de la propia naturaleza del texto (Pozzato, 2001, p. 97). Sin embargo, tal y como destaca Trabattoni (2014, p. 11-12), existen ciertas discrepancias entre los académicos a la hora de admitir el videojuego como texto. Del mismo modo que hablábamos antes de la revolución textualista, existen corrientes ludológicas que, inevitablemente, consideran que la semiótica y otras disciplinas similares son inadecuadas para la creación y análisis de videojuegos, puesto que se considera que el factor ludológico es el eje central de la producción y todo lo demás son elementos anexos que no pueden ser estudiados desde el mismo campo de estudio de la ludología. No obstante, este enfrentamiento entre ludología y narrativismo es una constante desde los ámbitos académicos (Frasca, 2003) y es poco probable que llegue a resolverse nunca, puesto que ambos son igual de importantes en la producción jugable (Méndez González, 2015) y el enfrentamiento no hace más que lastrar la evolución del videojuego como medio de comunicación aceptado por la sociedad (Ruggero, 2009), capaz de transmitir cultura, reafirmar valores, educar y, al mismo tiempo, documentar con éxito la realidad y la historia de la humanidad.

Siguiendo esta línea, Maietti (2004) intenta crear una clasificación de la textualidad de los videojuegos en la que la interacción y la narración son las dos dimensiones básicas que constituyen estos productos de ocio electrónico (Méndez González y Calvo Ferrer, 2017). El autor parte de los textos indivi-

duales y da una gran importancia al esquema narrativo canónico para crear un modelo de videojuego que se dividiría en:

- a) Texto secuencial: la presentación inicial del juego (que suele corresponderse con la manipulación de Greimas), en la que el destinatario convence de algún modo al sujeto para cumplir un programa narrativo.
- b) Hipertexto discreto: la selección metalingüística de las opciones de juego (modelo libre que puede desarrollarse en una direccionalidad biunívoca).
- c) Hipertexto denso o discreto: relacionado con el desarrollo del juego. En cuanto narración e interactividad se desarrollan a la par, lo que nos encontramos en la fase de competencia o en la de actuación, en la que el sujeto se prepara para saber usar determinadas cosas antes de hacerlo).
- d) Texto secuencial final, que por tanto se corresponde con la sanción, ya que el destinatario juzga las acciones del sujeto.

Esto nos plantea abundantes situaciones en los que el videojuego presenta capas textuales (entendiendo “capa” como cada uno de los códigos que se superponen y entrelazan para crear el todo que es el producto final) cargadas de significado para transmitir al usuario un mensaje más profundo de lo que podría parecer desde un prisma eminentemente ludológico, lo cual da pie a nuevas perspectivas como la capacidad del videojuego para convertirse en un reflejo virtual de la misma (Méndez González, 2015). El propio Maietti (2004, pp. 73-74) destaca que los videojuegos están sometidos a un régimen textual formado por un binomio, cuyo primer elemento sería una dimensión textual coherente e isotópica, en la que el usuario recibe un papel simulado que va construyendo y eligiendo lo que quiere hacer en cada momento. El segundo elemento sería puramente metalingüístico, ya que establece las condiciones de accesibilidad del primer elemento. Es decir, se marcarían las leyes de la relación del usuario con el elemento textual, de tal modo que el jugador tiene que comprender las reglas del régimen metalingüístico para poder abrazar las diversas capas del mensaje textual inherente que se le quiere hacer llegar (Méndez González, 2020).

2. EL TEXTO VIDEOLÚDICO PARA RECREAR LA REALIDAD

A través de sus dos regímenes, Maietti (2004) plantea una clara separación entre los elementos textuales puramente narrativos y los que están directamente relacionados con la interacción del usuario con el universo del juego. En este estudio nuestro objetivo es el de presentar las capacidades del videojuego

para recrear la realidad y transmitir mensajes a través de ambas vías, puesto que tanto los elementos narrativos como los interactivos son igual de importantes. Cuando se habla de videojuegos a este nivel, es habitual pensar en los *serious games*, puesto que son productos de ocio que usan la vía del entretenimiento para hacer llegar diversos mensajes al usuario, generalmente desde el punto de vista de concienciación, entrenamiento o educación, todo ello con fines de mensaje público, salud o cualquier otro fin específico de comunicación (Zyda, 2005). El objetivo último de este tipo de producciones no es otro que el de ayudar al usuario a realizar una serie de acciones predefinidas en pos de alcanzar un objetivo final, fomentando el aprendizaje o la sensibilización por el camino (Lachat, 2016). Precisamente, estos *serious games* son la demostración de que el videojuego, como medio, ofrece las herramientas necesarias para que los creativos puedan explotarlas con diversos objetivos más allá del ludológico. Esta propuesta, que podría parecer ambiciosa, no dista mucho de lo acontecido en otros medios ya asentados, tales como la literatura o el cómic, que ofrecen herramientas básicas a los creativos para que hagan uso de ellas con diferentes fines (Méndez González, 2015).

Si tomamos como ejemplo un hecho histórico relativamente reciente, como podría ser la Segunda Guerra Mundial, nos percatamos de que las atrocidades cometidas en aquella época fueron perpetuadas en infinidad de obras cuyo objetivo es concienciar de la gravedad de lo acontecido y evitar que los errores del pasado caigan en el olvido, en un proceso de creación de memoria histórica (Méndez González, 2020). Y aunque el filósofo alemán Theodor Adorno escribiría en 1949, poco después de la Segunda Guerra Mundial, que “sería una barbaridad escribir poemas sobre Auschwitz”, al día de hoy el conflicto bélico ha sido perpetuado en prácticamente todos los medios posibles. Uno de los casos más famosos es el *Diario de Ana Frank*, en el que la autora es consciente de que existe una distancia imposible de salvar entre el texto y la realidad y, por tanto, elige conscientemente un discurso que espera que se convierta en un testimonio del pasado. Ana Frank, precisamente, tenía el sueño de generar testimonios y memoria consciente que dieran vida a la propia historia más allá del momento propio en el que esta sucede (Garrido Vilariño, 2005). Destacamos tan solo una obra porque estamos simplemente haciendo una ejemplificación básica, pero son numerosas las obras literarias que ahondaron en esta ambientación, como podría ser el caso de Primo Levi con *Si esto es un hombre*.

En el ámbito del cine, Claude Lanzmann, estrenó en 1985 el documental *Shoah*, con una excelsa plasmación visual y sonora de lo que vivió la gente en aquella época. Lo mismo que Steven Spielberg, quien estrenaba en 1994 *La*

lista de Schindler, una cinta que fue un gran éxito y que transmitía un mensaje histórico y real que no dudaba en mostrar la crudeza de la guerra. E incluso en medios que se consideran para un público adolescente, como sería el cómic o la novela gráfica (erróneamente catalogados durante mucho tiempo como producciones menores para consumo rápido), Art Spiegelman demostró con su *Maus* que se podían ofrecer mensajes serios. De hecho, son cada vez más numerosas las obras que ahondan en problemas sociales y que plasman diversos momentos históricos, tales como *Persépolis* (Satrapi, 2007), *El cumpleaños de Kim Jong-il* (Ducoudray y Allag, 2017) o la obra de Jose Saco. A colación de la maravillosa obra de Spiegelman, Frasca (2000) comenta que “one may think that if a comic book can obtain the Pulitzer Prize, it would not be imposible for a computer game to get, at least, some attention from a more exigent audience”. A pesar de que el estudio de Frasca es de hace casi dos décadas, hay fundamentos que siguen vigentes en la actualidad, aún a pesar del gran crecimiento del mismo y de la aceptación cada vez mayor de las producciones de ocio electrónico.

3. TIPOLOGÍAS DE VIDEOJUEGOS QUE REPRESENTAN LA HISTORIA

A lo largo del presente estudio, se ha realizado un análisis de la producción videolúdica que se ha lanzado al mercado durante las casi dos décadas que llevamos de siglo XXI y se han estudiado los títulos que están relacionados, en mayor o menor medida, con la documentación histórica. Se ha acotado el estudio a esta franja temporal debido a las mayores posibilidades tecnológicas que ofrece el medio y a que no ha sido hasta estos últimos años que los creativos han empezado a apostar por recrear la realidad de manera más exhaustiva e intentando aprovechar las posibilidades del videojuego para transmitir un mensaje a los usuarios. Como resultado de dicho análisis, y siguiendo la línea marcada en otros estudios sobre el tema (Méndez González, 2020; Méndez González, 2019a), se ha establecido que se podrían determinar cinco tipologías básicas de videojuegos documentales, cuya propuesta de clasificación se ofrece a continuación:

3.1. JUEGOS QUE RECREAN EVENTOS REALES DESDE UN PUNTO DE VISTA FANTÁSTICO

En esta categoría entrarían las producciones que se basan directamente en sucesos reales, pero los presentan de forma metafórica y fantástica, de tal modo que no hay una referencia directa clara a los acontecimientos de rigor pero son fácilmente reconocibles por los conocedores de los mismos. Uno de los ejemplos más destacables en esta categoría es el de la franquicia *Valkyria Chronicles*

de Sega (2008-2018), con cuatro entregas que, aunque están ambientados en un universo diferente al nuestro y con tintes fantásticos, narran directamente acontecimientos de la Segunda Guerra Mundial mediante sutilezas, pero dejándonos una ingente cantidad de parecidos innegables entre realidad y ficción. Tal es así, que el continente en el que se desarrolla es Europia (en la traducción al español, Europa en la versión inglesa), el país protagonista es Gallia y las fases nos presentan acontecimientos como el Desembarco de Normandía, los campos de concentración o la Operación Barbarossa. Al final, se tocan temáticas relacionadas con la amistad, el amor, el miedo, el odio, la discriminación racial y otros aspectos relacionados directamente con la guerra vivida en Europa (Patiño, 2018). Por lo general, esta categoría metafórica suele estar más difusa, ya que los creativos rara vez recrean un acontecimiento histórico completo de forma fantástica y, por lo general, suelen limitarse a hacer un homenaje en una fase concreta o a dejar píldoras diseminadas a lo largo del juego.

3.2. JUEGOS QUE, A TRAVÉS DE UNA NARRACIÓN FANTÁSTICA, OFRECEN CRÍTICAS SOCIALES Y POLÍTICAS

Los títulos que se podrían enmarcar dentro de esta categoría serían los que no buscan plasmar fielmente la realidad, sino que todos los elementos narrativos de la producción jugable son puramente fantásticos. A veces pueden alejarse mucho de la realidad, emulando la sociedad actual en mundos de brujería y elfos, aunque también pueden beber mucho de la actualidad, pero ofrecer elementos fantásticos como que los personajes se puedan transformar en superhéroes. Dos buenos ejemplos para esta categoría son las franquicias *The Witcher* (CD PROJEKT RED, 2007-2015) y *Persona* (1996-2020), puesto que ambas franquicias aprovechan su presentación fantástica para dejar abundantes críticas sociales e incitar al usuario a pensar sobre su propio papel en este mundo y sobre las virtudes y defectos del ser humano. Por poner un par de casos que ilustren ambos ejemplos, en *The Witcher*, tal y como ya ocurría en las novelas, se nos presenta el círculo vicioso de racismo, especismo y sectarismo de la raza humana, que no duda en sacar de en medio a todos los demás seres vivos con los que comparte el mundo en el que vive por el mero hecho de que le molestan. Tanto Andrzej Sapkowski como la desarrolladora CD PROJEKT RED fueron capaces de plasmar el sectarismo de la raza humana y sembrar en el jugador la pregunta de por qué somos incapaces de hacer nada como sociedad para evitar caer en esos errores cuando somos plenamente capaces de reconocer el patrón predecible del propio comporta-

miento humano (Méndez González, 2019b, pp. 107-108). Por su parte, la franquicia *Persona* fue concebida desde un primer momento como una serie de videojuegos críticos con la realidad, tal y como confirmó Katsura Hashino, director de la franquicia (4Gamer, 2016): “El género de la ficción en Japón suele girar en torno a héroes que se enfrentan a invasores ajenos a su propia sociedad. En Occidente, sin embargo, este tipo de historias suelen girar en torno a gente que se ve fuera de su propia sociedad. [...] *Persona 5* cuenta una historia en la que los héroes se enfrentan a villanos que emergen de su propia sociedad” (McCarthy, 2017). Tanto es así que, en esa quinta entrega que cita Hashino, los protagonistas se enfrentan a un profesor que acosa a sus alumnas en el instituto, a un empresario que explota a sus trabajadores al verlos como simple máquinas o a un político que se ve como el capitán de un barco de lujo que navega tranquilamente entre las ruinas de un país hundido. Pequeñas píldoras de crítica que recrean el momento histórico actual y lo acercan al jugador con la intención de incitar el pensamiento crítico.

3.3. JUEGOS QUE OFRECEN UNA RECREACIÓN FICTICIA DE EVENTOS HISTÓRICOS REALES

Aquí se engloban aquellos juegos que beben directamente de acontecimientos históricos reales y los usan como eje central de la historia, a pesar de que lo que ocurre en el juego no es necesariamente lo que ocurrió en la realidad. Suele tratarse de juegos que escapan del conflicto central para centrarse un poco en los héroes anónimos, en las víctimas inocentes o en, simplemente, ofrecer una visión diferente de momentos históricos clave de la humanidad. *Valiant Hearts* (Ubisoft, 2014) es un juego que nos presenta acontecimientos de la Primera Guerra Mundial desde el punto de vista de cuatro personajes bien diferenciados entre sí, todos ellos de distintas nacionalidades, para que el usuario entienda la crudeza del enfrentamiento y cómo, más allá de las motivaciones, hay personas que sufren las consecuencias de la barbarie humana (Méndez González, 2020). *11-11: Memories Retold* (Aardman Animations y Digixart, 2018) nos presenta también ese conflicto de la Primera Guerra Mundial, en un juego en el que no solo no se dispara ni una sola vez, sino que se lucha por ahondar en los sentimientos, en el efecto psicológico de la guerra o en cómo la pérdida de sus seres queridos puede afectar a una persona (Boxer, 2018). Otro título interesante es *The Saboteur* (Pandemic Studios, 2009). Este juego pone a los usuarios en la piel de unos personajes que forman parte de la resistencia francesa durante la Segunda Guerra Mundial, en plena ocupación nazi de París. El juego se toma algunas licencias, pero es de las pocas obras que permiten ver el conflicto des-

de esa perspectiva. Además, nos presenta diferentes aspectos históricos, tales como los cuarteles secretos en los *cabarets*, los españoles que traficaban con armas, el manejo de contrabando o algunos asaltos importantes que tuvieron lugar de verdad durante el conflicto. Otro buen ejemplo, saliendo del tema bélico, es el de *Dance of Death: Du Lac & Fey* (Salix Games Ltd, 2019), una aventura que fusiona mitos artúricos (los protagonistas son sir Lancelot y lady Morgana) con acontecimientos reales del Londres victoriano y los asesinatos de Jack el Destripador. A pesar de los abundantes elementos ficticios, el estudio se obsesionó con recrear de la manera más real posible la época victoriana, hasta el punto de contar con expertos en historia a modo de asesores. Incluso se llegan a representar escenarios del crimen reales con informes auténticos de la época, para sumergir al jugador en un viaje que, además de divertido, pretende ser educativo.

3.4. JUEGOS QUE OFRECEN UNA RECREACIÓN REALISTA DE UN CONTEXTO HISTÓRICO REAL PARA PRESENTAR UNA NARRACIÓN FICTICIA O FANTÁSTICA

Cada vez son más las producciones que se enmarcan en esta categoría. Se trata de videojuegos en los que los desarrolladores pusieron sumo cuidado en pulir todos los aspectos de la obra para que se recrease la realidad con la mayor fidelidad posible, convirtiéndose en un testimonio de la arquitectura y las costumbres de las épocas representadas. Se destaca que por mucho que se recreen edificios, acontecimientos clave o aparezcan personajes históricos en pantalla, la trama suele moverse por derroteros ficticios a nivel narrativo, e incluso fantásticos. En el género de la estrategia y la gestión son muchos los juegos que se buscan en el rigor histórico, tales como *Civilization*, *Europa Universalis*, *Rise of Venice* o la franquicia *Total War*, que cubre diversos períodos de la historia de la humanidad. Estas producciones parten de una investigación profunda y, en algunos casos, se convierten en fieles documentaciones de aspectos históricos, tales como el comercio en el Mediterráneo, las familias políticas de la época romana, tratados históricos o los diferentes modelos de producción de cada país. No obstante, el rigor histórico está presente durante los primeros compases de la partida, antes de que las acciones del jugador cambien la historia completamente. A pesar de todo, son una buena referencia educativa para jóvenes que quieran conocer cómo funcionaban los estamentos sociales, comerciales, industriales y políticos de diferentes períodos de la historia de la humanidad.

Un ejemplo clave de esta categoría es la franquicia *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007-2018). Pese a su éxito, la franquicia ha sido objeto de numerosas polémicas.

cas, tanto a nivel jugable como de recreación histórica, ya que añade elementos ficticios e incluso futuristas en un marco que pretende ser histórico y realista. Sin embargo, más allá de lo que se nos cuenta visualmente, todas las entregas de la franquicia incluyen completas enciclopedias en las que se nos detallan biografías de personajes o la historia de algunos lugares emblemáticos de la historia de la Humanidad. De este modo, los usuarios visitarán Tierra Santa a principios del siglo XI, Italia en el Renacimiento, Norteamérica durante la época de la colonización, Francia durante la Revolución, la Inglaterra victoriana, el Egipto de los faraones o incluso la antigua Grecia. La presencia de personajes históricos como los Borgia, Leonardo da Vinci, Napoleón, Franklin, Cleopatra, entre otros, relatándonos algunos detalles reales de su vida, así como la posibilidad de visitar en fidedignas recreaciones virtuales de muchos de los monumentos más importantes de las ciudades visitadas como Jerusalén, Roma, Florencia, etc., sirve para lograr una mayor inmersión del jugador en la aventura que se le presenta, además de sumergirlo en un mar de información que el usuario asimila sin ser consciente (Méndez González, 2020). La recreación que hacen de cada época es tan precisa que, tras el trágico incendio de la catedral de Notre-Dame ocurrido en 2019, el estudio de desarrollo ofreció las más de 5 mil horas de materiales que tenían en relación con la investigación realizada sobre el monumento para *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014), además de los modelados tridimensionales que hicieron de la misma para incluirla en la aventura (Gilbert, 2019).

Dentro de esta categoría también nos encontramos obras más costumbristas, como es el caso de *Shenmue* (Sega, 1999). Más allá de la historia de venganza que sirve de eje narrativo de la aventura, Yu Suzuki, el director de la producción, quiso recrear la realidad con un nivel de detalle obsesivo. La primera entrega está ambientada en Yokosuka (Japón) a finales de los años 80, mientras que la segunda da el salto a China con Hong Kong, Kowloon o Guilin. Todos estos entornos están recreados con gran fidelidad, con infinidad de parajes reales, con gente que tenía rutinas propias y cumplía unos horarios estrictos de trabajo, etcétera. Además, la producción aprovecha para ahondar en temas sociales como el mestizaje de culturas que se vivía en la época en la región, puesto que el personaje principal era japonés, uno de sus amigos era norteamericano, su interés romántico se iba a Canadá, el gran enemigo de la historia era chino... Una producción jugable que consigue que cualquier jugador del mundo pueda sentir cómo era vivir en una región y una época a la que, posiblemente, no tendrían acceso de otra manera (Méndez y Ramírez, 2015).

3.5. JUEGOS QUE RECREAN DE FORMA REALISTA UNA NARRACIÓN HISTÓRICA DOCUMENTAL

Las producciones que se encuadrarían dentro de esta rama serían el equivalente a documentales interactivos. Uno de los más galardonados en este aspecto es *Attentat 1942* (CharlesGames, 2017), un título que fue fruto de la colaboración con el Ministerio de Cultura de la República Checa y que nos narra la historia de la ocupación nazi en el país, pero contada de primera mano por gente que vivió aquella época. Durante el juego, hablamos con gente que sobrevivió a aquellos acontecimientos o a descendientes de los mismos, vemos vídeos históricos reales y revivimos la historia a través de los ojos de testigos oculares. Un documental interactivo que demuestra que los videojuegos pueden ser tenidos en cuenta como un medio para preservar la historia y transmitirla a las nuevas generaciones de un modo más envolvente.

También es preciso recuperar en esta categoría un modo de juego de una de las últimas entregas de la franquicia *Assassin's Creed Origins* (2017). Más allá de que el juego principal siga las directrices indicadas en la categoría correspondiente (cf. apartado 3.4), esta entrega tiene un modo educativo en el que toda la fantasía desaparece para convertirse en una enciclopedia interactiva. La creación de este modo vino motivada por las peticiones de diversos profesores al estudio de desarrollo, ya que el efecto que provocaba en los usuarios el sumergirse en la cultura egipcia propiciaba el querer saber más sobre ella o entender mejor algunos sucesos de la aventura. Tanto es así que, con el fin de facilitar el acceso a la cultura, Ubisoft facilitó esta herramienta interactiva que presenta varios tours educativos por diferentes zonas del juego, en los que se puede obtener más información sobre cómo se gestionaban los cultivos de la época o los estilos arquitectónicos y las obras más importantes, entre otros muchos elementos (Pérez Cesari, 2018).

4. LA MADUREZ DE LA INDUSTRIA

Tal y como comenta Frasca (2000), “games are not going to improve neither because of broadband nor because of impressive 3D graphics. We believe that they will only improve if we keep trying to understand it as a medium”. El videojuego ya ha ido abandonando muchas de sus ataduras y, aunque aún tiene que hacer frente a abundantes estigmas sociales, está avanzando hacia esa madurez necesaria para no ser solo un elemento de ocio, sino una herramienta con diversos usos entre los que se encontraría la documen-

tación de la historia y de la realidad sociopolítica de la humanidad. La propia industria del videojuego es consciente de su potencial y lucha por hacérselo llegar al gran público, puesto que se trata de un medio que ofrece herramientas muy útiles para la educación y la generación de la memoria colectiva. A raíz de que Shigeru Miyamoto, el genio creativo de Nintendo, hubiese sido galardonado con el premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades 2012, Lluís Cucarella publicó lo siguiente en una columna de opinión del diario La Provincia: “Tal vez, gracias al Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades 2012, muchos otros grandes creadores y pensadores reflexionen sobre todo lo que el videojuego puede aportar y contribuyan a ir más allá de donde Miyamoto haya podido llegar, logrando no solo que realmente los videojuegos sean una puerta abierta a la formación, sino que los videojuegos sean también una puerta de entrada a otras realidades culturales. [...] No explorar esa posibilidad educativa, cultural y de incitación al conocimiento en un sector que reúne y conecta ya a tantos millones de personas, es, tal vez, un lujo que la sociedad actual no puede permitirse”. A pesar del tiempo transcurrido desde estas palabras y del gran crecimiento que sigue experimentando la industria, aún son pocas las producciones que apuestan por crear memoria colectiva y recrear los problemas y la historia de las distintas épocas de nuestro mundo. Sin embargo, tal y como hemos repasado en el presente estudio, a pesar de su escasez sí que empezamos a ver producciones de diversa índole, tanto AAA como pequeños proyectos independientes, que luchan por salirse de los límites establecidos habitualmente para ofrecer una propuesta diferente que aporte algo más a la cultura universal. Este análisis no es más que una primera propuesta de categorización para remarcar los diversos enfoques por los que apuestan los creativos a la hora de dar ese impulso a este tipo de producciones, con la intención de que sirva como base para futuras investigaciones en este ámbito.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ⁴GAMER (2017): «ペルソナ5」橋野 桂氏インタビュー。“心を盗む怪盗”をテーマにした本作と、20周年を迎える「ペルソナ」シリーズに込められた思いを聞いた», *4Gamer*. 20 agosto 2018. <https://www.4gamer.net/games/272/G027222/20160613013/>. Fecha de consulta: 23 septiembre 2019.
- BOXER, S. (2018): «11-11: *Memories Retold* review – A First World War game in which no shots are fired», *The Guardian*. 7 noviembre 2018. <https://www.theguardian.com/games/2018/nov/07/11-11-memories-retold-review->

- first-world-war-game-aardman-animations. Fecha de consulta: 23 septiembre 2019.
- CALVO FERRER, J.R. (2012): *Videojuegos y aprendizaje de segundas lenguas: análisis del videojuego The Conference Interpreter para la mejora de la competencia terminológica*, tesis doctoral, Alicante, Universidad de Alicante.
- DUCOUDRAY, A. Y ALLAG, M. (2017): *El cumpleaños de Kim Jong-il*, Bilbao, Astiberri Ediciones.
- FRASCA, G. (2000): «Ephemeral games: Is it barbaric to design videogames after Auschwitz?», *Ludology*. 2000. <http://www.ludology.org/articles/ephemeralFRASCA.pdf>. Fecha de consulta: 23 septiembre 2019.
- FRASCA, G. (2001): *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*, Georgia, Georgia Institute of Technology.
- FRASCA, G. (2003): «Ludologists love stories too: notes from a debate that never took place», *Ludology*. 2003. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Fecha de consulta: 23 septiembre 2019.
- GARRIDO VILARIÑO, X. M. (2005): *Traducir a literatura do Holocausto: Traducción/Paratraducción de "Se questo é un uomo"*, tesis doctoral, Vigo, Universidade de Vigo.
- GILBERT, B. (2019): «As France rebuilds Notre-Dame Cathedral, the French studio behind 'Assassin's Creed' is offering up its 'over 5,000 hours' of research on the 800-year-old monument», *Business Insider*. 18 abril 2019. <https://www.businessinsider.es/notre-dame-fire-assassins-creed-maxime-durand-ubisoft-interview-2019-4?r=US&IR=T>. Fecha de consulta: 23 septiembre 2019.
- KELLEY, D. (1988): *The art of reasoning*, Nueva York, W.W. Norton & Company.
- LACHAT, C. (2016): «Serious games localisation. Playability and translation strategies», *Repositorio Institucional de la Universidad de Granada*. 2016. http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/42448/LachatLeal_SeriousGame.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Fecha de consulta: 23 septiembre 2019.
- MAIETTI, M. (2004): *Semiotica dei videogiochi*, Milán, Unicopli.
- MARQUÈS GRAELLS, P. (2000): «Los videojuegos y sus posibilidades educativas», *Pere Marquès*. 2000. <http://peremarques.pangea.org/pravj.htm>. Fecha de consulta: 23 septiembre 2019.
- MARQUÈS GRAELLS, P. (2001): «Los videojuegos: las claves del éxito», *Pere Marquès*. 2001. <http://peremarques.pangea.org/pravj.htm>. Fecha de consulta: 23 septiembre 2019.

- McCARTHY, C. (2017): «The Real-World Problems Behind Persona 5», *US-Gamer*. 5 mayo 2017. <https://www.usgamer.net/articles/the-real-world-problems-behind-persona-5>. Fecha de consulta: 23 septiembre 2019.
- MÉNDEZ, R. Y RAMÍREZ, C. (2015): *La odisea de Shenmue*, Sevilla, Héroes de Papel.
- MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. (2015): *Localización de videojuegos: Fundamentos traductológicos para nuevas prácticas profesionales*, Vigo, Servizo de publicacións Universidade de Vigo.
- MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. Y CALVO FERRER, J. R. (2017): *Videojuegos y [para]traducción: Aproximación a la práctica localizadora*, Granada, Editorial Comares.
- MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. (2019a): *Persona: Un viaje al fondo de la psique humana*, Madrid, GTM Ediciones.
- MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. (2019b): *El legado del lobo blanco: El universo de Geralt de Rivia y la saga The Witcher*, Sevilla, Héroes de Papel.
- MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. (2020): «Realismo social y metáforas fantásticas», en C. Moreno Cantano y S. Gómez Garzía (eds.), *Videojuegos del presente. La realidad en formato lúdico*, Gijón, Ediciones Trea (en prensa).
- NEWMAN, J. (2005): *Videogames*, Oxon, Routledge.
- PATIÑO, A. (2018): «Era un campo de batalla... pero es donde crecimos: Valkyria Chronicle 4», *GameReport: Progreso y decadencia: La política dentro del videojuego*, pp. 18-25.
- PELEGRINA DEL RÍO, M. Y TEJEIRO SALGUERO, R. (2003): *Los videojuegos: qué son y cómo nos afectan*, Barcelona, Ariel.
- PÉREZ CESARI, P. (2018): «Así se ve el modo educativo de *Assassin's Creed Origins*», *LevelUp*. 19 febrero 2018. <https://www.levelup.com/noticias/462198/Asi-se-ve-el-modo-educativo-de-Assassin-s-Creed-Origins>. Fecha de consulta: 23 septiembre 2019.
- POZZATO, M. P. (2001): *Semiotica del testo. Metodi, autori, esempi*, Roma, Carocci.
- RODRÍGUEZ, E. (2002): *Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos*, Madrid, FAD.
- RUGGERO, E. (2009): «L'immagine giocata. Il dibattito sul videogame e la questione del visuale», *Fata Morgana, Quadrimestrale di cinema e visioni*, anno III, 8, pp. 159-172.
- SALEN, K. Y ZIMMERMAN, E. (2004): *The rules of play: Game design fundamentals*, Cambridge, MA, MIT press.
- SALEN, K. Y ZIMMERMAN, E. (2005): «Game Design and Meaningful Play», en J. Raessens (ed.), *Handbook computer game studies*, Cambridge, MA, MIT press, pp. 59-79

- SALEN, K. Y ZIMMERMAN, E. (2006): *The game design reader*, Cambridge, MA, MIT press.
- SATRAPI, M. (2007): *Persépolis*, Barcelona, Norma Editorial.
- TAVINOR, G. (2009): «The definition of Videogames Revisited», *The Philosophy of Computer Games Conference*, Oslo, 2009.
- TRABATTONI, M. (2014): *Shenmue: Una sfida semiótica*, Milán, Edizioni Unicopli.
- VOLLI, U. (2003): *Manuale di semiótica*, Roma-Bari, Laterza.
- ZYDA, M. (2005): «From visual simulation to virtual reality to games», *Computer*, 38(9), pp. 25-32.