

SUBJETIVIDADES Y EDUCACIÓN: COMPRENSIÓN HERMENÉUTICA DE LA  
NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL VIDEOJUEGO AGE OF EMPIRES 2

Presentado por:

NÉSTOR RAÚL VERA ROJAS

Director:

CARLOS EDUARDO VALDERRAMA

TESIS DE GRADO

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA/CORPORACIÓN UNIVERSITARIA

MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN/CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN EDUCATIVA

2014

PEREIRA/BOGOTÁ

**NOTA DE ACEPTACIÓN**

---

---

---

---

---

---

**Firma del presidente del Jurado**

---

**Firma del Jurado**

---

**Firma del Jurado**

## DEDICATORIA

A toda mi familia, a mi queridísimo padre, a mi abnegada madre, a mi esposa quien siempre me apoyó en este bello proyecto y a mis hijos por su paciencia constante.

## AGRADECIMIENTOS

Este trabajo no hubiera sido posible sin la colaboración de todos y cada uno de los compañeros quienes con sus aportes ayudaron a direccionar de manera eficaz la investigación. Igualmente agradezco a mis profesores, que con sus conocimientos, le dieron alas a este sueño y piso a este ideal, especialmente doy gracias al maestro Carlos Eduardo Valderrama quien con prudencia y sapiencia me acompañó y se sentó en el puesto de copiloto de esta nave. Gracias a Dios por su luz en este camino.

## TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción.....	7
2. Descripción del proyecto.....	9
2.1. Justificación.....	9
2.2. Pregunta de investigación.....	11
2.3. Objetivos.....	11
3. Marco teórico y Estado del arte.....	12
3.1. Videjuego.....	12
3.2. Videjuego de estrategia.....	16
3.3. Narrativa.....	17
3.4. Narrativa audiovisual.....	19
3.5. Educación y videjuego.....	22
3.6. Subjetividades.....	26
4. Metodología.....	36
5. Age of Empires 2 (AOE 2).....	41
5.1. Caracterización del videjuego.....	41
5.2. Relatos.....	44
5.2.1. Campañas de aprendizaje. (William Wallace).....	44
5.2.2. Campañas Juana de Arco.....	45
5.2.3. Campañas de Saladino.....	45
5.2.4. Campaña de Genghis Khan.....	46
5.2.5. Campañas de Barbarroja.....	47

5.2.6. Campaña de Atila el Huno.....	47
5.2.7. Campaña del CID.....	48
5.2.8. Campaña de Moctezuma.....	50
6. Hallazgos.....	53
6.1. Subjetividades.....	53
6.1.1. Sujeto: género y edad.....	54
6.1.2. Sujeto y poder.....	58
6.1.3. Sujeto y trabajo.....	64
6.1.4. Sujeto y religión.....	67
6.1.5. Sujeto y ética.....	72
6.2. Potencialidades educativas.....	74
6.2.1. Saberes específicos.....	74
6.2.2. Habilidades cognitivas.....	82
7. Conclusiones.....	86
7.1. Proceso de Construcción de la Pregunta de Investigación.....	86
7.2. Proceso para Responder la Pregunta de Investigación.....	88
7.3. Proceso para la Construcción del dato.....	90
7.4. Generalidades.....	91
Referencias.....	93
Anexos.....	99

## 1. INTRODUCCIÓN

El videojuego hace parte de los grandes fenómenos industriales de los últimos treinta años. Niños, jóvenes y adultos nos vemos envueltos en esta gran atracción electrónica que principalmente fue inventada como un juguete de entretenimiento, pero que evidentemente hoy hace parte de la cultura y de la sociedad globalizada con fines más que lúdicos. Hay diferentes clases de videojuegos: arcade, de aventura, de combate, educativos, de estrategia, de lucha, de plataforma, de rol, musicales, de simulación, deportivos, de competencias automovilísticas, entre otros. La apuesta de esta investigación se enfoca a una comprensión hermenéutica del videojuego de estrategia AGE OF EMPIRES 2 donde el análisis (basado en la teoría de Paul Ricoeur) permite la interpretación textual a partir de tres ejes: texto-acción-historia.

El videojuego, en este caso se convierte en el texto a interpretar. Para ello es importante revisar los fundamentos teóricos que hacen parte del campo de la narrativa audiovisual, los cuales fortalecerán a su vez el campo de la comunicación educativa. Las nociones centrales de la investigación apuntan al mundo de los videojuegos como parte de las narrativas audiovisuales y a la función educomunicativa de los mismos. En especial hay que tener en cuenta la concepción de los videojuegos de estrategia y su posible contribución a la comprensión de subjetividades y potencialidades educativas.

Es bien sabido que los videojuegos hacen parte de las narrativas audiovisuales, que los GAMERS<sup>1</sup> cuando juegan no sólo se entretienen, sino que realizan una serie de lecturas que los impulsan a ejecutar acciones lógicas que le permitan cumplir las misiones u

---

<sup>1</sup> Anglicismo referente al jugador de videojuegos.

objetivos y por ende ganar el juego. También es sabido que el juego permite desarrollar habilidades que terminan por garantizar aprendizajes, sin que esto sea su objetivo primordial.

Este documento, que sintetiza la investigación, consta en primer lugar, de una descripción y justificación. Allí se expone de manera muy breve las razones por las cuales realizar un estudio que involucra videojuegos es relevante para generar conocimiento en el campo de la comunicación- educación. En segundo lugar, se plantea la pregunta de investigación y los objetivos. Posteriormente se plantea de forma rigurosa el marco teórico y el estado del arte, los cuales permiten visualizar los estudios, que alrededor de los videojuegos en relación con la educación se han realizado, además de los aportes conceptuales básicos para la comprensión de las nociones temáticas ligadas a la investigación.

En un siguiente capítulo se presenta la metodología que traza el camino para el desarrollo del estudio. Allí se explica el método de investigación utilizado, junto con los procedimientos de recolección y análisis de datos a través de la creación de mallas o matrices. También se expone cómo surgen y se construyen las categorías analíticas y cómo estas fundamentan teóricamente la investigación.

Más adelante se realiza una caracterización del videojuego AGE OF EMPIRES 2, para ello se hace una reseña histórica cultural y se presenta el resumen de las campañas en unos subcapítulos denominados relatos.

Finalmente se exponen los hallazgos y las conclusiones relacionadas con las subjetividades y las potencialidades educativas a partir de la comprensión hermenéutica y los ejes de la narrativa.

## **2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.**

### **2.1. Justificación.**

Realizar una mirada a las narrativas audiovisuales parece fundamental para comprender los procesos de comunicación y educación del siglo XXI. Los videojuegos como parte de estas narrativas ofrecen la oportunidad de cuestionarse frente a procesos de socialización y de educación. Vivimos un período de profundas transformaciones socioculturales y económicas, en el que va quedando atrás un modelo de sociedad construido sobre los valores de la Ilustración y el sistema de producción e intercambio económicos surgidos de la primera revolución industrial.

La televisión, el cine, el cómic y los videojuegos ocupan un espacio importante en el proceso de socialización. Los modelos de comportamiento que proponen y la visión del mundo que transmiten los medios participan cada vez más en la construcción de nuestras representaciones de la realidad. Es claro que esas narrativas audiovisuales, como las llaman Molano y Santorum (2011) son más que influyentes en los procesos de construcción de subjetividades.

Llevar a cabo una investigación que dé cuenta de las relaciones presentes entre videojuego y educación en Colombia es pertinente para seguir ampliando el campo de la comunicación- educación, donde se pongan de manifiesto las transformaciones culturales, las dimensiones comunicativas del ciudadano actual, las formas de leer y decodificar de los sujetos, la construcción de subjetividades y por supuesto las metodologías desarrolladas en los sistemas de educación.

El tema de investigación surge teniendo en cuenta dos perspectivas: La primera de ellas, tiene que ver con el apasionamiento por los videojuegos, por la oportunidad que brindan en un espacio de ociosidad y de entretenimiento criticado por una sociedad conservadora que ve estas prácticas como medios nocivos que generan problemas familiares o sociales. La segunda perspectiva atañe al encuentro, tal vez paradójico, con respecto a la educación. El ser docente o llevar la responsabilidad de la formación de niños y adolescentes, en medio de sistemas educativos cerrados y radicales, comienza a cuestionar el ejercicio de formador y a ver los medios como contradictores de los procesos pedagógicos. Esa doble perspectiva hace repensar o resignificar que la narrativa no sólo está presente en los libros, sino que los medios audiovisuales, y ahora los interactivos, deberían jugar un papel muy importante en la educación actual.

El cultivo tecnológico y económico de los videojuegos ha hecho surgir nuevas formas de entretenimiento y nuevas formas de narrarnos y comprendernos a sí mismos. Murray (1997) en su libro “Hamlet en la holocubierta” presenta a los videojuegos como una de las nuevas formas narrativas mediadas por sistemas electrónicos y digitales paralelas al cine y al libro pero fragmentando la estructura de los relatos y los caminos de lecturas posibles.

*Estos nuevos formatos para contar historias van desde el videojuego de “disparar y matar” a las cavernas virtuales de los juegos de rol en Internet o al hipertexto literario posmoderno. Este amplio abanico de formas narrativas prefigura que el nuevo medio de expresión será tan variado como el libro impreso o el cine.*

La idea entonces repercute en analizar los elementos educativos y comunicativos inmersos en el videojuego de estrategia AGE OF EMPIRES a partir del espacio, el tiempo y los personajes como ejes fundamentales de la narrativa audiovisual.

El objetivo de este trabajo investigativo centra su atención en realizar una mirada al interior del videojuego mencionado para hallar desde los ejes de la narrativa audiovisual (espacio, tiempo y personajes) sus potencialidades educativas y comunicativas. Se quiere observar esa relación existente entre el videojuego, educación, comunicación y narrativa. Una narrativa que estuvo ligada casi que exclusivamente al ofrecimiento literario de los libros pero que hoy se dimensiona o se multiplica a través de los medios de comunicación o formas artísticas como el cine, la televisión, la internet y por supuesto, el videojuego.

¿Qué ofrece entonces un videojuego desde sus ejes narrativos y la naturaleza de su contenido, a esas dimensiones educativas y comunicativas de los ciudadanos de hoy?

## **2.2. Pregunta de investigación.**

¿Cuáles son las subjetividades que se presentan en la narrativa audiovisual del videojuego AGE OF EMPIRES 2?

¿Qué potencialidades educativas posee el videojuego AGE OF EMPIRES 2?

## **2.3. Objetivos.**

### **OBJETIVO GENERAL.**

Determinar las subjetividades y las potencialidades educativas a partir del análisis de la narrativa audiovisual en el videojuego AGE OF EMPIRES 2

Específicos.

1. Analizar los ejes de la narrativa audiovisual como espacio, tiempo, personajes y relatos en el videojuego AGE OF EMPIRES 2
2. Describir los rasgos relevantes del videojuego de estrategia AGE OF EMPIRES 2 que puedan establecerse como subjetividades y potencialidades educativas.

### **3. MARCO TEÓRICO Y ESTADO DEL ARTE**

#### **3.1. Videojuego.**

Es importante en primer lugar, entender qué es un videojuego. Sin embargo no es fácil esclarecer su significado o establecer criterios unificados a la luz de su conceptualización. Es pertinente incluso reflexionar frente al término (videojuego) como una palabra compuesta que presenta definiciones independientes: video por un lado y juego por el otro.

El video está relacionado con el sistema para grabar y reproducir imágenes en movimiento acompañadas de sonido. Es definido como una tecnología que permite capturar, grabar, procesar, transmitir y reproducir una secuencia de imágenes en movimiento primordialmente. El término video es un latinismo que significa ver, esta tecnología del video tiene su origen o surge como un intento por cubrir o apoyar las necesidades de la televisión con el fin de grabar producciones o programas.

Si al principio la tecnología del video era exclusiva para unos pocos, actualmente cualquier persona puede realizar un video utilizando un sinnúmero de dispositivos móviles como celulares, iPads, o cámaras digitales. Hoy en día con el auge de medios digitales, la utilización del video presenta un carácter masivo nunca antes pensado. Gracias a la internet, es viable observar videos particulares de personas de cualquier parte del mundo, esto sumado a la proliferación de medios tecnológicos de grabación, que son fáciles de conseguir a través de la red y a las facilidades brindadas por las redes sociales como facebook y youtube.

Por otro lado es relevante tener en cuenta la significación de la palabra juego. El juego es una actividad utilizada para la diversión, disfrute o entretenimiento de las personas, incluso puede llegar a ser una herramienta didáctica y educativa. El juego ayuda a

desarrollar habilidades o destrezas dentro de una realidad probablemente simulada pero muy relacionada con la educación y la psicología.

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión , de alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente. (Huizinga 1987).

Cagigal (1996) sostiene que el juego es acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Hay que tener en cuenta que el juego siempre ha estado asociado a la población infantil, pero no sólo los niños realizan esta actividad, en realidad el juego es una acción presente en todos los seres humanos. Se dice que el juego hace parte exclusiva de un ciclo vital del individuo, sin embargo lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida, incluso en la etapa de la senectud. El juego se ha relacionado con la ociosidad, la diversión y el entretenimiento, siendo estos sólo unos rasgos que componen dicha actividad. La transmisión cultural de valores, las reglas y normas de conducta, la resolución de conflictos y la dimensión educativa son otras características presentes en el juego que más adelante con la teorización de la lúdica se especificará.

Teniendo en cuenta las definiciones particulares de video y juego se puede pensar que el videojuego es una tecnología de grabación y reproducción de audiovisuales habilitada para realizar actividades relacionadas con la diversión y el entretenimiento. Sin embargo la

conceptualización del videojuego va mucho más allá de una simple herramienta tecnológica.

Belli y López (2008) presentan el videojuego no sólo como un pasatiempo de los jóvenes de hoy sino como una nueva forma de comunicación y tecnología, que permite la comprensión del mundo. Aunque los videojuegos son herramientas que alimentan el ocio, son considerados como elementos novedosos de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. A su vez, permiten en la sociedad controversias en cuanto a su consumo y efectos. En este sentido los videojuegos no se consideran propiamente como tecnología sino como los elementos que la componen.

Técnicamente un videojuego es un software o un dispositivo electrónico utilizado para el entretenimiento e interacción de las personas, los cuales se pueden encontrar en consolas, celulares o computadores. No obstante la definición de videojuego pasa por otras connotaciones menos instrumentales. Janet Murray (1997) en su libro “Hamlet en la holocubierta” presenta a los videojuegos como una de las nuevas formas narrativas mediadas por sistemas electrónicos y digitales paralelas al cine y al libro pero fragmentando la estructura de los relatos y los caminos de lecturas posibles. El videojuego según Murray hace parte de los múltiples formatos para contar historias a través de entornos digitales como los ofrecidos por el ordenador o computador que se tornan secuenciales, participativos, espaciales y enciclopédicos. En otras palabras el videojuego es sólo un formato de la narrativa digital paralelo al hipertexto y a la simulación. “El ordenador se ha convertido en este tiempo en una herramienta versátil para modelar sistemas que reflejen nuestras ideas acerca de cómo está organizado el mundo” (Murray, 1997, p103).

Para Gros, Salvat. B. (2000) los videojuegos son un tipo de juego desarrollado por la tecnología informática que se han venido ampliando y actualizando y que han pasado de ser exclusivos para convertirse en herramientas de entretenimiento que han llegado a los hogares y se han vuelto parte de la vida de niños, jóvenes y adultos. Los videojuegos integran diversas connotaciones simbólicas, donde se pueden encontrar informaciones textuales, sonido, música, animación, video, fotografía en una sola pantalla. Igualmente los videojuegos son dinámicos porque permiten mostrar en pantalla fenómenos de procesos cambiantes creando modelos reales, posibles o imaginarios.

Los videojuegos son herramientas altamente interactivas porque hay reciprocidad de comunicación y multiplicidad de hipótesis. Cuando se habla de interactividad se hace referencia a que el GAMER se relaciona directamente con el juego recibiendo y enviando mensajes constantemente a través de la utilización de los comandos específicos que permiten que los personajes de un videojuego hagan lo que el GAMER quiere. Cuando se habla de multiplicidad de hipótesis se hace alusión a todas las posibilidades o alternativas que el GAMER puede tener, en función de direccionar las acciones hacia donde él desea y que finalmente permiten que consiga o no, los objetivos del juego.

Los videojuegos hacen parte de los formatos narrativos ligados al libro y al cómic. “El videojuego se constituye en una nueva forma narrativa donde el sentido y la connotación son aportados por determinados íconos del relato que funcionan en calidad de significantes, permitiendo la significación”. (Gianni, Schiavello & Paz, 2010,p 4).

Para Licon, A; Carvalho, L; Piccolotto, D. (2002) los videojuegos hacen parte de las nuevas formas de entretenimiento, de ocio mediadas por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TICs). Estas formas de diversión son atravesadas por

procesos implícitos de educación y de desarrollo de habilidades tanto mentales como motrices.

Una de las definiciones más generales sobre videojuego que se puede encontrar se plantea en los siguientes términos: «Todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos, que se sirve de la tecnología informática y permite la interacción a tiempo real del jugador con la máquina, y en el que la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte visual (que puede ser la pantalla de una consola, de un ordenador personal, de un televisor, o cualquier otro soporte semejante)» (Tejeiro, 2003: 20).

Belli y López (2008) postulan unos géneros de clasificación de los videojuegos teniendo en cuenta unos elementos comunes en cuanto a sus gráficos e intenciones: 1. Juegos de pelea a progresión. 2. Juegos de lucha. 3. Juegos de acción en primera persona. 4. Juegos de acción en tercera persona. 5. Juegos de infiltración y de estrategia. 6. Juegos de plataformas. 7. Juegos de simulación de combate. 8. Arcade. 9. Juegos deportivos. 10. Juegos de carreras. 11. Juegos de agilidad mental. 12. Juegos educativos. 13. Juegos de aventura clásica. 14. Juegos de aventura gráfica. 15. Juegos musicales. 16. Juegos on line.

### **3.2. Videojuego de estrategia.**

Es un género de videojuego que permite la manipulación de personajes o grupos de personajes, con objetos y datos para cumplir ciertos objetivos. Estos a su vez pueden ser de gestión económica, social o de guerra. El videojuego AGE OF EMPIRES pertenece a los videojuegos de estrategia en tiempo real, los cuales no permiten turnos, simplemente es un único jugador que compite con la máquina o contra otros jugadores en línea, y el tiempo transcurre en forma continua. Este tipo de videojuego está diseñado para que el GAMER planifique estrategias de combate y de supervivencia, donde la recolección de alimentos,

oro, piedra, madera y la construcción de edificios son la base para cumplir los objetivos del juego.

### **3.3. Narrativa.**

Para hablar de narrativa hay que traer a colación el arte de la literatura que es desde donde se categoriza o se clasifica. En la literatura el género narrativo es uno de los más amplios ya que implica hablar de subgéneros como la novela, el cuento, la leyenda, el mito, la fábula entre otros. La narrativa es un proceso de comunicación donde un autor crea personajes para expresar ideas y emociones; es toda obra que describe un hecho, un acontecer objetivo o subjetivo de un personaje. Cuando se habla de narrativa se hace referencia a un relato que consta de historia, narrador, discurso y tema.

Entonces para hablar de narrativa es necesario hablar de relato. Pimentel (1998) define el relato como la construcción de un mundo de acción humana donde los sentimientos, pensamientos, estados de ánimo, proyecciones, motivaciones, etc., son características fundamentales de los elementos narrativos.

La narrativa se refiere a la estructura, el conocimiento y las habilidades necesarias para construir una historia. En lenguaje cotidiano, los términos «historia» y «narrativa» son sinónimos: relatos de actos que por lo general involucran a seres humanos o animales humanizados. Una historia tiene personajes; tiene comienzo, medio y fin; y se unifica por medio de una serie de eventos organizados. El conjunto se denomina trama o argumento (Mc Ewan & Egan, 1995, p 6).

De la narrativa dependen fenómenos ligados a la comunicación y a la educación. Aprendemos simplemente porque nos narramos todo el tiempo. No importa el medio ni el canal lo importante es el relato, es la historia y lo que los personajes tejen en torno a ella.

Por eso es simple reconocer que no sólo nos narramos en la oralidad o en la escritura plasmada en los libros, sino que la narrativa trasciende y toca fibras internas de otros formatos, otras artes, otros medios como el cine, la televisión, el cómic y se distribuye fácilmente a través de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

La narrativa de viajes se remonta a la literatura oral, desde la convención de los cuentos de hadas de salir de casa a buscar fortuna, hasta los viajes de Ulises y Simbad. Con la invención de la imprenta, la narrativa de viajes reapareció en forma picaresca como Don Quijote. Con la invención de la cámara cinematográfica se resucitó de nuevo la narrativa. (Murray, 1997, p 150).

Evidentemente la narrativa se transformó y no desapareció. No es que el libro se haya desplazado y que los jóvenes de hoy ya no lean, lo que pasa probablemente es que existen otras formas de lectura presentes en la radio, la televisión, la internet y el videojuego por supuesto. En palabras de Janet Murray, simplemente las nuevas tradiciones narrativas no surgen de la nada. Una tecnología de comunicación concreta (la imprenta, la cámara de cine, la radio) puede sobresaltarnos cuando entra en escena, pero las tradiciones narrativas continúan y se alimentan mutuamente en cuanto al contenido y a la forma.

Para Bruner (2003) la narrativa es un proceso que construye un universo imaginario de realidades superpuesto a la misma realidad donde el lenguaje es el principal instrumento para relacionar personajes, acciones y tiempos. Es decir los sujetos son capaces de construir teorías o hipótesis de realidad a través de la narrativa. En este sentido Polkinghorne (1991) ratifica que la narrativa es un proceso cognitivo que otorga significado a eventos temporales y que la estructura narrativa es usada para ordenar los eventos dentro de varias historias.

## **Clases de narrativa**

Según su contenido, su estilo predominante en el texto y origen de las obras, la narrativa puede clasificarse en narrativa gótica (vinculada al terror), narrativa poética (grupo donde resaltan, entre otras, la poesía épica y la poesía lírica), narrativa de tipo costumbrista, narrativa hipertextual, narrativa moderna, narrativa contemporánea, narrativa esclavista y narrativa latinoamericana. Esta clasificación obedece estrictamente al campo de la literatura donde el libro impreso es el medio de difusión.

Cabe destacar por otra parte que la narrativa no se limita al ámbito impreso ya que, con el avance de la tecnología y la fusión conseguida entre distintas áreas, se ha logrado expandir el concepto a la narrativa audiovisual y a la narrativa online. Entonces la narrativa se entiende como una serie de elementos que permiten construir realidades o imaginarios a través de diversos medios de difusión, entre ellos el videojuego.

### **3.4. Narrativa audiovisual**

Se puede entender la narrativa audiovisual como la capacidad o facultad de las imágenes y sonidos para contar historias dentro de un proceso ordenado. La narrativa audiovisual es aquella acción que se propone hacer o desarrollar un relato tomando recursos y procedimientos tanto auditivos como visuales para crear una historia.

Esta clasificación de la narrativa pone en bandeja una serie de medios y formatos para contar historias que van desde la estética del cine hasta la creatividad del videojuego. Del relato hipertextual a la cultura digital, pasando por el videojuego, la animación, el Net.art,<sup>2</sup> las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aplicadas al arte, o la reinención de los discursos de la fotografía o el cómic, la convergencia de medios y la

---

<sup>2</sup> Prácticas artísticas que apuntan a una experiencia estética específica de internet como soporte de la obra, y dialogan o exploran prácticas comunicativas en la cibercultura.

integración de sistemas, canales, soportes y formatos que posibilitan nuevas formas de realizar, gestionar o disfrutar contenidos audiovisuales y se convierten en aspectos fundamentales, esenciales, de las nuevas obras narrativas. La narrativa audiovisual puede definirse como ese vasto universo de imágenes y sonidos que pueblan la iconosfera narrativa de los nuevos contextos de producción y recepción de contenidos audiovisuales (García y Rajas, 2011, p 10-11).

La narrativa audiovisual también puede verse como un proceso comunicativo, pues necesariamente coloca a un narrador, quien hace las veces de un emisor y que por supuesto emite la narración con el fin de que otro la decodifique (receptor), siendo la historia en sí el mensaje que se quiere transmitir.

La narración tiene como destino formar parte de un acto y proceso de comunicación. Desde el instante en que todo relato está elaborado por alguien y tiene como destino final otro alguien, la narración podrá e incluso deberá ser entendida como un acto de comunicación, como un proceso específico de transmisión de textos narrativos, que atañe por una parte, a las circunstancias y condicionamientos que presiden la comunicación de un modo general, y reclama por otra, la acción de factores y agentes que determinan la calidad narrativa de este tipo de comunicación. (Sánchez, 2006, p 56- 57).

Sin embargo, ese proceso comunicativo no debe implicar un intercambio de elementos basado solamente en emisor- mensaje- receptor, sino que debe verse la comunicación como un fenómeno que permite la construcción de sentido de los individuos, la creación de subjetividades y de mundos posibles, las transformaciones culturales de los sujetos dentro de la sociedad a través de la interactividad que está inmersa en el videojuego como narrativa audiovisual.

Precisamente uno de los formatos que hace parte de la narrativa audiovisual y que es objeto de estudio de la investigación es el videojuego, el cual consta de imágenes fijas y en movimiento, de sonidos que fusionados y emitidos en pantalla permiten el entretenimiento pero a la vez, en un proceso comunicativo, transmite mensajes ligados al relato o a la narración.

Desde los años 80, los videojuegos se han comportado como complementos de la narrativa del cine, este a su vez como complemento del libro. La literatura aquí ha jugado un papel muy importante ya que se ha convertido en generador y multiplicador de historias basadas en la narrativa literaria presente en los libros y que trasciende en un fenómeno conocido como transmedia o transmediático.

Jenkins (2003) introdujo el concepto de narrativas transmedia o transmediáticas intentando explicar las posibilidades y experiencias narrativas que se pueden desplegar a través de diferentes medios o plataformas como la televisión, los libros o las consolas de videojuegos. Es decir que la narrativa puede enriquecerse a partir de lo que la tecnología ofrece para su expansión. Con respecto a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), concentradas prácticamente en la internet, el videojuego ofrece la experiencia narrativa a través del medio tecnológico, en este caso, ordenadores, consolas, celulares y otros dispositivos móviles conectados a la red que permiten que los usuarios jueguen y compartan información, que no es otra cosa, sino el suministro de la narrativa. Harry Potter es el ejemplo más claro para explicar las narrativas transmedia; de este fenómeno narrativo se han producido formatos que abarcan desde el impreso en un libro hasta la expresión audiovisual del videojuego.

En esta narrativa audiovisual es importante hablar de una diégesis la cual hace referencia a todo aquello que hace parte de una historia que es narrada, es el mundo paralelo o ficcional interpretado por un lector donde los lugares, los personajes, los acontecimientos o eventos del pasado juegan el papel de elementos que pueden ser analizados. (Gardiés 1993). En esta perspectiva se tomará la propuesta de Jordi Sánchez con respecto a la diégesis de la narrativa donde el espacio, el tiempo y los personajes se convierten en los ejes de la narración y en los puntos de análisis de mundos posibles, de subjetividades, de ficciones y realidades.

### **3.5. Educación y videojuego.**

La palabra “educar” posee una gama de significados, algunos de los cuales son imprecisos, vagos o reduccionistas. En el lenguaje coloquial solemos decir o escuchar que tal persona es muy educada dando a entender con ello que es de buenos modales o que intelectualmente es muy cultivada. Resulta muy interesante hacer una excursión etimológica del término “educar” para ir descubriendo su primigenio y real significado. Deriva del latín “educare”, es decir, conducir (“duco”, en latín) y “ex” = “desde”, significando el compuesto “extraer”, “conducir hacia fuera y hacia arriba, elevando”. Se trata de un proceso dinámico que debe conducir a extraer del adentro del individuo todo ese cúmulo de virtualidades y posibilidades que el ser humano posee en estado germinal y que debe sacar a flote para su proceso de realización personal y elevarse así a la plenitud de su ser.

Así, pues, la primera finalidad de la educación es, ante todo, la conducción y promoción del hombre a un estado perfecto, que es el de la virtud, es decir, ayudarle a formarse a sí mismo como hombre. Formarse significa ascender en humanidad, llegar a ser

en plenitud, dar forma a las disposiciones y capacidades naturales que subyacen en estado germinal. Educar es, en cierta medida, acudir en ayuda para que él asuma y tome en serio el hecho de construir su propio destino y de llegar a ser material y espiritualmente útil a los demás (Santo Tomás de Aquino).

Pero tengamos en cuenta que la educación no se reduce a la transmisión de conocimientos que se da en contextos escolares como el aula. La educación es tocada por muchos agentes donde la cultura mediática juega un papel vital. Es decir los medios y sus nuevas tecnologías aparte de otorgar privilegios en la producción y consumo de información, también participan en procesos de socialización y educación. Los medios son los encargados de mantener informada a la población, posibilitan el acercamiento a otras personas y a otros contextos sociales y culturales, generan reflexión y cumplen una labor educativa (Valderrama, 2007).

El término medio en el marco educativo se refiere a los elementos vehiculares de información que inciden en el desarrollo curricular, actuando como mediadores en los contextos de enseñanza-aprendizaje (Aguaded 2001). Se puede decir que los medios son elementos curriculares que por sus sistemas simbólicos y estrategias de utilización, propician el desarrollo de habilidades cognitivas en los sujetos, en un contexto determinado, facilitando y estimulando la intervención mediada sobre la realidad, la captación y comprensión de la información por el estudiante y la creación de entornos diferenciados que propicien los aprendizajes.

Pérez (2004) en su libro “los nuevos lenguajes de la comunicación” presenta cómo los medios pueden ser auxiliares didácticos, herramientas con ámbitos de estudio y técnicas de trabajo, lo que sustenta en términos generales, las posibilidades pedagógicas de los medios

de comunicación en la escuela. Allí mismo presenta algunas propuestas para enseñar y aprender la competencia mediática con distintos medios.

Huergo y Fernández (2000: p. 48) hablan de los medios como escuela paralela porque ellos ofrecen un saber centrado en el entretenimiento que despierta en los jóvenes mayor entusiasmo e interés. “Los medios no educan en un sentido intencional, pero en sí y por sus producciones, constituyen instancias de las cuales los niños y jóvenes aprenden”.

Está claro que el videojuego no es un medio sino una mediación y una narrativa audiovisual, que se vale de las nuevas tecnologías para su propagación cultural y comercial. Martín Barbero (1987) define las mediaciones como aquellas instancias culturales donde los significados y sentidos son producidos y apropiados por la audiencia, afirma también que esas mediaciones se convierten en el lugar donde se puede comprender la relación o interacción entre producción y recepción. Entonces si el medio es un puente o vehículo, las mediaciones se convierten en el conjunto de influencias o significados posibles que una persona crea a partir del contexto sociocultural en que se encuentre. Es decir que las mediaciones se dan con y desde los medios tradicionales (televisión, cine o prensa) o nuevos medios (internet) para ubicarse en la mitad de la realidad y la audiencia donde se crea y se recrean significados.

Martín Serrano (1977) ya había hablado del fenómeno de la mediación dentro del ámbito de la comunicación. Él postula que los medios ejercen control social sobre las interpretaciones que los receptores hacen de la realidad a través de cuatro componentes del proceso comunicativo: actores, instrumentos, expresiones y representaciones. Estos componentes precisamente son los que aparecen en las narraciones audiovisuales, los cuales permiten reflexionar sobre el hecho de la creación de subjetividades a partir de la

mediación de los mismos medios. Incluso se habla de que las mediaciones “estructuran el proceso de aprendizaje e incluyen intervenciones de los agentes sociales e instituciones en el proceso de recepción” (Orozco, 1991: p.54). Un ejemplo claro de esto se puede sustentar cuando se habla de que la interacción entre televisión y televidente no se reduce al momento de estar frente a la pantalla sino que está condicionado desde antes de la emisión, mientras transcurre y después de apagar el aparato.

Cuando se habla de mediación, es importante poner en relación los procesos de comunicación con los procesos educativos, pedagógicos y didácticos. Es necesario tener en cuenta que la condición comunicativa no se limita a un proceso de transmisión de conocimiento, sino que implica un tratamiento de contenidos, unas formas de expresión, unas metodologías para hacer posible el acto educativo a través de la participación, creatividad, expresividad y relacionalidad del educando (Gutiérrez y Prieto, 1996). Es decir, que la mediación va en contra de los paradigmas instruccionales donde el traspaso de la información y el conocimiento es la base para la enseñanza. Esta mediación pedagógica se da desde el tratamiento del tema, del aprendizaje y de la forma y no desde la intervención del profesor como un emisario del saber.

En esta medida, la Escuela debe generar esos espacios propicios para la mediación pedagógica de nuevas narrativas. El videojuego hace parte de esas narrativas alternativas que ofrecen más que entretenimiento. Es un formato audiovisual que hace parte de esa llamada escuela paralela, (UNESCO, 1980, Rocangliolo y Janus, 1984) que genera procesos educativos no tradicionales y tal vez de forma inconsciente. La educación no solo es responsabilidad de la escuela tradicional, también lo es de la familia, el barrio, la ciudad, la iglesia y los medios. Las personas son susceptibles de educarse en diferentes espacios o

lugares, es decir la educación se genera por contextos donde se dan obligatoriamente conocimientos formales, no formales e informales. El problema radica en que la escuela tradicional (conocimientos formales) no involucra los otros saberes, tal vez porque no los considera materia de estudio como tal. No es posible apartar los medios y las nuevas tecnologías del marco educativo, estas parecen necesitarse mutuamente con el fin de crear dinámicas comunicativas dentro del proceso educativo (Huergo y Fernández, 2000).

### **3.6. Subjetividades.**

El término subjetividad se comprende desde la relación directa con la historia de la humanidad, puede definirse como una construcción de identidad que los individuos realizan, a partir de los fenómenos sociales, políticos, económicos, incluso religiosos, en función de comportamientos, funciones, roles, emociones o sentimientos y de acuerdo al momento o a la época que se está viviendo. No es lo mismo una subjetividad construida bajo la dominación religiosa de la Edad Media que una subjetividad amparada en la concepción humanista del Renacimiento.

Pelbart (2010) define la subjetividad como una fabricación social e histórica donde el hombre, es decir el sujeto, es moldeable, es cambiante. Existe una transformación constante del ser humano que depende de los movimientos o giros que el mundo realiza día a día, colocando en él identidades propias que ubica o posesiona su forma de ser, de pensar y de actuar. Por ejemplo el obrero del siglo XIX no es el mismo trabajador del siglo XXI; la mujer de principio y final del siglo XX no puede ser la misma.

Gil (2011) en referencia al trabajo de Guattari, afirma que la subjetividad tiene que ver con la creación e invención de nuevos universos de referencia, donde son relevantes las sensibilidades, los afectos y las formas de pensar. Probablemente las subjetividades tienen

que ver con construcciones sociales que se vuelven paradigmas y patrones a seguir en determinados y específicos momentos de la existencia humana.

De otro lado, es pertinente relacionar la subjetividad con los imaginarios partiendo del significado o connotación del término imagen. En palabras de Arfuch (2002):

“la imagen no es solamente visual, sino también - tomando otra de sus acepciones clásicas- la imagen como idea, la imagen del mundo, la que tenemos de nosotros mismos y de los otros, la que se relaciona con el imaginario, tanto en su acepción de un “imaginario social” (ideas, valores, tradiciones compartidas) como psicoanalítica, de una “identificación imaginaria” (ser como...). Todas estas imágenes confluyen entonces en esa configuración de subjetividades, en sus acentos individuales y colectivos”.

Aquí se habla de imaginarios sociales o culturales que le dan un aporte de sentido a la concepción de subjetividad. Es claro que la subjetividad como proceso de construcción de mundos posibles también trae consigo el poder de la imagen, porque implica una mirada hacia sí mismo, implica un reflejo de la realidad que se está viviendo. Por ejemplo, actualmente las subjetividades no pueden estar ajenas a los fenómenos de la globalización, al poder de los medios de comunicación y a la influencia de las nuevas tecnologías, pues es, a partir de estos fenómenos desde donde se construyen las subjetividades contemporáneas. En esta perspectiva Pedraza (2004) hace una reflexión que triangula las nociones de subjetividad, imagen y estética. Ella plantea que la imagen tiende a trastornarse cuando no hay autoconciencia o autovaloración y cuando es atacada por los estereotipos que ofrecen los medios de comunicación, haciendo que los individuos a través de las cirugías estéticas cimienten nuevas identidades.

Para González Rey (2012) la subjetividad “es una producción simbólico-emocional de las experiencias vividas que se configura en un sistema que, desde sus inicios, se desarrolla en una relación recursiva con la experiencia, no siendo nunca un epifenómeno de esa experiencia”. La experiencia permite la creación de subjetividades que se instauran en las maneras de vivir de las personas, las formas de comportarse y los modos de expresión de sentimientos particulares. Son las prácticas culturales las que habilitan al sujeto, en su experiencia de vida, a construir realidades propias.

La subjetividad, aunque está ligada directamente con el sujeto o con el individuo, no desconoce a la sociedad, sino por el contrario, la ubica como nutriente especial de las particularidades del hombre en la construcción de su mundo o de su realidad. Es decir que la sociedad no es contradictoria al individuo, sino que actúa como complemento de las subjetividades. La individualidad es negada por la historia en la medida en que la sustituye como sujeto, pero, a la vez, es una potencia en tanto los sujetos sociales de la historia son potenciados por el desarrollo de las individualidades que los componen (Zemelman, 2012).

Nociones como identidad, sujeto e imaginarios están ligadas a la connotación que nos interesa trabajar sobre subjetividades y videojuegos. Específicamente el videojuego de estrategia AGE OF EMPIRES 2 probablemente permitirá hablar de esas nociones, ya que a simple vista, maneja una serie de elementos adheridos a épocas especiales de la humanidad y a formas de ser y de actuar que dependen del sexo o función de los personajes.

## **ESTADO DEL ARTE**

Los videojuegos, desde su aparición, han hecho surgir cuestionamientos o preguntas frente a su utilización. Las investigaciones se originan a partir de elementos como la adicción, la violencia, la psicología, la sociabilidad y por supuesto la educación. Aunque no se han sacado conclusiones precisas al respecto, sí es pertinente presentar una serie de estudios que se han realizado a partir de las inquietudes generadas por los videojuegos en contextos determinados.

### **Videojuegos y Educación.**

Es necesario que los responsables de la educación y desarrollo de los niños pequeños, procuren variar su actividad lúdica de tal manera que el niño pueda experimentar y vivenciar ésta actividad, mediante diversos materiales y objetos de juego en compañía de otros niños y niñas, pues muchas veces el efecto novedad que tiene un elemento o actividad, da lugar a que el ser humano ocupe mucho de su tiempo en ella.

Gros Salvat (2000) en su artículo “La dimensión socioeducativa de los videojuegos” intenta defender la idea de que indudablemente se aprende jugando o que el juego también genera aprendizaje. Se hace la salvedad que lo que está cambiando es la tecnología del juego, es decir antes se jugaba de una forma diferente, pero ahora el juego está en las consolas y los PCs. Aquí mismo ratifica el poder de los videojuegos sobre todo en su contenido. Salvat deja ver que los videojuegos poseen atributos y los clasifica de la siguiente manera:

Los videojuegos integran diversas notaciones simbólicas. Los videojuegos son dinámicos. Los videojuegos son altamente interactivos. Aquí destaca algunos rasgos particulares:

- Las posibilidades de apropiación y de personalización del mensaje recibido, sea cual sea su naturaleza.

-La reciprocidad de la comunicación

-La virtualidad

- La implicación de la imagen de los participantes en los mensajes

- La telepresencia

Posteriormente Gros Salvat habla de la inclusión tardía de los videojuegos en la propia Escuela. “Desde el punto de vista intelectual, la complejidad de la mayor parte de los juegos de ordenador actuales permiten desarrollar no sólo aspectos motrices sino, sobre todo, procedimientos tales como las habilidades para la resolución de problemas, la toma de decisiones, la búsqueda de información, la organización, etc. Desde el punto de vista afectivo, los juegos ejercen una importante motivación y pueden utilizarse para el trabajo de aspectos relativos a la autoestima”.

La fabricación de Softwares donde se involucra el videojuego para el aprendizaje es tan natural que se piensa que los que tienen que comprar estas herramientas no sólo son las instituciones sino también los padres de familia. Es decir que ya se debe crear la premisa que no se juega para perder el tiempo sino para aprender.

Es de vital importancia, que los profesores utilicen los videojuegos como parte de sus guías de trabajo, talleres y demás estrategias de aprendizaje, para, en primer lugar animar el proceso de enseñanza- aprendizaje y, en segundo lugar, para utilizar un lenguaje común perteneciente a las nuevas narrativas del mundo actual.

Las posibilidades de los videojuegos en el campo educativo son diversas y pueden reunirse en tres enunciados.

1. Permiten aprender diferentes tipos de habilidades y estrategias.
2. Ayudan a dinamizar las relaciones entre los niños del grupo, no sólo desde el punto de vista de la socialización sino también en la propia dinámica de aprendizaje.
3. Permiten introducir el análisis de valores y conductas a partir de la reflexión de los contenidos de los propios juegos.

La investigación realizada por Gros Salvat (2000) utiliza unas técnicas que podrían agruparse dentro de la documentación. Ella ha tenido en cuenta un sinnúmero de investigaciones de otros autores sobre el tema de los videojuegos y plantea unas conclusiones de acuerdo a lo que ya se ha investigado. Es importante tener en cuenta que la técnica de documentación es la más apropiada para reseñar investigaciones relacionadas con fenómenos sociales.

Levis (2003) en su artículo “videojuegos cambios y permanencias” presenta una reciente historia de los videojuegos, describiendo brevemente su uso particular en niños y jóvenes dentro de procesos de socialización y formación frente a fenómenos como la violencia. Utiliza investigaciones y/o autores que le permiten deducir ciertas apreciaciones sobre los videojuegos como nuevas narrativas y su relación con la educación.

Las nuevas narrativas y entre ellas el videojuego, permiten ver cómo la narrativa literaria se expande. Recordemos el término introducido por Henry Jenkins (narrativa transmedia) donde el cine, el cómic y el videojuego amplían las dimensiones de la literatura. Este fenómeno está ligado directamente con la educación y las posibilidades pedagógicas que pueden relacionar la literatura y los medios. Moulthrop (2007) en el artículo científico “learning, change, and the utopía of play” plantea igualmente la necesidad de incluir los videojuegos en el currículo de la escuela donde es importante darle

cabida a las nuevas narrativas. Este artículo de investigación recopila una serie de trabajos en especial los de Gee, a través de la documentación.

Gee J. P (2004) en el artículo de investigación “Good videogames good learning” descubre cómo los niños prestan atención y se alimentan cognitivamente de los buenos videojuegos, lo que implica necesariamente un aprendizaje mejor. Aquí es muy importante la técnica de observación y él la utiliza para analizar diferentes videojuegos como tal, no observa a grupos en acción sino argumenta y propone con base en su propia experiencia de contacto con diferentes videojuegos, es decir parece ser que juega para analizar desde adentro las funciones del videojuego como nueva narrativa. Creo que esto es muy importante para esta investigación pues ésta parte de la propia experiencia y pasión por los juegos de video donde se necesita observar y analizar para obtener conclusiones en función de los valores educativos que se dan a partir del juego.

Licon, A; Carvalho, L; Piccolotto, D. (2002), en un artículo universitario “Los videojuegos en el contexto de las nuevas tecnologías” plantea que existen posibilidades para que el videojuego sea un recurso didáctico en relación con las nuevas tecnologías y la educación. La técnica utilizada aquí es netamente documentación, hay un listado riguroso de importantes investigadores como Ellis, Keepers, Estallo, Fisher, Griffith y Dancaster entre otros donde se reseñan las investigaciones que han girado en torno a los videojuegos y temas como agresividad, violencia y educación. En estos estudios paradójicamente las técnicas utilizadas, en su gran mayoría, son técnicas de campo, pues allí se mencionan sujetos analizables concretos como niños y adolescentes. Creo que esta reseña de investigaciones donde se hace referencia a técnicas de campo puede ser muy pertinente para mi propuesta específica.

El uso de los videojuegos estará siempre ligado al desarrollo de habilidades y destrezas, estructuras inmersas en la educación de niños y jóvenes. Aunque algunos formadores y padres de familia sigan negando los valores educativos de los videojuegos, estos son y seguirán siendo parte de numerosas investigaciones que le otorgan un status pedagógico y lo ubican como generador de cultura. Sedeño. (2010) en su artículo “Videojuegos como dispositivos culturales” plantea que los videojuegos además de ser recursos de disfrute también se convierten en herramientas educativas, vehículos que definen las identidades de los jóvenes y desarrollan ciertas habilidades y destrezas. Esta investigación es muy útil porque presenta varias reflexiones sobre habilidades y aprendizajes a partir del uso de videojuegos. Igualmente, David Parra, Antonio García y Joaquín Pérez en la síntesis de su investigación “Hábitos de uso de los videojuegos” (2009) intentan argumentar que los videojuegos son narrativas culturales plenas no sólo para los jóvenes sino que es importante para la población adulta—mayores de 35 años.

Uno de los elementos más importantes presentes en los videojuegos es la creatividad, dada desde la perspectiva de invención de historias, hasta la posibilidad de desarrollarla en el mismo jugador, quien diseña sus propias estrategias de juego. Es decir, que el videojuego como herramienta puede ser construido por un colectivo no sólo de ingenieros y empresarios, sino por un grupo de maestros que quieran implementar metodologías y contenidos académicos en pro de una sana educación, además de fortalecer desempeños relacionados con el pensamiento convergente y divergente de los educandos. Nelson Zagalo en el artículo “Alfabetización creativa en los videojuegos” (2010) analiza la alfabetización a través del cine y los videojuegos a partir de la dimensión cultural y la dimensión creativa. Esta investigación puede ser tomada como ejemplo para trabajar las técnicas de recolección

de datos ligadas a la documentación y al trabajo de campo. Allí se habla de un proyecto llamado “aprendiendo con los videojuegos” (2006) de la Universidad de Alcalá donde los participantes fueron estudiantes, profesores y padres de familia. Este estudio pone en evidencia la gran relevancia de trabajar investigaciones relacionadas con la educación donde los espectadores son conscientes de los valores educativos de los videojuegos. Uno de los puntos más interesantes es ver cómo se ejerce el cambio en la mentalidad de profesores y padres quienes siguen viendo los videojuegos como herramientas malsanas.

Miremos algunos trabajos que demuestran el interés por la narrativa audiovisual y el análisis de determinados o específicos juegos de video. El primero de ellos es la investigación realizada por A. López, E. Encabo y I. Jerez (2011), denominada “Competencia digital y literacidad. Nuevas narrativas”. Aquí se analizan las potencialidades del videojuego a partir del juego "Dragon Age Orígenes". En este trabajo hay documentación, pero sobresale la técnica de observación para analizar las características del juego en particular. Germán Augusto Cruz Arismendi en su tesis de grado titulada “El mundo perdido de la realidad” (2012) realiza una investigación donde interpreta la realidad de jóvenes de 16 a 20 años a partir del juego de video world of warcraft. Esta última investigación es muy similar a la que se quiere plantear en cuanto toma un videojuego particular y realiza a partir de allí su tesis de grado. Se puede apreciar claramente que se ha ahondado en el campo de los videojuegos- educación lo que permite trabajar con mayor facilidad la propuesta.

Uno de los trabajos encontrados en el rastreo, relacionado con lo que se quiere investigar, es una tesis de pregrado en educación infantil realizada por las estudiantes Erica Janett Acevedo y Lina María Álvarez titulada “Incidencia de los juegos tipo Age of

Empires para el desarrollo de estructuras de apertura, nudo y desenlace en la elaboración de cuentos” (2007). Este trabajo realizado para la Universidad Tecnológica de Pereira maneja prácticamente los mismos tópicos de la investigación que se quiere llevar a cabo. Por ejemplo su marco teórico se construye bajo los conceptos de narrativa y videojuego principalmente, la diferencias tal vez radican en que metodológicamente utilizan población de análisis, en que no se hace un estudio profundo del videojuego y en que se pretende realizar una propuesta pedagógica centrada en la construcción de cuentos.

En conclusión, se puede decir que los videojuegos como narrativa audiovisual, han venido ocupando un espacio privilegiado en la dimensión investigativa relacionada con la comunicación social y la educación contemporánea. Es un tema que se ha prestado para el análisis y la reflexión en torno a las transformaciones culturales, al mundo globalizado, a la creación de posibles identidades y a la comprensión de sentidos y significados del individuo posmoderno. Parece relevante la continuación en el proceso de construcción de conocimiento relacionado con los juegos de video y su injerencia en los fenómenos culturales, políticos y educomunicativos.

#### 4. METODOLOGÍA

Para el cumplimiento de los objetivos propuestos y el hallazgo de conclusiones relacionadas con la pregunta de investigación fue necesario realizar un análisis exhaustivo del videojuego AGE OF EMPIRES 2 (AOE 2) a través de una propuesta metodológica de carácter cualitativo.

Se debe tener en cuenta que la investigación cualitativa está dedicada a producir y analizar datos descriptivos en donde el lenguaje, el comportamiento de las personas y en especial los fenómenos sociales intervienen en la producción de nuevo conocimiento. Este tipo de investigación se da a través de la observación y se utiliza para los estudios en ciencias sociales. Dentro de la investigación cualitativa aparece un método apropiado para analizar y comprender textos como parte de los fenómenos sociales ligados a la educación y a la comunicación: la hermenéutica permite comprender una serie de elementos y ejes de la narrativa literaria presentes en la narrativa audiovisual del videojuego en mención.

La hermenéutica se ha encargado del estudio, análisis y comprensión de los textos, que un principio sólo eran escritos. Ricoeur (1985) habla sobre la teoría del texto desde varios planos: la semiología, la acción y la historia. La primera está relacionada con el estudio del signo como tal, es decir del lenguaje. La segunda atañe procesos cercanos a la causalidad y a la argumentación y la tercera está ligada a los acontecimientos anteriores, a los antecedentes, a las circunstancias y a los contextos. Sin embargo cuando se habla de texto, no sólo nos referimos a los documentos escritos, sino a toda estructura corpórea que puede ser analizada o leída. Aquí se incluyen fotografías, videos, películas cinematográficas, canciones y por supuesto videojuegos.

La hermenéutica como metodología de la interpretación permite tomar un todo y desglosarlo en sus partes; viabiliza las formas de análisis presentes en las teorías estructurales narrativas propuestas por algunos narratólogos<sup>3</sup> donde el relato intenta ser explicado y comprendido. Son estas teorías las que, en primera instancia, darán paso al análisis de algunos componentes como personajes, espacios geográficos y épocas inmersas en el videojuego.

En segundo lugar, es pertinente en función de describir los rasgos relevantes del videojuego AGE OF EMPIRES, identificar subjetividades, relatos y potencialidades educativas, a través de la siguiente matriz de análisis:

<b>VIDEOJUEGO DE ESTRATEGIA AGE OF EMPIRES ( Hermenéutica)</b>												
<b>I.TEXTO.(SEMIOLÓGIA)</b>	<b>III.ACCIÓN</b>	<b>II.HISTORIA</b>										
Tipos y caracterización de lenguajes		Ejes de la narración (identificación y descripción)										
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Plano de la expresión</th> <th>Plano del contenido</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.Lenguaje oral.(narraciones)</td> <td>1.2. Temática</td> </tr> <tr> <td>1.1. Tipos de texto.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.Lenguaje escrito</td> <td>.</td> </tr> <tr> <td>2.1. Tipos de texto escrito</td> <td>2.2. Temática.</td> </tr> </tbody> </table>	Plano de la expresión	Plano del contenido	1.Lenguaje oral.(narraciones)	1.2. Temática	1.1. Tipos de texto.		2.Lenguaje escrito	.	2.1. Tipos de texto escrito	2.2. Temática.	<b>Intenciones y motivos</b> 1.Subjetividades. 1.1.Sujeto : género y edad 1.2. Sujeto y poder 1.3. Sujeto y trabajo 1.4.Sujeto y religión 1.5.Sujeto y ética 2.Potencialidades educativas.	1 .Espacios geográficos. 1.1. Generales. 1.2. Específicos. 2. Personajes. 2.1.Protagonistas(héroe) 2.2.Antagonistas (villano) 2.3.Secundarios 3. Tiempos históricos. 3.1.Epoca
Plano de la expresión	Plano del contenido											
1.Lenguaje oral.(narraciones)	1.2. Temática											
1.1. Tipos de texto.												
2.Lenguaje escrito	.											
2.1. Tipos de texto escrito	2.2. Temática.											

<sup>3</sup> Algunos estudiosos de la narración y sus elementos como Aristóteles, Bremond, Todorov, Hamburger, Genette, Propp, Greimas, Saussure, entre otros

<p>3.Lenguaje auditivo</p> <p>3.1. Efectos de sonido.(onomatopeyas)</p> <p>3.2.Temas musicales</p>	<p>3.3. temática</p>	<p>2.1. Saberes.</p> <p>2.2.Habilidades cognitivas</p>	<p>3.2. Evolución.</p> <p>4. Relatos.</p>
<p>4.Lenguaje visual e iconográfico</p> <p>4.1.Forma (símbolo)</p>	<p>4.2.Sustancia(concepto)</p>		

La anterior matriz de análisis permite el proceso de comprensión del videojuego en mención, a partir de la teoría del texto (semiología) donde se analizan los diferentes códigos lingüísticos y no lingüísticos que se utilizan. Acto seguido se realiza un estudio minucioso concerniente a las circunstancias y contextos (teoría de la historia), identificando y describiendo los ejes narrativos. Finalmente el análisis llega a establecer cuáles son las subjetividades y potencialidades educativas inmersas en relato audiovisual AGE OF EMPIRES (teoría de la acción).

Guiraud (1972) afirma que la semiología es una ciencia que se encarga de estudiar los signos: lenguas, códigos o señalizaciones. Esto quiere decir que los signos lingüísticos y los no lingüísticos hacen parte de este estudio. La lingüística es la ciencia que tiene como objeto de estudio el lenguaje humano (la lengua) y la semiología, de manera más general abarca todos los signos incluyendo los lingüísticos.

De acuerdo a esto se toma la teoría de la semiología para comprender cada uno de los signos (lingüísticos y no lingüísticos) con el fin de dar significado a los símbolos que

aparecen en AOE 2. Según Ferdinand de Saussure el signo posee dos componentes básicos el significante y el significado, estos dos elementos se traducen como el plano de la expresión y el plano del contenido respectivamente.

Para esta investigación se realiza una lectura de cuatro lenguajes básicos que componen el plano de la expresión: el lenguaje oral, el lenguaje escrito, el lenguaje auditivo y el lenguaje visual o iconográfico. El lenguaje oral permite analizar las narraciones orales con sus respectivos tipos de textos. El lenguaje escrito evidencia comprensiones textuales en las narraciones escritas teniendo en cuenta también los tipos de textos. El lenguaje auditivo permite conocer los efectos de sonido (onomatopeyas) y los temas musicales utilizados en el videojuego. Estos códigos aparecen en todos los videojuegos. AOE 2 como un videojuego de última generación es construido para que el GAMER escuche, vea, lea e incluso escriba como parte de las tareas básicas conducentes a jugar y a ganar las partidas. Estos componentes colocan al videojuego como un texto de significados y significantes diversos que deben ser interpretados por los jugadores para alcanzar los objetivos de las campañas o de las partidas estándar.

De otro lado, el plano del contenido permite analizar las temáticas de las narraciones y el significado de los símbolos. Este análisis se puede observar detalladamente en los anexos.

Posteriormente la matriz ofrece la posibilidad de analizar los elementos que hacen parte de la historia. La historia en esta investigación es tomada desde el punto de vista narratológico o literario, por eso se plantea una construcción donde la narrativa literaria juega un papel muy importante. En este ámbito, el análisis se orienta a la comprensión de

los espacios geográficos tanto generales como específicos, los personajes (protagonistas antagonistas y secundarios); los tiempos históricos o épocas y por supuesto los relatos.

En esta parte del análisis es donde comienzan a evidenciarse los hallazgos respecto a las subjetividades y potencialidades educativas, pues son estos elementos los que muestran por un lado, una serie de rasgos que configuran al sujeto en relación el poder, el trabajo, la edad, el género, la religión y la ética; y por otro lado al videojuego AOE 2 con la educación dentro de las perspectivas de los saberes específicos y las habilidades cognitivas. VER ANEXO 2.

En la matriz de análisis se presenta un tercer momento sombreado en azul, que indica claramente los ejes de las subjetividades y las dimensiones de las potencialidades educativas. Se toman cinco ejes para hallar las subjetividades: 1. Género y edad. 2. Poder. 3. Trabajo. 4. Religión. 5. Ética. Podrían haberse tomado más ejes pero, de acuerdo al trabajo de la segunda parte de la matriz (historia) se generaron directrices repetitivas que los colocaban como puntos de referencia básicos en los objetivos propuestos para la investigación.

De la misma forma, se trabajan dos dimensiones para comprender la relación entre AOE 2 y las potencialidades educativas: 1. Saberes específicos. 2. Habilidades cognitivas.

Es preciso aclarar que la construcción de esta matriz de análisis surge a raíz de la interpretación conceptual de Ricoeur en su teoría hermenéutica y la postura personal respecto al conocimiento literario. Es decir que esta matriz es una propuesta original que nace como un recurso de análisis adaptado a textos que poseen características que los incluyen en la narrativa audiovisual.

## 5. AGE OF EMPIRES 2 (AOE2)

### 5.1. Caracterización del videojuego.

AGE OF EMPIRES 2 (AOE 2) o LA EDAD DE LOS IMPERIOS 2 es un juego de video creado por la compañía multinacional de recursos informáticos MICROSOFT, una de las compañías más prestigiosas del sector liderada por Bill Gates. Este videojuego generó ganancias multimillonarias alrededor del mundo y fue bastante popular durante la primera década del siglo XXI.

AOE 2 está catalogado como un videojuego de estrategia con carácter bélico, porque dispone a los GAMERS o jugadores a analizar y planear tácticas para enfrentar enemigos que permitan la victoria de las partidas. AOE 2 posee nueve principales campañas que a su vez se subdividen en otras. Estas campañas tienen unos objetivos básicos que son necesarios cumplir para lograr pasar a los siguientes niveles. De la misma forma el videojuego en mención permite jugar partidas sencillas creadas por el propio GAMER en rasgos simples como el ajuste del nivel, el número de habitantes, la forma de vencer al enemigo, la generalidad de los mapas, entre otros aspectos importantes.

Los videojugadores controlan totalmente a los personajes que actúan en las partidas. En este juego de estrategia con carácter bélico se pretende en forma general, crear aldeanos para que trabajen en la obtención de recursos y milicianos para que combatan al enemigo. Hay que ser cautelosos para saber cuál es el momento más indicado o cómo evolucionar durante las cuatro edades o eras que propone esta narrativa audiovisual:

**Alta Edad Media.** Desde el siglo V (476) hasta el siglo IX. Una partida estándar empieza siempre en esta edad. Aquí el GAMER tiene pocos edificios. Hay un centro

urbano donde se crean aldeanos, estos pueden construir algunas casas, un centro maderero, un molino, un centro minero, un cuartel básico y un muelle principalmente. Si mantiene una economía sólida y no hay ataques enemigos, puede avanzar a la siguiente edad. Los requisitos para avanzar son: almacenar 500 de alimento y la construcción de dos edificios.

**Edad Feudal.** Desde el siglo X hasta el siglo XV. En esta parte el GAMER puede realizar algunas mejoras para sus actividades básicas (agricultura, minería, pesca, desplazamientos, seguridad y milicia). Ya los aldeanos pueden empezar a construir nuevos edificios como mercados, herrerías, establos, granjas, galería de tiro con arco, muro de piedra, puertas, torres de guardia. Para avanzar a la siguiente edad es necesario tener 800 de alimento, 200 de oro y la construcción de dos edificios de la Edad Feudal.

**Edad de los castillos.** Desde el siglo XII hasta el siglo XV. En esta época se pueden mejorar tanto los edificios anteriores como las condiciones de los personajes. Aquí ya se pueden construir edificios de mayor calidad arquitectónica como monasterios, universidades y otros centros urbanos. En la parte militar se pueden edificar talleres para máquinas de asedio y grandes castillos. Para avanzar a la siguiente edad es necesario tener 1000 de alimento, 800 de oro y dos construcciones de la época.

**Edad imperial.** Siglo XVI. En esta edad se puede construir una gran maravilla y perfeccionar todas las tecnologías tanto militares como de economía. Para construir una maravilla se debe tener 1000 de oro, 1000 de piedra, 1000 de madera. Construyendo esta maravilla y manteniéndola en pie durante 200 años se gana la partida.

Es importante recordar que en el proceso metodológico de esta investigación se desarrolló una matriz de análisis donde además de mostrar los hallazgos en cuanto a

subjetividades y potencialidades educativas, permite ver claramente **la caracterización** plena del videojuego AOE 2. Ver ANEXO 1.

El análisis permitió establecer que el AOE 2 está compuesto de diversos tipos de textos orales y escritos: 1. Narrativos. 2. Conversacionales. 3. Informativos. 4. Instructivos. 5. Explicativos.

Dentro de los narrativos aparecen las crónicas, las historias, los mitos y las leyendas. En los textos conversacionales hacen parte los diálogos. Algunas instrucciones básicas del videojuego, pequeñas informaciones y datos importantes aparecen como ejemplos de los demás textos referenciados.

En cuanto al lenguaje auditivo vale la pena mencionar que AOE 2 posee una serie de onomatopeyas o sonidos propios naturales que hacen referencia a animales como águilas, grillos, ovejas, pavos, caballos, camellos, pajaritos, lobos, búhos, jaguares, tigres. Igualmente sonidos relacionados con actividades, profesiones, oficios, armas de combate, muerte, destrucción, creación de unidades y edificios. Por otro lado el lenguaje auditivo también aparece representado en los temas musicales que hacen alusión a lugares específicos, a la “cortina” o inicio del videojuego, al comienzo y salida de una partida. De la misma manera estos temas musicales están ligados a las culturas o civilizaciones presentes en el videojuego: Aztecas, Bizantinos, Celtas, Chinos, Coreanos, Españoles, Francos, Godos, Hunos, Ingleses, Japoneses, Mayas, Mongoles, Persas, Sarracenos, Teutones, Turcos, Vikingos.

El lenguaje iconográfico por obvias razones es el más abundante y hace referencia a cada uno de los símbolos que representan un comando o una instrucción.

## **5.2. Relatos.**

### **5.2.1. Campañas de aprendizaje. (William Wallace).**

El miedo se apodera de los escoceses que no tienen un líder para seguir. El ejército Inglés está bien conformado y probablemente será difícil de vencerlo en las condiciones como se encuentra Escocia. Cuando se decide conformar un ejército escocés al mando de William Wallace, lo primero que tienen que hacer como guerreros es garantizar la supervivencia a través de los productos alimenticios y mineros que permitan una economía sostenible y capaz de mantener al nuevo ejército.

Sigue habiendo un ambiente pesimista en cuanto a las batallas que se avecinan frente a los ingleses, algunos milicianos deciden huir pues no resistirán los ataques del ejército Inglés al mando de Eduardo EL zanquilargo.

Todos los escoceses ponen la fe en Wallace, es él el líder que han esperado para que los guíe en las victorias. Los ingleses siguen invadiendo territorios de Escocia y la guerra por su trono es inminente.

Con una buena preparación y con gran inteligencia los escoceses vencen a los ingleses en una de sus batallas. Todo enfrentamiento bélico aparte de dejar muertos, deja desolación y ruina; por eso es momento para volver a abastecerse de alimento y oro principalmente. Se habla de una riqueza plasmada en unas reliquias religiosas, quien tenga esas reliquias tiene la posibilidad de sostenerse moral y económicamente.

Evidentemente los escoceses obtienen la victoria gracias a su estrategia militar y arquitectónica. El hecho de construir grandes murallas y castillos no permite que el enemigo destruya las ciudades. El vencimiento de los escoceses se da con la destrucción de los castillos ingleses.

### **5.2.2. Campañas Juana de Arco.**

Juana es una mujer muy joven que recibe un llamado de Dios para que libere Francia; las personas comienzan a confiar en ella a pesar de ser una simple campesina sin conocimientos bélicos.

Juana se presenta humildemente frente al “rey francés” para preguntarle sobre los derechos de su país y la invasión de Inglaterra a sus territorios. Él entendió que Juana era la salvadora de Francia. Existía mucho orgullo al saber que Juana comandaría los ejércitos franceses quienes enfrentarían a los ingleses. Ella decide buscar la espada de Carlomagno para empuñarla en las batallas. Más adelante Juana es herida pero los franceses salen victoriosos. Ella logra, incluso, que bandidos y villanos cambien su pensamiento y actúen como patriotas

Algunos hombres no soportan el liderazgo de Juana, por eso confabulan en contra de ella. Sin embargo Juana sigue luchando para conseguir sus objetivos, entre ellos que se coronara por fin el rey de Francia. Estas luchas traen consigo que las personas del común idolatren a su gran heroína. Los celos siguen creciendo y crea divisiones en el país, por tal razón la estrategia de batalla decae y Juana es capturada y sacrificada por la inquisición.

### **5.2.3. Campañas de Saladino.**

Estos relatos son contados en primera persona por algún miembro de la milicia europea que hizo parte de las guerras cruzadas. Él narra la historia de Saladino desde su perspectiva de prisionero de guerra en tierras árabes. Es encontrado por el ejército de Saladino (sarracenos) y es tratado con dignidad a pesar de ser enemigo de tierra santa. Este prisionero puede contar al principio cómo proteger Egipto es una estrategia de defensa ante

los ataques cruzados. Esta defensa no se hace desde la planeación bélica sino desde la construcción de mezquitas, palacios y universidades.

Hay varios estados que son posesión de los cruzados, sin embargo, Saladino y los Sarracenos han pactado la paz; esta se ve afectada por algunos cruzados que siguen empeñados en invadir ciudades árabes. Este prisionero que actúa como cronista habla de las bondades de las ciudades árabes como Bagdad, donde existen hospitales gratuitos, baños públicos, servicio postal y bancos.

Pero las batallas bélicas continúan en medio de la lucha contra el inclemente clima y el poderoso desierto con sus tormentas de arena. Aquí el agua es importante como recurso que calma la sed de los ejércitos. También el sacrilegio de las reliquias religiosas puede causar la ira descontrolada de los adversarios. La vida de los prisioneros de guerra en su mayoría es perdonada, exceptuando la de Chantillón quien fue decapitado por el propio Saladino. Los Sarracenos siguen aminorando a los europeos que aún se mantienen fuertes en tres ciudades custodiadas con grandes castillos. Saladino y los Sarracenos son mostrados a través de los ojos del narrador como piadosos y comprensivos pero con el pasar de los años, el efecto de las cruzadas europeas han hecho de ellos guerreros indolentes sedientos de sangre. Una paz firmada es lo único que logra acabar con lo que parecía una eterna guerra.

#### **5.2.4. Campaña de Saladino.**

Este interesante relato nos cuenta cómo Temujin, Genghis Khan, planea unir a las tribus mongoles, instaurando la idea de que necesitan suficientes recursos naturales de otras tierras probablemente, y que necesitan un enemigo en común que impida que se sigan peleando entre ellos mismos. Así lo hace y logra consolidar un gran ejército en busca de la conquista del mundo. A pesar de la unificación hay unos que no consideran a Genghis

como emperador mongol y llenos de celo y envidia se oponen a su gobierno. El gran Khan logra neutralizarlos y empieza su campaña de conquista de China y Persia. La guerra de conquista exige bastantes sacrificios como comer poco y andar mucho. Han pasado muchos años y el gran Khan quien lideró mucho tiempo los procesos de conquista muere y deja su legado a sus hijos y nietos para que continúen con el imperio en Asia y Europa. Los Mongoles según el relato vienen de la fecundación entre un lobo y una gama.

**5.2.5. Campañas de Barbarroja.** Estos relatos son narrados desde un bar, donde entre copas se exalta la acción heroica de Federico Barbarroja. Él se propuso unificar Alemania por un lado y consolidar el Sacro Imperio Romano por el otro, para ello tuvo que desmembrar los principados de las ciudades- estado que no les interesaba hacer parte de ese imperio. Paralelo a su labor bélica, impulsó el valor de la agricultura para fortalecer y dar ánimo a los habitantes. Logró incluso imperar sobre la ciudad de Roma gracias al apoyo de muchos aliados y a pesar de la autoridad del Papa. Este hecho generó grandes disputas y creó la liga lombarda que defendería los intereses de muchas ciudades italianas y por supuesto la autoridad papal. Después de varias batallas entre alemanes e italianos, Barbarroja decide cumplir con una cruzada ordenada por el Papa, lo que integra completamente el Sacro Imperio Romano, allí en tierra santa, Barbarroja muere ahogado y este hecho genera el fin del imperio. Barbarroja se convirtió en una leyenda la cual dice que un día regresará para volver a unificar al Sacro Imperio Romano.

#### **5.2.6. Campaña de Atila el Huno.**

Dos personajes en medio de una conversación cuentan la leyenda de Atila y cómo los Hunos comenzaron a apoderarse de Escitia y Persia. Uno de esos personajes es el padre Armand, quien se enorgullece de haber combatido en contra de Atila, un héroe o un villano

descrito más como un monstruo que como un hombre. Los Hunos son enemigos de los Romanos y tenían formas especiales de combatir en la guerra. Estos Bárbaros no pretendían conquistar y colonizar, se saciaban con destruir y saquear las ciudades. Evidentemente Atila tenía muchos enemigos y por eso intentaron matarlo, pagaban buen oro a quien lo asesinara. Sin embargo los Hunos chantajeaban y exigían tributo a los pueblos Romanos.

Como el imperio romano estaba dividido en oriente y occidente, Atila aprovechó para conquistar sus ciudades, intentó casarse con Honoria, hermana del gobernador romano de occidente con el fin de apoderarse de ese reino. Los Hunos eran bastante salvajes, torturaban a sus enemigos y jugaban con los cadáveres. Aecio se enfrenta a Atila porque conocía sus procederes bélicos, logró convencer a ciertos grupos que odiaban a los Hunos para poder vencerlos pero todo fue en vano, a pesar de la matanza no logró vencer a Atila, la pretensión del rey de los Hunos era convertirse en emperador a cualquier precio. Finalmente Atila se casó con otra mujer y no con Honoria, poco después murió de manera curiosa. El narrador hace alusión a un símbolo de los Hunos que recuerda la barbarie de su guerra: una calavera cruzada con un palo.

### **5.2.7. Campaña del CID.**

Una mujer comienza a narrar la historia de Rodrigo Díaz, el Cid conocido por moros y cristianos. Esta mujer conoce mucho sobre este personaje porque es su esposa. En la España dividida del siglo XI el CID defiende el reino de Castilla de la ambición del Rey Alfonso. Este asesina a su hermano Sancho pero el CID no le queda más remedio que servir a Alfonso, a pesar de no confiar en él. El Rey Alfonso comienza a sentir envidia del CID porque gozaba de buena popularidad frente al pueblo español, por esta razón lo enviaba a comandar numerosas batallas con el fin de que en alguna de ellas pereciera, sin embargo el

CID siempre regresaba victorioso. Luego se cuenta sobre las colonias musulmanas en España. En la ciudad de Toledo, famosa por ser centro de moros y cristianos se comete un asesinato y este hecho es tomado por Alfonso para atacar la ciudad y enviar al CID al peligro. El CID vence en las batallas y logra conquistar Toledo y colocar un rey cristiano después de 400 años de dominio árabe. Sin embargo Alfonso, al ver que el CID se convertía en héroe, lleno de envidia inventó que el CID quería apoderarse del reino y lo condenó al exilio. Lejos de su familia, en tierras lejanas, el CID encuentra soldados y mercenarios dispuestos a seguirle. Además conoció a un rey moro que le dio un buen lugar en su palacio y lo llenó de lujos. Con él logró establecer estupendas alianzas y sellar grandes enemigos como el conde Berenguer.

Por otro lado Alfonso se dio cuenta del poder que había ganado el CID y decidió invadir Zaragoza, tierra del rey moro y ahora de Rodrigo. No obstante, el CID no combatió en contra de su señor Alfonso, pero fue testigo de la victoria del rey Moro quien recurrió a sus amigos árabes para vencer a Alfonso. Nuevamente el CID es acusado de traición y exiliado, pero esta vez tuvo la oportunidad de marchar con su familia. Desde el exilio de nuevo arma un gran ejército fusionado por moros y cristianos.

Pudo tomar Valencia, ciudad apetecida por todos por su ubicación geográfica y por la posibilidad de generar comercio. Con el fin de apaciguar conflictos el CID casa a una de sus hijas con el sobrino de su peor enemigo Bereguer. Otras disputas con los árabes liderados por Yousuf llevan a la muerte del CID y su esposa toma el mando del Reino de Valencia y lo defiende en su honor.

### **5.2.8. Campaña de Moctezuma.**

En el comienzo con palabras de Cuathemoc (guerrero jaguar de Tenochtitlán) se relata toda una serie de hechos míticos relacionados con los dioses aztecas donde el “sacrificio” es el fundamento para mantener contentos a los dioses y lo que los impulsa a conquistar pueblos cercanos. Según el mito, Quetzacoalt (la serpiente emplumada) regresaría un día y ellos debían estar preparados para esto, debían proteger sus santuarios y reliquias de sus enemigos.

De las batallas con sus enemigos indígenas siempre traían reliquias, pue se encargaban de saquear los santuarios, además capturaban hombres quienes en ceremonias especiales eran sacrificados para brindar honor a sus dioses y pleitesía a su emperador Moctezuma quien era famoso por tener varias esposas en su palacio y organizar grandes fiestas donde la bebida predilecta era el chocolate

Como Moctezuma vivía en función de sus fiestas descuidó la comandancia de su pueblo tanto a nivel militar como a nivel social, los sacerdotes comenzaron a profetizar la llegada de Quetzacoalt quien ocuparía de nuevo el trono.

Otro hecho importante narrado hace referencia a que hubo un incendio en uno de los templos (señal divina del malestar de los dioses), el cual fue difícil de apagar por los habitantes aztecas. Todas estas señales eran interpretadas como castigo de los dioses que debían ser apaciguados cuanto antes. Según los sacerdotes, para calmar la furia de los dioses era necesario otorgarles más sacrificios, lo que representaba también atacar y declarar la guerra a otros pueblos cercanos.

Cuando los españoles comienzan a llegar a América, específicamente a estos territorios del actual México, los aztecas en verdad creen que se trata del mismísimo Quetzacoalt

quien había regresado para destronar a Moctezuma, describen a sus caballos como fieras sin cuernos y a los hombres como gigantes con armaduras. Moctezuma motivado por sus creencias otorga numerosos regalos.

Algunos fenómenos naturales como terremotos y tsunamis eran considerados como advertencia de los dioses. Estos fenómenos destruían sus casas sin piedad. Por otro lado, la cultura indígena comienza a sospechar que sus visitantes foráneos no son dioses y conocen a Hernán Cortés, gran conquistador español quien mostró gran curiosidad por los artículos de oro que poseían los indígenas. Más adelante, Cortés cegado por la ambición, realiza alianzas con los enemigos de los aztecas y planea atacarlos. En estos primeros combates los guerreros indígenas se muestran sorprendidos por los caballos y las armas de fuego que utilizaban los españoles.

Moctezuma ofrece hospitalidad a Cortés para evitar futuros encuentros bélicos, lo invita a su ciudad donde queda sorprendido por la organización y desarrollo. Este hecho y el interés exagerado por el oro ponen en evidencia y ratifican las sospechas de que Cortés no es Quetzacoalt. La hospitalidad ofrecida fue aprovechada por los españoles para ir tomando poder en la ciudad, se adueñaron de todo el oro, lo fundieron para llevarlo a España y además dictaron leyes que prohibían los sacrificios. Si era necesario asesinaban a quien no estaba de acuerdo con ellos.

Moctezuma presenta una actitud de paz frente a los españoles, sin embargo el pueblo indígena cansado de los atropellos se empeña en expulsarlos. Evidentemente lo consiguieron a punta de flecha y piedra, algunos que trataron de escapar murieron ahogados al hundirse los barcos repletos del oro que no quisieron descargar. La ciudad con estos

acontecimientos quedó destruida y sin su emperador Moctezuma quien murió en la denominada noche triste, no obstante, la ciudad regresó nuevamente a los Aztecas.

Cuathemoc hereda el trono y es proclamado emperador de Tenochtitlán. Él ordena perseguir por el lago a los españoles quienes huían con todo el oro. Se enfrentan en varias batallas y luego comienza la reconstrucción de la ciudad. Los sacerdotes fueron los que iniciaron esa reconstrucción a través de la edificación de los templos

Los españoles regresaron a la ciudad azteca para terminar de saquear el oro, sin embargo el empeño y la valentía de los guerreros impiden el dominio español. A pesar de ello hay una gran devastación y una tristeza profunda por las vidas perdidas.

## 6. HALLAZGOS

### 6.1. Subjetividades.

Abarcar el tema de subjetividades dentro de la comprensión hermenéutica de AGE 2 permite la reflexión en torno al funcionamiento de la sociedad dependiendo de un contexto o una época determinada. En esta perspectiva se ha pretendido analizar una serie de subcategorías o ejes temáticos ligados a las construcciones del sujeto condicionadas por diversos fenómenos como la edad, el sexo, la economía, la política, la religión, la ética entre otros. En palabras de González Rey (2012:14,15) el tema de la subjetividad tiene un marcado carácter interdisciplinar, pues las motivaciones humanas expresadas en los sentidos subjetivos de las diferentes prácticas, son constituyentes de todos los dominios de la realidad humana, lo que implica trascender la lógica del comportamiento al analizar los efectos de ciertas políticas y del funcionamiento de las sociedades. La historia, la economía, el funcionamiento de las instituciones, los sistemas de organización múltiples de una sociedad, los diferentes procesos políticos y formas de organización política de la sociedad, expresan todos una dimensión subjetiva inseparable del curso de los eventos y procesos que caracterizan la vida de las personas.

Este análisis de subjetividades también parte de la funcionalidad imaginativa que ofrece la narrativa. Los relatos que ofrecen una narrativa y en este caso una de carácter audiovisual son los suministros perfectos para interpretar al sujeto en sus diferentes dimensiones. Es decir un GAMER se vuelve lector e interpreta inconscientemente qué clase de sujeto es el protagonista o antagonista de un videojuego de estrategia que recrea múltiples acontecimientos de la edad media y la edad imperial (Arfuch 2002).

### **6.1.1. Sujeto: género y edad.**

En un gran porcentaje los personajes y los relatos relacionados con ellos privilegian una presencia masculina. Sólo una mujer es tomada en cuenta para hacer de ella una heroína dentro de las campañas que hacen parte del videojuego (Juana de Arco). Ella es la única que va a la guerra, además es comandante de un ejército que duda en cierta manera de que una mujer sea capaz de combatir y mucho más de alcanzar la victoria. Se podría pensar, que hay una inclinación machista por parte de los productores del videojuego, quienes ubican al género masculino como principal GAMER o simplemente, ponen de manifiesto que no hay historias de grandes mujeres que merezcan ser narradas.

A nivel general se puede decir que la mujer dentro del videojuego ocupa un papel discreto y limitado. Ella puede ser aldeana con todas las funciones que ello implica: minería, agricultura, caza, pesca, construcción, tala de bosques. Eso sí, una mujer no va a la guerra, esta funcionalidad es exclusiva para los hombres.

Aunque la labor de aldeano se da para hombres y mujeres, la imagen del hombre se aprecia más fuerte que la misma mujer, a pesar de que las condiciones y ritmos de trabajo son equitativos, esa imagen masculina deja ver un hombre con torso desnudo donde se hace evidente la fuerza, denotada en los músculos.

Una de las historias dentro de las campañas es narrada por una mujer, ella es importante en cuanto es la esposa de uno de los héroes exaltados (el Cid). Vale la pena recordar que las narraciones se dan en lenguaje oral y escrito. La voz de la mujer que narra es suave, dulce y juvenil, lo que implica probablemente, de acuerdo también con la trama del relato, que se necesita dar la impresión de una mujer inteligente pero sufrida con los acontecimientos de su esposo.

Hay algo muy claro que se puede deducir del relato de la historia de Juana de Arco: Una mujer no genera tanta credibilidad, mucho menos si es joven. La condición femenina y juvenil, bien sea por tradición o por cultura, permite establecer que el liderazgo de un hombre prevalece, especialmente durante la Edad Media. Al final del relato Juana de Arco es condenada a la hoguera por herejía, específicamente por bruja. En la Edad Media fue instaurada, como manera de preservar el catolicismo, la inquisición y este personaje femenino es colocado como símbolo de que las cosas del diablo provienen de la mujer. El catolicismo además no admitía que una mujer fuera proclamada como salvadora, es decir puesta en un estatus similar al de Jesús para los cristianos.

Ya se ha dicho que dentro del videojuego puede darse una connotación machista, veamos algunos elementos que pueden confirmar esta tesis: Muchos de los protagonistas hombres reseñados como héroes, son mostrados como personas que tienen varias esposas y aunque esto actualmente podría ser un delito en determinadas culturas, se puede analizar que el hombre es más hombre y más fuerte en cuánto posee más mujeres, tal es el caso de Atila el Huno, uno de los guerreros asiáticos considerado como uno de los más sanguinarios de la historia de la humanidad. En esta perspectiva también se habla de los matrimonios por conveniencia donde las mujeres principalmente, no tenían derecho a elegir su propio marido, mucho menos en pensar en casarse por amor. Otro personaje caracterizado por tener muchas mujeres fue Moctezuma (emperador azteca) quien probablemente dio por herencia a los mexicanos esa concepción de macho frente a la conquista y posesión de la mujer.

Estas reflexiones en torno al género, especialmente frente a la mujer, pueden contrastarse con las ideas de Martín Barbero (2004) cuando afirma que la conciencia de un

sujeto es enormemente problemática porque el mapa de referencia de su identidad no es uno sólo, sino múltiples y por tanto es un sujeto que se identifica desde diferentes proyectos, con diferentes espacios, oficios y roles. Por ejemplo actualmente una mujer, no es sólo la madre de sus hijos ni la esposa de su marido, es además una profesional que tiene su propia visión del mundo, su propia posición política, ideológica o estética, una mujer totalmente diferente al imaginario de AOE 2.

Por otro lado, la condición etaria dentro del videojuego plantea unos hombres aptos para trabajar, en edad de combatir y luchar. Muchos de los personajes protagonistas de los relatos en las campañas son descritos como seres jóvenes que gastan su vida en función de conquistar otras tierras y conseguir sus objetivos militares y económicos. Los relatos llevan en su mayoría una línea del tiempo que van mostrando el paso del tiempo y la llegada de la vejez y la muerte, incluso deja ver el paso de las generaciones y las herencias en la búsqueda de sus objetivos. Es decir, un personaje muere de viejo pero deja el legado a sus hijos y nietos para que continúen los procesos de conquista.

En el videojuego no hay cabida para niños, no hay personajes ni imágenes de infantes. Sólo la historia del CID en un momento determinado habla de las hijas, quienes son abandonadas por el héroe por culpa de los destierros y las batallas que enfrenta. Es evidente que esta clase de videojuegos no está creado para GAMERS demasiado jóvenes (menores de 10 años). Las historias en sí mismas, la edad de los personajes y las habilidades que se necesitan para conducir el videojuego son aptas para adolescentes y adultos.

Los personajes en general muestran a unos hombres y mujeres jóvenes quienes poseen el tiempo y la energía para levantar ciudades y defender su territorio. El único personaje

que se visualiza como mayor es el monje o cura. Este personaje masculino (no hay mujeres con esta condición) es un poco encorvado, camina lento y en muchas ocasiones utiliza báculo y bastón. Aquí la vejez es vista como símbolo de sabiduría, ellos saben de supersticiones y colaboran para mantener una población sana. A pesar de su vejez, ellos acompañan a los guerreros en las batallas; pueden convertir al enemigo y hacerlo cambiar de posición de enemigo a amigo. La figura del monje se visualiza con cabello blanco y grandes túnicas.

Las campañas y las partidas simples del videojuego pasan de una edad a otra, que es representada en siglos, sin embargo los personajes se mantienen intactos, no envejecen particularmente. Por ejemplo un aldeano creado desde el centro urbano en la Alta Edad Media pasa a la edad Feudal o a la edad Imperial, sin que los años interfieran en su labor.

En conclusión se puede decir que los personajes están cruzados por el género masculino más que por el femenino, mostrando una tendencia machista y que la idea de colocar una población joven permite deducir que se necesita mano de obra ágil y con energía para construir grandes imperios.

Estas interpretaciones colocan las subjetividades como constructos que parten de lo individual pero que influyen en lo social. Gil, (2011) afirma que las subjetividades desarrollan una serie de luchas desde el entramado social en su recomposición colectiva y creativa donde se respetan las diferencias y los modos de vida para evitar caer en posiciones excluyentes como el racismo, la xenofobia, el fundamentalismo religioso, el militarismo, la opresión de las mujeres. Sin embargo son estas condiciones las que prevalecen en AGE 2 y las que permiten analizar al sujeto en su relación con la edad y el género.

### **6.1.2. Sujeto y poder.**

Esta relación se puede dar en diferentes perspectivas pero vale la pena destacar cuatro principalmente: el económico, el político, el militar y el urbanístico. En primer lugar hay que exaltar que el videojuego se gana cuando la estrategia de juego apunta a apoderarse de los recursos sabiéndolos administrar en pro de una buena defensa militar. En el aspecto económico se puede decir que se ejerce poder cuando se logra almacenar madera, oro, piedra y alimento estableciendo una civilización que es capaz de autosostenerse.

Con los recursos recolectados se pueden construir ciudades completas con sus respectivas casas, cuarteles, molinos, centros madereros, centros mineros, castillos, mercados, entre otros. Construir mercados abre la posibilidad de poder comerciar e intercambiar productos que están escasos o por el contrario abundan. Un buen manejo comercial a través del mercado puede significar un poderío económico, no solo que permita el propio sostenimiento sino que habilite procesos de suficiencia para mantener ejércitos, tanto en su alimentación como en su armamento. En esta misma perspectiva cobra un valor inmenso la creación de transporte fluvial, pues permite el dominio de las aguas representadas en mares, ríos y lagos. Gracias a esto se puede llegar más fácilmente al objetivo de invadir pueblos con el fin de conseguir más recursos y tener materia prima para comerciar, es decir que entre más recursos se tengan mayor es el poder que se ejerce sobre los otros.

En unos casos determinados algunas partidas pueden ganarse construyendo “maravillas”. Para lograr esto se deben conseguir numerosos recursos e invertirlos en la construcción de estos majestuosos edificios que simbolizan evidentemente poder. Cuando una civilización le sobra y le basta para el arte se dice que ha alcanzado su máximo

esplendor y ciertamente se le puede llamar civilización. “Las Maravillas” son unas construcciones artísticas de carácter religioso que enmarcan valores como el conocimiento y la tradición cultural. Si se da un vistazo a las maravillas del mundo como las pirámides de Egipto o la ciudad de Machu Pichu, se puede evidenciar claramente que estas construcciones fueron hechas por grupos de hombres considerados históricamente como los más desarrollados en su tiempo. En el videojuego incluso, dependiendo de la civilización desde donde se está jugando, se hacen réplicas de verdaderas construcciones como por ejemplo la catedral de Santa Sofía para los Bizantinos.

En muchas de las historias narradas se puede observar que es el oro, el metal máspreciado. Por ejemplo para los aztecas era importante más por su simbología y por lo que con él podían construir, en cambio para los españoles era netamente un recurso económico que los pondría nuevamente en la cumbre de los imperios. Quien consigue oro puede obtener otros beneficios relacionados con la tecnología y la milicia en cuanto permite la creación de armas eficaces y sofisticadas.

Desde el punto de vista militar, el sujeto hace parte del planteamiento de unas metas relacionadas con la conquista y la invasión. La capacidad de la humanidad de apoderarse de los territorios ajenos a través de la fuerza y la violencia con el fin de acaparar, puede ser interpretada como una acción de pleno poder. Si hay batallas en el videojuego es simplemente por la razón de adueñarse de otros territorios que le otorguen beneficios en cuanto a la extracción de recursos como la madera, la piedra y el oro. Es importante destacar que la época a la cual se hace referencia en AOE 2 abarca una edad donde no hay naciones como tal, sino reinados o imperios inestables o vulnerables al deseo de invasión que no es otra cosa más sino la búsqueda de poder sobre el otro. En este sentido vale la

pena destacar que la palabra Imperio connota un poder político, económico y militar, más que la propia palabra Reino; de ahí que el videojuego se llame la edad de los imperios. Es decir imperar tiene una carga de significado más poderosa que reinar.

De otro lado, hablar del caballo como un animal que permite transportarse, puede traer a colación elementos relacionados con el poder. Las batallas se ejercen a pie, pero también a lomo de caballo. Este poderoso animal que no se ve en las partidas o en las campañas de los pueblos americanos como los Mayas y los Aztecas, sin duda alguna simboliza poder militar. Primero se utiliza para recorrer vastas regiones e invadir pueblos cercanos, y segundo, se usa para combatir de manera más ágil en los enfrentamientos cuerpo a cuerpo.

El castillo es también un símbolo de poder. En AOE 2 se tiene la posibilidad de construir este edificio que no es de corte “real” sino militar; es decir que son construidos con funciones bélicas y no habitacionales. Se podría pensar que este lugar es donde habita el rey, la princesa, el príncipe y sus súbditos, siguiendo patrones básicos de la Edad Media, sin embargo no es así, no es una construcción donde se guarece el rey y se le protege de todo peligro. Quien construye un castillo genera más oportunidades de vencer al enemigo; este edificio junto con “la maravilla” es uno de los más grandes y se fabrica con base de piedra que puede soportar ataques mayúsculos. En América los castillos tienen forma de pirámide, pero guardan las mismas proporciones y otorgan los mismos beneficios de defensa militar. Es en estos castillos donde se pueden crear gigantescos lanzapiedras, que en últimas son las armas poderosas que destruyen las ciudades en menos tiempo del estimado.

El poder todo lo justifica, incluso matar. Hay que tener claro que AOE 2 es un videojuego de estrategia de carácter bélico que implica jugársela como líder en el proceso

de aniquilar a su enemigo. El líder es visto como héroe y es en él donde se coloca la esperanza de vencer. Si el protagonista se muere es considerado un mártir, pero si este asesina es exaltado como un héroe. Esto pone de manifiesto que para vencer o para alcanzar poder es necesario el sacrificio, otorgando dones de quitar la vida en busca de sus objetivos.

Existen muchas formas de llegar al poder, entiendo el poder en este caso como la cúspide gubernamental de un pueblo o una región. Una de esas formas está dada por la política y la otra está dada por las armas; en el videojuego no hay opciones diferentes a la guerra. Aunque se puede ganar la partida o cumplir la misión de las campañas con otras estrategias (no militares), siempre se habla de que el comandante de las tropas es el mismo que ejerce gobierno como emperador o rey. Es decir ellos mismos actúan o participan en las batallas para ser proclamados como únicos gobernantes. Por eso es viable decir que hay una estrecha relación entre reinar y luchar, gracias a la guerra se pueden alcanzar los objetivos de gobierno y soberanía.

Es también el poder, un eje que alimenta la ambición y la envidia. Por ejemplo se narran historias donde amigos cercanos o lo que es peor familiares, luchan por arrebatar el ejercicio de soberanía y gobierno. La traición y deslealtad son los elementos que nutren esos deseos de gobernar, de obtener el poder sin importar las formas o los medios. En este mismo contexto, en muchas ocasiones se puede “voltear la torta” cuando se realizan alianzas con otros grupos para poder conseguir los objetivos. Si el deseo de alguien es apoderarse de ciertos territorios es bueno valerse de ciertas ayudas y establecer contratos o acuerdos con pueblos neutros. Estos artificios dejan de comportarse como estrategias

militares y se vuelven estrategias políticas que favorecen la lucha bélica en busca de la soberanía.

Hay algo que llama la atención en el análisis de subjetividades relacionadas con el poder: la condición femenina y campesina. En la historia de Juana de Arco se narra en forma despectiva que una simple campesina no puede tener el control y el poder de una nación (Francia), además que no puede convertirse en militar y comandante de todo un ejército. Esto puede connotar dos cosas en especial. La primera tiene que ver con la discapacidad aparente de que una mujer se presente como líder y gobernante y la segunda atañe al hecho de que tiene más estatus un militar que un campesino. Inconscientemente se está programando al GAMER para que piense que no hay otra manera de conseguir el poder que no sea a través de la guerra, o que es necesario combatir a muerte para conseguir los objetivos propuestos.

Construir una gran ciudad le otorga poder a una civilización. El hecho de urbanizar empodera a una nación para sostenerse económica, política y militarmente. Prácticamente el centro de las otras perspectivas podría estar en la representación simbólica de la ciudad. Son las ciudades las que simbolizan avance o desarrollo, por ende también son el blanco de las destrucciones. En las campañas y partidas simples se busca ante todo acabar con las ciudades, con las edificaciones que permiten el sostenimiento de las culturas o civilizaciones.

En la campaña de Saladino (héroe del medio oriente) se hace una alabanza al ejercicio de poder construir mezquitas, palacios y universidades para aumentar el grado cultural que se merecen las ciudades y por supuesto sus ciudadanos. Estas construcciones se vuelven estrategias de lucha contra el enemigo, en el orden que implican desarrollo y progreso y se

alejan un poco de la estrategia militar como una salida para alcanzar la victoria. Aquí se hace alusión a una de las ciudades más importantes en tierra santa: Bagdad. La ponderan y hablan de sus bondades porque aparte de tener las edificaciones económicas, militares, religiosas y educativas, ofrece a sus habitantes hospitales gratuitos, baños públicos, servicio postal y bancos. Es decir que el poder de una cultura radica en el crecimiento de sus ciudades y en los servicios que oferta.

En la historia de Moctezuma también se puede ratificar la relación poder-ciudad, porque Hernán Cortés (conquistador de México) es invitado a la gran urbe de Tenochtitlán donde se da cuenta que los Aztecas no van a ser “presa fácil” para su proyecto de invasión. Él y sus hombres españoles se sorprenden por la organización y desarrollo de la ciudad.

Evidentemente el poder está ligado al desarrollo y avance de los pueblos y es a través del crecimiento urbanístico como se sustenta esta idea. Entre más grandes sean las ciudades, mayor es la posibilidad de sostenerse a nivel económico y militar, y por ende crece la facilidad para alcanzar la victoria y ganar la misión o la campaña.

Se puede concluir que el poder está relacionado con una serie de luchas en donde el hombre intenta imponerse. En muchas ocasiones las subjetividades surgen de las tensiones que se ejercen en esas mismas luchas; estas aparecen como rebeldías de los sistemas económicos y sociales que rigen los modos de vida de los individuos. Foucault (1988) precisamente habla de la construcción de poder por la lucha que ejerce el sujeto. En la historia pueden encontrarse muchos ejemplos de estos tres tipos de luchas sociales, que se producen de manera aislada o conjunta. Pero aun cuando estas luchas se mezclan, casi siempre hay una que domina, por ejemplo, en las sociedades feudales, prevalecen las luchas contra las formas de dominación étnica o social, aun cuando la explotación económica

podiera haber sido fundamental entre las causas de la revuelta.

### **6.1.3. Sujeto y trabajo.**

Es el trabajo constante el que garantiza el avance y crecimiento de las ciudades. Las primeras tareas que tiene que desarrollar un GAMER están vinculadas con la actividad laboriosa. Son los aldeanos los que tienen la misión de conseguir los recursos necesarios para construir sus urbanizaciones y entre más trabajadores haya, el tiempo para cambiar de época es más corto. Entre más rápido se evolucione mejor es la estrategia para la lucha y el dominio de la partida. Es importante tener en cuenta que AOE 2 presenta una serie de épocas que abarcan toda la edad media, llegando al renacimiento y a la edad imperial. El ideal es avanzar de época y hacerse fuerte implementando las tecnologías respectivas tanto para el trabajo económico como para el militar.

Dependiendo de la época en que se esté jugando se pueden realizar ciertas tareas. En un principio el trabajo está encaminado a la recolección de alimento, madera y piedra, luego aparece la construcción y la milicia. El valor del campesino es importante al comienzo pero pierde mucha validez cuando hay enfrentamientos bélicos. De todas formas el videojuego crea la conciencia de que para mantener la lucha es necesario el trabajo del aldeano.

Como se había mencionado anteriormente, el trabajo como la minería, la recolección de alimento y de madera, la agricultura entre otras labores económicas son realizadas por hombres y mujeres. No hay exclusión alguna para este tipo de trabajos. En cambio, la milicia es exclusiva para los hombres. En una concepción probablemente machista Tal vez esta clase de empleo siempre estará destinado para el género masculino. Igualmente en

labores religiosas los hombres son los que participan. Se sabe que a nivel general todas las religiones son conducidas por sacerdotes y no por sacerdotisas.

Definitivamente el trabajo tiene una condición etaria. Es decir, los trabajadores se encuentran en una edad promedio donde requieren de fuerza y energía para cumplir sus labores; se exceptúa al monje que se muestra viejo más no cansado.

Es el trabajo el que permite en últimas cumplir los objetivos. El videojuego inconscientemente está enviando el mensaje de que es a través de la laboriosidad constante como se consiguen buenos resultados. En muchas ocasiones durante las partidas los enemigos intentan atacar a los aldeanos para que cesen en su trabajo; con eso quieren aminorar el progreso y debilitar al oponente. En este sentido podría decirse que el trabajo tiene un valor ético que dignifica al hombre, que lo posiciona como un sujeto que necesita del trabajo para realizarse, en palabras de Castell (2008) es cierto que el hombre está destinado y llamado al trabajo, pero, ante todo, el trabajo está en función del hombre y no el hombre en función del trabajo.

Los héroes de AOE 2 son considerados personajes protagonistas con características de liderazgo, perseverancia y por supuesto laboriosidad incansable. Es a través de su ejemplo como se lucha y se vence. Estos personajes son vistos como guerreros auténticos que trabajan hora tras hora casi sin descanso para llevar a sus pueblos a un eterno bienestar. Es aquí donde se puede asegurar que un buen líder no es el que ordena lo que se debe hacer sino el que hace y trabaja junto a sus súbditos.

El trabajo de carácter individual pero con una función netamente social. Todos los ciudadanos en AOE 2 tienen la convicción de que su aporte laboral no sólo es para su

propio beneficio, sino que con ello están contribuyendo al progreso de su civilización donde ciertamente ganan todos.

En el siguiente cuadro se encuentran algunos personajes con su función o trabajo dentro de las partidas o campañas.

Personaje	Función o trabajo
<p data-bbox="224 562 334 590">Aldeano</p> 	<p data-bbox="781 562 1295 1251">Encargado de varias labores. Puede ser utilizado como constructor, cazador, granjero, agricultor, recolector de piedra, madera, oro y frutos. Cuando las unidades o edificios son atacados y se encuentran deteriorados o incendiados, los aldeanos pueden repararlos. Cuando ya no hay soldados disponibles para la guerra en últimas pueden atacar al enemigo.</p>
<p data-bbox="224 1293 339 1320">Guerrero</p> 	<p data-bbox="781 1293 1252 1835">Encargados de defender y atacar al enemigo. Pueden ser de varias categorías dependiendo de las civilizaciones y las épocas en que se esté jugando: milicianos, piqueros, guerrilleros, arqueros, espadachines, lanceros, ballesteros, caballeros, samuráis, artilleros, jinetes etc.</p>

<p>Monje</p> 	<p>Este personaje es el encargado de capturar las reliquias sagradas y llevarlas a los templos, además tiene un poder sanador, pero es un poder más físico que espiritual</p>
<p>Explorador</p> 	<p>Encargado de explorar los mapas donde se lleva a cabo el juego o partida. Por obvias razones también puede ser un guerrero aunque no está creado para tal fin.</p>

#### 6.1.4. Sujeto y religión.

Una gran parte del videojuego transcurre durante la Edad Media, una época dominada por el teocentrismo. Es decir la visión religiosa es constante durante los sucesos que acompañan las campañas y las partidas. Sin embargo es importante aclarar que no sólo prevalece la religión católica cristiana, sino que hay cabida para otras creencias que incluyen el judaísmo, el islamismo y la cosmovisión indígena americana.

Una de las formas para ganar partidas hace referencia a la captura de reliquias sagradas. En este sentido, obtener unos tesoros escondidos que tienen carácter religioso, brinda la oportunidad de alcanzar la victoria sin enfrentamientos bélicos. Esto indica que la religión juega un papel relevante en el desarrollo de las estrategias de juego, donde los representantes eclesiásticos (monjes) se tornan personajes vitales en busca de esas reliquias.

Existe una relación muy amplia entre las reliquias sagradas y la economía. Estos elementos religiosos son construidos con oro y simbolizan el poder económico que poseía la iglesia durante la edad media. Era la iglesia la que tenía el poder económico, la que ejercía dominio total sobre las finanzas de los pueblos, era una iglesia rica, que aparte de dominar el conocimiento, ejercía gobierno e inspiraba guerras santas.

Las maravillas eran grandes o majestuosas edificaciones con una intención sagrada. Quien lograra mantener esas construcciones en pie durante doscientos años también podría vencer a sus enemigos. Aquí se debe tener en cuenta que la arquitectura como arte era requerida por las religiones para mantener físicamente los lugares sagrados que se volvían piezas intocables y que representaban la estabilidad mitológica de una civilización.

De otro lado, cabe mencionar que la religiosidad se pone de pretexto en el aspecto bélico. Una de las historias narradas dentro de las campañas, y que ya se había mencionado anteriormente, hace alusión a la visión que Juana de Arco tiene con respecto al Dios cristiano. Ella a través de un sueño recibe el llamado de Dios para que libere a Francia de la invasión inglesa. Esto sirve de argumento para asegurar que muchos de los conflictos armados que se desarrollan tienen una connotación religiosa. Por ejemplo todo lo relacionado con las cruzadas y las invasiones de conversión en tierra santa. En esta misma perspectiva se aprecia claramente cómo la guerra se justifica en la defensa de las creencias mitológicas o religiosas, tal es el caso del personaje Sarraceno de Medio Oriente, quien defiende la dignidad del Islam y se enfrenta a los cruzados europeos. Términos tan contradictorios como “guerra santa” saldrían a flote justificando la muerte y la barbarie en pro de una defensa religiosa.

Otro de los personajes que atañe aspectos religiosos es “Atila el Huno” gobernador de origen asiático, que luchó por la invasión de varias provincias europeas. Él recibió el apodo de “el azote de dios”, un apelativo cargado de condición religiosa donde se aprecia a un dios castigador que envía hombres de carne y hueso para que cumplan esa labor. Esto implicaría que ese dios está de acuerdo con la guerra y justificaría todo acto violento, colocando la fe y la creencia religiosa como pretexto para invadir y defender sin importar las consecuencias.

No sólo la guerra se relaciona directamente con la religión, también la paz juega un papel importante. Ya se había comentado que Saladino es uno de los personajes que defiende su religión a capa y espada, que se enfrenta a los cruzados europeos quienes quieren invadir su territorio sagrado, sin embargo, no se había dicho que es Saladino el precursor de la paz, él sabe que la única forma para acabar con la guerra es realizando contratos pacíficos, que sellen la tranquilidad de los pueblos. Propone un pacto de no agresión que incumplen los cruzados en primera instancia, pero que al final se vuelve el remedio eficaz para firmar la paz.

En las civilizaciones indígenas americanas también sale a relucir la religión. Es esta ocasión confunden a Hernán Cortés (gran conquistador de México) con un dios (Quetzalcóatl) que ha regresado. Más que un entorno religioso se puede apreciar un contexto mitológico donde la fe es la que impulsa los pensamientos y las actuaciones. Hay que recordar históricamente que las culturas indígenas como los mayas y los aztecas eran politeístas; ellas realizaban ceremonias y ritos (se mencionan en los relatos) que implicaban sacrificios humanos para complacer a los dioses quienes le otorgaban beneficios relacionados con el clima y la agricultura.

El videojuego deja ver claramente situaciones que enfrentan al machismo con la religión. Una mujer (Juana de Arco) logra vencer en cierta medida esta creencia, sin embargo al final es juzgada y condenada por la “santa inquisición”: doctrina religiosa demasiado rigurosa que perseguía a los herejes. Los relatos nos dejan ver cómo esta mujer es llevada a la hoguera por ser considerada una bruja. Muchos cristianos la siguieron porque creían en sus visiones, tenían fe y eso era suficiente, pero otros guiados por conductas machistas no concebían la idea de que una mujer fuese su salvadora o que estuviera en la misma condición que mostró Jesucristo para los cristianos.

Hay un aspecto religioso fundamental que tiene que ver con la creación de la humanidad. En los mongoles específicamente se habla de que los primeros hombres fueron engendrados por un lobo y una gema. Estos animales se tornan sagrados y se les rinde culto. De la misma manera como se rinde culto a la serpiente emplumada de los aztecas. Es decir la mitología se fusiona con la religión en el sentido que intentan hallar la respuesta a muchas incógnitas de la vida, el destino y la muerte.

Federico Barbarroja es un personaje que siendo auténtico católico es capaz de desobedecer al papa y elegir otro. En la iglesia católica el papa es el máximo representante de la iglesia en el mundo, sin embargo Barbarroja en su ambición de poder nombra su propio papa, lo que implica una sublevación en contra de la Iglesia. Este desafío lo hace para demostrar su poder. La religión se muestra poderosa, por eso, todo acto que contradiga o se oponga a sus dictámenes intenta robarle jerarquía.

En algún momento los personajes que actúan como líderes, se vuelven leyendas y por ende, se les otorgan características especiales de dioses que los hacen ver como seres idolatrados y pensados como salvadores de la humanidad más que como propios héroes.

En la mitología griega los héroes realizaban sus hazañas gracias a los poderes concedidos por los dioses.

Dentro de la guerra era muy importante asesinar a los monjes o sacerdotes. Estos participaban en las batallas para sanar al ejército y convertir a los enemigos, por eso el asesinarlos permitía el dominio y la facilidad para vencer y alcanzar más rápido la victoria. Si se mata el conocimiento y la fe ya no hay ninguna esperanza para vivir y eso era lo que representaba el monje para su pueblo: conocimiento y fe. En muchas culturas devastadas por las crueles batallas lo primero que se reconstruía era el templo, incluso tenía relación frente a las edificaciones habitacionales y militares. Una civilización sin fe y esperanza no tiene cómo crecer.

La religión en sí misma es poder y condiciona casi totalmente las actuaciones de los sujetos en todas sus dimensiones. Los sujetos actúan por sus motivaciones religiosas, por sus creencias y convicciones. Es la fe la que mueve sus pensamientos y los transforma en actuaciones. Es decir, todas las actividades del ser humano están trastocadas por los fenómenos religiosos. Gómez (2008) afirma que los fenómenos religiosos como tales, hablan de la realidad social por lo tanto se expresan esencialmente de manera comunitaria repercutiendo en la sociedad. En relación a las creencias, como actitud subyacente de lo sagrado, estas cristalizan en grupos o comunidades, tales como iglesias, cofradías, o sectas con su respectivo retorno social. Dentro del orden social, la religión es un factor de poder legitimador que aprueba o desaprueba críticamente la realidad y le da sentido, razón y belleza al cosmos oponiéndose al caos, al desorden, a la nada. La religión como universo simbólico, tiene una función ordenadora, nómica, y como tal se expresa culturalmente en la

sociedad.

### **6.1.5. Sujeto y ética**

Esta perspectiva se va a analizar en primer lugar desde el punto de vista ambiental. Uno de los recursos más importantes para el avance económico y que permite la edificación es la madera. Obtener este recurso implica la tala de árboles sin tener en cuenta el riesgo que la deforestación podría traer. Es evidente que los problemas de siglos atrás no tienen nada que ver con el medio ambiente, sólo importaba conseguir y tratar el recurso maderero para el ejercicio de la construcción que era la que habilitaba el avance y crecimiento de las ciudades.

De otro lado, puede verse la ética en la connotación que adquiere el “héroe”. Este es visto como un personaje que lucha por su pueblo pero que no es considerado moralmente malo, a pesar que para cumplir sus objetivos deba pasar por encima de los otros. Es decir, un héroe puede asesinar, secuestrar, torturar o cometer cualquier clase de ilícito porque sus propósitos lo justifican. La visión del héroe en el videojuego se hace bajo una mirada, donde hombres o mujeres son exaltados por su liderazgo en la guerra. En la guerra todo se vale y el héroe es visto como salvador, no como un criminal despiadado. Aquí entonces frases célebres como “el fin justifica los medios” y “en la guerra y en el juego todo se vale” habilitan o le dan licencia a ideas románticas relacionadas con la barbarie y la irracionalidad.

Uno de los aspectos que sobresalen en AOE 2 tiene que ver con la condición no ética de algunos personajes donde la ambición es el motor para promover las invasiones y la conquista de tierras a través de la fuerza. Tal es el caso de “Alfonso VI el león” quien mata a su hermano Sancho para quedarse con el reino de Castilla. Este ejemplo muestra

claramente cómo la moral es un obstáculo en la obtención de tierras ajenas. Si un hombre quiere triunfar y cumplir sus objetivos solo necesita romper con las reglas éticas.

Aunque habría muchas razones para justificar el alejamiento de la ética y la guerra, también se puede hablar que moralmente un soldado está obligado a defender con su vida y con la muerte de los demás, su patria. En esta parte se podría decir que un guerrero (éticamente) debe luchar por su raza sin permitirle bajo ninguna circunstancia la traición. Actuar bien para un soldado implica que puede matar a su oponente sin demostrar miedo o debilidad, en cambio actuar mal atañe cobardía y rendición.

Algo muy claro en AOE 2 es que, de todas formas, la guerra es un fenómeno que trae grandes consecuencias como la pobreza y la destrucción, donde es necesario el trabajo constante para volver a levantarse. Es decir la guerra es un mal necesario, es una apuesta donde se pierde o se gana y que requiere de héroes y buenos recursos. Si la ética tiene que ver con la teoría que regula los comportamientos y actitudes del sujeto en búsqueda de un bien común, la guerra y específicamente la derrota, se ve finalmente como un acontecimiento en vano que sólo trae mal a la sociedad y donde la miseria impera.

En una de las campañas (Saladino) se plantea un mensaje claro en torno a la guerra: la violencia genera más violencia; el ciclo de venganza nunca tendrá fin y es la paz firmada la única salida y solución para la muerte y la destrucción. Este personaje heroico se cansa de tanta masacre y tanta sangre derramada por la guerra santa y entiende que es haciendo un pacto como el conflicto se puede solucionar. El GAMER hace conciencia de esto y se da cuenta que también hay otras formas de alcanzar la victoria que no es atacando al enemigo.

Pasando a otro plano es relevante discutir algunos fenómenos relacionados con los matrimonios por conveniencia. El matrimonio es un contrato que debe darse

voluntariamente entre dos sujetos que manifiestan amor mutuo. Sin embargo en algunos relatos de AOE 2 se plantea la necesidad de que haya uniones maritales para conservar los reinados, el linaje y las herencias. En esta misma línea se aprecia cómo un hombre puede tener muchas esposas y no se le descalifica sino por el contrario se le pondera. Estas actuaciones verídicas históricamente, colocan al sujeto oscilando entre lo bueno y lo malo, lo moral y lo inmoral, lo conveniente y lo necesario para alcanzar los objetivos trazados.

## **6.2. Potencialidades educativas.**

AOE 2 es un videojuego creado por Microsoft como herramienta de entretenimiento. No obstante, la comprensión hermenéutica ha podido establecer que existen elementos que pueden perfectamente aportar al campo educativo de manera formal o informal.

### **6. 2.1. Saberes específicos.**

Es fácil determinar que hay una serie de conocimientos que se adquieren en las disciplinas específicas de la geografía y la historia. Las mismas subjetividades y relatos pueden comportarse como saberes si se realizan análisis concretos relacionados con aspectos como la religión, la mitología y la política.

AOE 2 permite hacer un viaje descrito en forma visual, oral y escrita a través de muchas regiones predominantes durante la edad media principalmente. A continuación se presenta un listado donde se resume la gran cantidad de lugares mencionados, donde probablemente se llevaron a cabo grandes batallas o grandes procesos mercantiles: América Central, Bizancio (Constantinopla), Francia (Borgoña, Chinón, Orleans, Rio Loira, Reims, Chalon, París, Burdeos, Castillón, Poitiers, Tours, Río Vienne), Iberia, Inglaterra (Calais), Italia (Milán, Venecia, Padua, Verona), Mar del Japón, Oriente Medio (Egipto, Mar Muerto, Medina, La Meca, Galilea, Los cuernos de Hattin, Jerusalén, Tiberiades, Tiro,

Ascalón, Acre, Palestina. Bagdad), Texas, Tierras Nórdicas, Escocia (Falkirk Y Stirling), Mongolia, China, Persia, Rusia, Polonia Bohemia, Alemania (Sajonia, Baviera), Hungría (Río Sajó), Austria Escitia, Campos Cataláunicos, España (Valencia, Castilla, León, Toledo, Mar de Gibraltar), México (Tenochtitlán, Lago de Texcoco, Tlaxcala), Dinamarca, Noruega, Turquía (Anatolia, Manzikert), Mar Mediterráneo, Lepanto (golfo de Lepanto, Japón (kioto), Corea (Bahía de Chinhae)

Igualmente aparecen otros espacios generales donde se refuerzan las conceptualizaciones que se tienen sobre islas, costas, llanuras, desiertos, bosques, valles, ríos, lagos, mares, colinas, riscos. Es decir se constatan de nuevo los accidentes geográficos y esta vez se hace a través de espectaculares mapas.

Los mapas son acompañados por situaciones climáticas que recrean casi exactamente los momentos de las batallas. Aunque nunca se aprecia lluvia si se pueden observar escenarios con nieve y paisajes áridos como desiertos

Ejemplo de mapa.



Ejemplo de mapa de campaña:



Todas las campañas presentes en AOE 2 guardan una alta fidelidad histórica con la realidad. Las narraciones presentes en cada una de ellas permiten conocer de manera general y a través de las actuaciones de los héroes, la historia conocida de los grandes imperios mundiales. Es la narrativa audiovisual del videojuego AOE 2 la que teje una serie de relatos que escenifican momentos vividos realmente en la edad de los imperios. No se necesita de grandes documentales ni copiosas enciclopedias para adquirir conocimiento sobre las fechas, las hazañas y las circunstancias contextuales que enmarcaron una serie de acontecimientos religiosos, políticos, bélicos y culturales de la Humanidad desde el siglo V hasta el siglo XVI.

Es claro entonces, que el ejercicio narrativo no condiciona únicamente al papel (libro) para que cuente o relate historias sino que también en esta dinámica se hacen presentes otras formas de narrarnos como el videojuego. El relato está presente no sólo en los mitos y

cuentos, sino también en multiplicidad de formas, en todos los tiempos y en la historia misma de la humanidad. Desde allí es que pensamos los videojuegos como una narrativa de construcción interactiva. (Gianni, Schiavello & Paz, 2010).

AOE 2 presenta los personajes (héroes o villanos) que se pueden reconocer a partir de los relatos de las campañas. Es evidente que este reconocimiento hace parte de las potencialidades educativas porque permite identificar rasgos tanto físicos como psicológicos que influyeron en el desarrollo de las acciones encaminadas al cumplimiento de las misiones dentro de las campañas y por supuesto dentro de la historicidad. Estos personajes, históricamente reales, se relacionan de manera descriptiva en la segunda parte del análisis. VER ANEXO N° 2.

Es evidente que AOE 2 hace un gran aporte a las ciencias sociales, por eso fue importante revisar los lineamientos y estándares para esa área del conocimiento, planteados desde el Ministerio de Educación (Colombia). Este organismo gubernamental genera unas directrices con las cuales las instituciones educativas (básica y media) pueden crear sus propios currículos.

El MEN sugiere 8 ejes orientadores para abarcar las competencias en ciencias sociales. Uno de ellos se refiere específicamente a las construcciones culturales de la humanidad como generadoras de identidades y conflictos. En este eje es valioso el conocimiento referido a las grandes culturas o civilizaciones de la humanidad durante todos los tiempos a partir de las subjetividades, identidades y problemáticas. AOE 2 presenta dentro de su narrativa esas civilizaciones que sin duda alguna marcaron un hito y dejaron huella a lo largo de la historia. (Romanos, Sarracenos, Mayas, Aztecas, etc.) VER ANEXO N° 2.

Otro de los ejes orientadores habla sobre “las distintas culturas como creadoras de diferentes tipos de saberes valiosos: ciencia, tecnología, medios de comunicación, etc.”. Precisamente el análisis de AOE 2 permitió establecer cómo el sujeto de esa cultura se relaciona e interactúa con las formas de vivir y de sobrevivir, de comerciar y de combatir, utilizando las tecnologías existentes y las formas de comunicación de las diferentes épocas. Este aspecto nutrió considerablemente los hallazgos correspondientes a potencialidades educativas y a subjetividades.

Evidentemente a nivel educativo hay varios aportes. Algunos saberes que se aprenden en la “escuela”<sup>4</sup> pueden ser reforzados a través de los videojuegos. En este caso particular AOE 2 ofrece la oportunidad de complementar conocimientos relacionados con la literatura, especialmente lo que tiene que ver con la Narrativa. Este género literario es el más amplio respecto a otros como la poesía y el teatro porque abarca subgéneros como el mito, la leyenda, la fábula, el cuento y la crónica.

¿Pero cómo un videojuego puede tener potencialidades educativas referidas a la literatura?

En primer lugar, es preciso retomar la idea de que el videojuego es una narrativa audiovisual y por ende, posee una serie de elementos válidos que lo habilitan como fuente creativa de relatos. Es decir el videojuego se convierte en un texto, con múltiples lenguajes que pueden ser interpretados o comprendidos. Es en esas interpretaciones y comprensiones donde se dan procesos de lectura capaces de transformar saberes, conceptos o conocimientos. Vale la pena recordar que los procesos lectores no se dan exclusivamente en

---

<sup>4</sup> El término escuela hace referencia a la institucionalidad de la educación tradicional que se da en edificaciones destinadas para ello.

los libros, sino que dependen actualmente de los contenidos tanto de los medios de comunicación, como de las formas artísticas como el cine y la pintura.

Es muy común escuchar apreciaciones despectivas sobre los medios masivos como la televisión y el cine especialmente por parte de los maestros. Pero también es válido argumentar que el ejercicio de la lectura no necesariamente ha desaparecido sino que utiliza otros medios para llevarse a cabo. Es decir, es probable que las personas sí lean, lo que pasa es que ese proceso lector no sólo se da a través de las páginas de un libro, sino que otros recursos, incluyendo el videojuego, hacen parte de él.

Por ejemplo, cuando una persona observa una película basada en una obra literaria, está leyendo de otra forma y bajo otro medio, lo que no quiere decir que no esté aprendiendo. Es probable que luego de ver la película sus deseos por adquirir más conocimiento lo lleve a leer el libro impreso. Si esto se da de esta forma, se puede decir que el cine es el perfecto complemento de la literatura. Para nadie es un secreto que una obra literaria se convierte en “best seller” no sólo por la venta exitosa de libros, sino por su capacidad de transformación, donde el cine, la televisión y el videojuego intervienen.

En segundo lugar es pertinente decir que los jóvenes de hoy son sujetos netamente visuales. La imagen adquiere mayor importancia y por eso en muchas ocasiones los vemos alejados de los libros y más apegados a la internet. En este sentido, esta investigación dentro de sus hallazgos, pretende crear campos de reflexión, sobre todo en el aspecto educativo donde los videojuegos de estrategia sean utilizados como herramientas potencializadoras de conocimientos en temas relacionados con la historia, la geografía y la literatura. La idea es que los maestros puedan apoyarse de los videojuegos como AEO 2 para motivar el aprendizaje. Si un estudiante observa una película o interactúa con un

videojuego donde los contenidos sean los mismos de un libro, se dará cuenta que la vía al conocimiento no es difícil y creará expectativas para leer sin importar el medio.

En el caso específico de AOE 2, la literatura puede reforzarse a través de la motivación. Los relatos, los personajes y las acciones que allí aparecen son tan interesantes que comienzan a generar curiosidad, lo que inconscientemente conduce al desarrollo autónomo y a las ganas de saber aún más sobre lo que se está contando. Un ejemplo de esto puede ser el relato de Juana de Arco. En esta narrativa espectacular que brinda AGE 2 se muestran claramente los aspectos de la vida de esta mujer a través de la rigurosidad que posee una leyenda como subgénero literario. Jugando estas campañas comienzan a generarse procesos de interés y curiosidad por saber más del personaje. Es aquí donde el valor literario de los libros se incrementa pues son los que pueden otorgar el reforzamiento de lo aprendido con el videojuego incluyendo la mediación oportuna y eficaz de los maestros para que esto ocurra.

Uno de los aspectos que también hace referencia a las potencialidades educativas es el ético. Es condición del GAMER saber qué es lo bueno y lo malo para la civilización que está liderando dentro del juego. Ciertamente el videojuego AOE 2 tiene unos parámetros, unos objetivos y unos límites que deben ser respetados, entonces el GAMER aprende a tomar decisiones adecuadas para el beneficio de la civilización que lúdicamente tiene a cargo y no se excede en actuaciones que terminen en trampa.

En el videojuego en mención no hay cabida para el engaño porque se trata de armar una estrategia válida para vencer al oponente. El jugador se da cuenta que en la guerra se vale todo, pero que exige valores de sinceridad y honestidad frente a sus adversarios. Es por esta razón que muchos proyectos educativos institucionales (PEI) han incluido la lúdica

como herramienta de aprendizaje. Es esta disciplina la que permite a niños y jóvenes practicar valores de responsabilidad, de respeto e igualdad a través del juego sano.

Los objetivos de la educación ética según el MEN tienen que ver con el desarrollo de la conciencia moral autónoma, la capacidad de razonamiento, la erradicación de la doble moral, la formación ciudadana en cuanto a conocimiento de derechos, deberes y responsabilidades y el fortalecimiento de las competencias comunicativas y dialógicas. En esta perspectiva, los videojuegos tipo AOE 2 aportan significativamente a la ejecución de esos objetivos.

La autonomía hace referencia a realizar las cosas por sí solo. Este videojuego es de carácter individual y aunque permite la observación de otros mientras se juega, las decisiones tomadas dependen del GAMER como tal.

Todo juego de estrategia influye en el desarrollo de la capacidad de razonamiento, es decir afianza los procesos decisivos conducidos por la razón y no por el corazón. Aquí podría aplicarse un dicho famoso y popular que reza “piensa antes de actuar”. Muchas veces después de tomar decisiones no hay tiempo para arrepentimientos y de esas actuaciones depende el cumplimiento eficaz de los objetivos.

En AOE 2 no hay cabida para la doble moral. El videojuego está diseñado para que comande y defienda una sola civilización, mostrando su postura beligerante desde el principio, sin evidenciar actitudes ambivalentes.

En el capítulo de subjetividades se recalca el valor de la ciudad y su relación con el sujeto donde se pone de manifiesto su poder político, económico y social. AOE 2 deja al descubierto una serie de valores, representados en los personajes y en los espacios geográficos, que resaltan la ciudadanía y el liderazgo.

En cuanto al fortalecimiento de las competencias comunicativas y dialógicas, el videojuego permite la comprensión de varios lenguajes diferentes al oral y al escrito, pero tan valiosos que promueven la interacción apropiada entre máquina y hombre.

Volviendo al componente lúdico, es pertinente recordar que toda actividad que propone movimiento, inquietud o jugueteo, implica una forma de ser, de percibir el mundo y conlleva a una dinámica particular de relacionarse con el entorno. La actitud lúdica va unida al hacer, al pensar y al sentir, está ligada a rasgos de la personalidad como el carácter y el temperamento, hace parte del carisma del sujeto y está íntimamente relacionada con el liderazgo (Hincapié,2004). Teniendo en cuenta estas últimas reflexiones, se puede considerar que la lúdica y la ética se interrelacionan, se complementan y se auxilian mutuamente dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

### **6.2.2. Habilidades cognitivas.**

Las habilidades cognitivas están enmarcadas desde la teoría de operaciones mentales de Reuven Feuerstein: identificación, diferenciación, comparación, representación mental, decodificación, análisis, síntesis, razonamiento lógico, pensamiento convergente, pensamiento divergente y conceptualización.

Feuerstein (1997) define las funciones mentales como un conjunto de acciones interiorizadas, organizadas y coordinadas, por las cuales se elabora la información procedente de las fuentes internas y externas de estimulación.

AOE 2 es un videojuego de estrategia que exige una serie de habilidades u operaciones mentales por parte de los GAMERS con el fin de alcanzar los objetivos propuestos en las campañas o en las partidas:

**Identificación.** Esta operación mental implica un proceso de pensamiento por medio del cual se reconocen y describen las características generales o específicas de un objeto, evento o situación. Los videojugadores deben ser capaces de identificar quienes son, dónde se ubican geográficamente, cuáles son sus enemigos, donde se encuentran los recursos y cuáles son las herramientas que debe utilizar.

**Diferenciación.** Esta operación mental es una extensión de la identificación y la base para la representación mental y la comparación. Tiene dos propósitos fundamentales: Identificar variables y utilizarlas para reconocer las características específicas en las que difieren dos o más objetos o situaciones. Los videojugadores deben diferenciar entre aliados y enemigos, deben reconocer para qué sirve cada uno de los edificios construidos, diferenciar las armas bélicas con el fin de saber en qué momento y bajo qué circunstancias se utilizan, además de hallar relaciones funcionales personajes como aldeanos y guerreros.

**Representación mental.** Según Feuerstein es la operación mental en la cual se interiorizan las características de un objeto de conocimiento, sea este concreto o abstracto. Los GAMERS deben ser capaces de imaginar estrategias que conduzcan al cumplimiento de las metas de las misiones, deben crearse mapas mentales que vislumbren y proyecten lo estipulado en los objetivos de campaña.

**Codificación y decodificación.** La codificación es la operación por medio de la cual un concepto o pensamiento se transforma en un código o símbolo. Esta operación implica la traducción de instrucciones de un lenguaje a otro diferente utilizando códigos o símbolos preestablecidos. Por su parte la decodificación, es la operación mental por medio de la cual se traduce un símbolo o código, a un pensamiento o concepto. Es la interrelación de símbolos, dándoles significados. Implica la traducción de instrucciones. Se sabe, de hecho

que AOE 2 posee una serie de lenguajes (oral, escrito, visual, iconográfico). Es competencia del jugador el poder interpretar todos estos lenguajes para resolver acertijos conducentes al desenlace exitoso de la misión o campaña. Es decir, depende de la interpretación y seguimiento de las instrucciones como se ejecute ágilmente el desarrollo de las actividades lúdicas de AOE 2. En otras palabras, el GAMER debe ser capaz de leer adecuadamente las indicaciones dadas para pasar los niveles del juego.

**Análisis.** Es una operación mental que implica la separación de un todo en sus partes, teniendo en cuenta sus cualidades, funciones, usos, relaciones, estructuras y operaciones. Este proceso se realiza con base en un plan o de acuerdo con un criterio determinado.

El proceso de análisis constituye una operación de pensamiento complejo que permite dividir un todo en sus partes; de acuerdo con la totalidad que se seleccione, es posible realizar análisis de partes, cualidades, funciones, usos, relaciones, estructuras y operaciones. El videojugador debe ser capaz de desmembrar el juego y realizar una planeación estratégica que permita paso a paso el alcance de las metas. Es importante para el GAMER ir por partes en el desarrollo de las misiones. Para conseguir unos propósitos es relevante saber cuáles son los subpropósitos conducentes.

**Síntesis.** Es el proceso que permite integrar elementos, relaciones, propiedades o partes para formar entidades o totalidades nuevas y significativas. En muchas ocasiones se requieren de destrezas para limitar las acciones. Hay partidas que pueden tornarse lentas y demoradas porque no existe la capacidad de establecer parámetros más sintéticos en la búsqueda de los objetivos. El tiempo de una partida puede indicar la habilidad cognitiva de un GAMER para poder planear y ejecutar, con los pasos exactos y si dar rodeos, una

estrategia de partida eficaz. En palabras sencillas un jugador puede ganar una partida en cinco acciones definidas o en veinte, dependiendo de esa capacidad de síntesis.

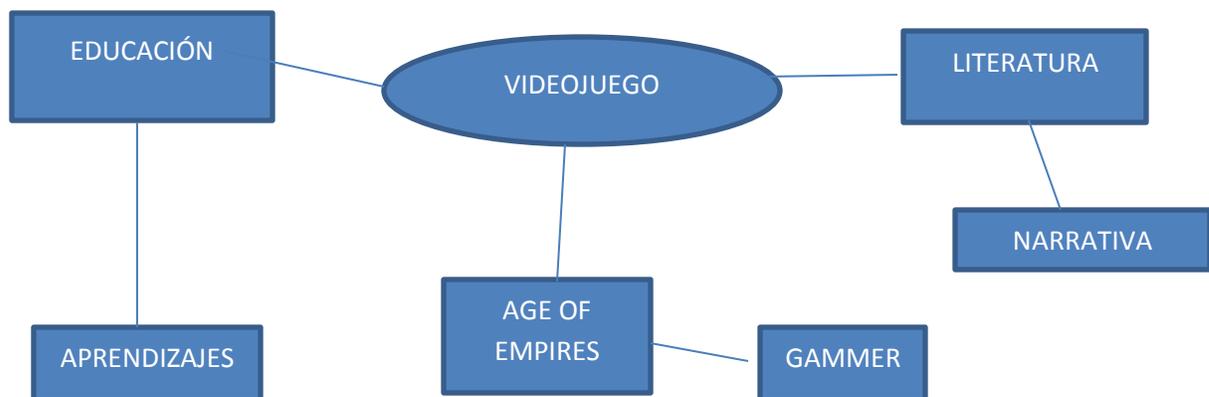
**Razonamiento.** Es la operación mental en la cual se comprende el significado de una afirmación, de lo que ésta implica y sus relaciones posibles con otras ideas. Razonamiento es el proceso mediante el cual se selecciona, almacena, abstrae, normaliza, integra y recuerda la información construida en el aprendizaje. Es el conjunto de procesos que permiten organizar y justificar los conocimientos. Más allá de la interpretación dentro del proceso de decodificación, el razonamiento implica una lectura detenida antes de actuar. En muchas ocasiones el GAMER, por el deseo de acabar rápidamente con la partida, comete errores fatales que le impiden alcanzar con éxito sus fines. Por eso una de las habilidades que termina desarrollando AOE 2 está relacionada con el hecho de poder pensar para actuar sin arrepentimientos. Un buen ejercicio de razonamiento hace del GAMER un perfecto conductor el desarrollo óptimo de las campañas.

## 7. CONCLUSIONES

### 7.1. Proceso de Construcción de la Pregunta de Investigación.

Son los espacios académicos generados a partir de la especialización en comunicación educativa los que comienzan a establecer inquietudes respecto a temas interesantes que nutren el campo académico. Sin embargo, el gusto por la tecnología, en especial por los videojuegos comienza a crear hipótesis científicas ligadas a la educación principalmente. Es decir el apasionamiento por los videojuegos de estrategia, las anécdotas lúdicas alrededor de AOE 2 abren la puerta del conocimiento hacia la relación de la narrativa audiovisual y la educación.

Teniendo ya el tema que se quiere estudiar comienzan las divagaciones sobre qué es pertinente investigar para alimentar el campo de la comunicación- educación sin correr el riesgo de repetir los estudios ya realizados con respecto al tema planteado. El tema de videojuegos no es un tema nuevo y ya se ha dicho mucho sobre él, desde el enfoque de las ciencias de la comunicación y desde el enfoque de las ciencias sociales. En estos términos, los temas en pro de la construcción de la pregunta se visualizaban así:

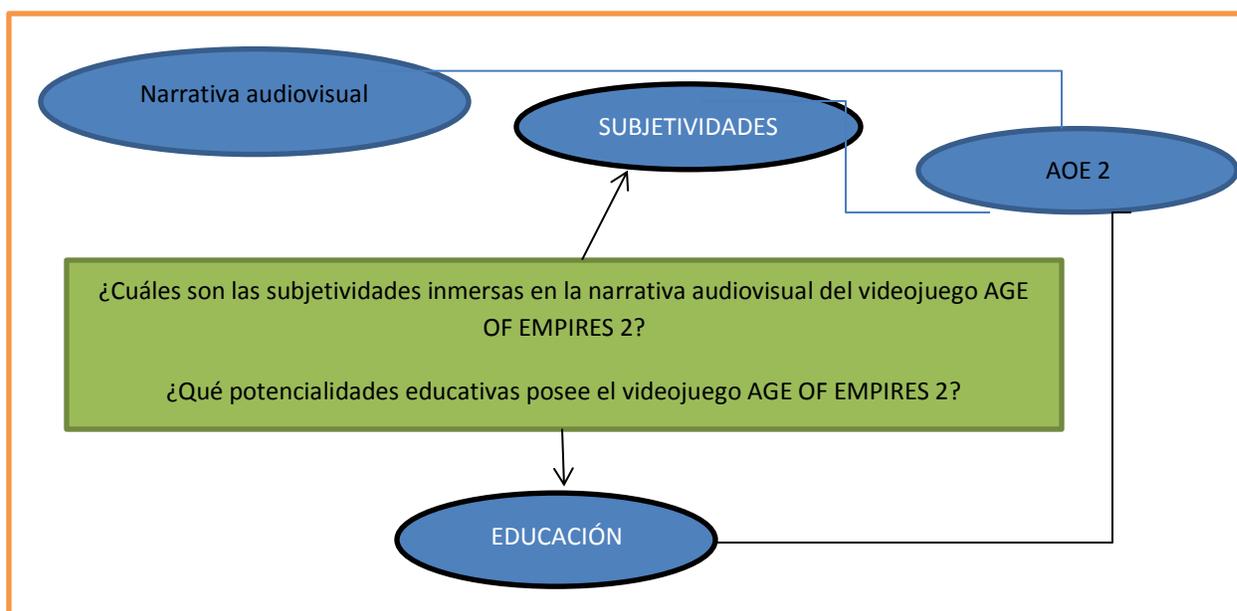


En un principio la pregunta conducía a un ejercicio con grupos focales, donde se pensaba recoger información a partir de la observación del GAMER en contacto con el videojuego, sin embargo, esta idea se decantó por resultar un poco difícil en el acceso del videojuego. Incluso se pensó en trabajar con población joven de edades entre los 10 y 15 años.

Es el primer seminario relacionado con hermenéutica dónde comienza a aclararse el panorama y donde se plantean nuevas preguntas posibles para la investigación. Por esa razón la pregunta se postula a partir de esa metodología: ¿cuáles son elementos educativos que posee el videojuego AGE OF EMPIRES?. Más adelante, con las asesorías recibidas por el director y los aportes de compañeros de la maestría la pregunta se bifurca y se transforma para dar origen a esta investigación:

¿Cuáles son las subjetividades que se presentan en la narrativa audiovisual del videojuego AGE OF EMPIRES 2? ¿Qué potencialidades educativas posee el videojuego AGE OF EMPIRES 2?

Aquí vale la pena explicar la estructura conceptual de la pregunta:



## **7.2. Proceso para Responder la Pregunta de Investigación.**

Este proceso se realiza en la consecución de dos caminos básicos. El primero tiene que ver con el tipo y el enfoque de investigación, el segundo, con los diferentes pasos o fases metodológicas ligadas a la concreción de los objetivos propuestos. En cuanto al primer camino, las características y la perspectiva de la maestría en comunicación educativa, dirigen sus estudios hacia las investigaciones de tipo cualitativo, pues son éstas las que se prestan para el desarrollo, análisis y creación de nuevo conocimiento a nivel de las ciencias sociales.

Los procedimientos del tipo de investigación cualitativa apuntan de una y otra forma a la descripción de fenómenos vinculados al campo humanístico, sociológico o antropológico, donde operaciones mentales cercanas a la observación, la comparación, la decodificación, el análisis, el razonamiento, entre otros, permiten la producción de saberes nuevos en temas relacionados con la comunicación y la educación. Esas operaciones mentales apoyan el ejercicio constante para responder la pregunta de investigación en cuanto habilitan al investigador para acercarse al objeto de estudio, a la comprensión semiótica y al contacto directo con el videojuego, es decir al ejercicio lúdico como manera de extraer los datos internos de AOE 2 y que giran alrededor de la pregunta.

Las investigaciones cualitativas pueden tener varios enfoques (etnografía, participación-acción, fenomenología, biografía, hermenéutica), sin embargo el objeto de estudio direccionaba la hermenéutica como el método más apropiado para conseguir los objetivos de la investigación. Este enfoque hizo parte de las cátedras y seminarios obligatorios de la maestría y comenzó a abrir puertas en el proyecto de investigación

inicial. Fue allí en los seminarios, donde comenzó a despejarse el camino hacia la verdadera metodología que conduciría en últimas a responder a la pregunta investigativa.

En este orden de ideas, la hermenéutica inicia un proceso de licencia para la comprensión del videojuego AOE 2 y genera el diseño de la matriz de análisis con base en la propuesta de Paul Ricoeur. Es esta matriz la que permite visualizar el dato y hacer de él la herramienta más útil para determinar las posibles subjetividades y potencialidades educativas inmersas en el videojuego en mención.

Es la hermenéutica a través de la matriz de análisis la que posibilita la interpretación integral de la narrativa audiovisual AOE 2 a través del sentido, de la simbología y de cada uno de los lenguajes presentes en el videojuego. A partir de allí es que se puede registrar en “control de cambios” todo aquello que apunta a las categorías conceptuales de subjetividad y educación.

Este tipo y enfoque metodológico permite la lectura integral del videojuego en función de detectar subjetividades y potencialidad educativas. El ejercicio que atañe el enfoque hermenéutico nos habla de un contacto directo, de un cara a cara entre el investigador y el texto a interpretar.

En el segundo camino vale la pena mencionar las diferentes fases metodológicas conducentes a la respuesta de la pregunta de investigación. En primer lugar se desarrolló el anteproyecto con una base teórica y un estado del arte que daba a conocer algunos estudios relacionados con el objeto de estudio. En segundo lugar se transformó la pregunta de investigación y se diseñó el instrumento de recolección y análisis de datos. Estos dos procesos fueron simultáneos ya que la matriz permitía registrar lo visto en el videojuego y también realizar comentarios paralelos al dato recogido. Finalmente se organizó la

información para poder registrar los hallazgos relacionados con los objetivos del estudio. Aquí se trabajó en función de los relatos, las subjetividades y las potencialidades educativas.

### **7.3. Proceso para la construcción del dato.**

A diferencia de otras investigaciones cualitativas, este estudio no recurrió a instrumentos de recolección como la entrevista o la encuesta, simplemente se sirvió del proceso hermenéutico propuesto por Ricoeur (texto-acción- historia) para construir y analizar el dato. Cabe mencionar que la matriz descrita en capítulos anteriores es auténtica y no es un modelo propuesto por Ricoeur, sino una adaptación de la teoría sobre hermenéutica.

En primer lugar se plantearon unas categorías de análisis a partir de las categorías conceptuales. Si se trabajaba con “subjetividades” era preciso crear subcategorías, a partir de la reincidencia de los comentarios que se registraban. Por ejemplo, cuando se comenzó a describir a los personajes de AOE 2 se hizo evidente en la notificación que habían temas recurrentes como sujeto y género, sujeto y edad; sujeto y trabajo; sujeto y religión; sujeto y ética. Por esta razón es que se escogen los cinco ejes temáticos que sustentan los hallazgos respecto a las subjetividades. De esta misma manera se hizo con la categoría de potencialidad educativa.

Uno de los aspectos que más ayudó en la construcción del dato tiene que ver con la experiencia personal como docente. Este conocimiento a nivel educativo también influyó en la selección de las categorías de análisis como “la estructura narrativa”, “saberes” u “operaciones mentales”.

Aunque los hallazgos a nivel educativo están direccionados hacia el área de ciencias sociales (geografía e historia) es desde el conocimiento literario desde donde se perfilan las categorías de análisis que dan origen al dato como tal. Hay que tener en cuenta que la narrativa hace parte del marco teórico y genera otras dimensiones que poseen los videojuegos en el orden textual y audiovisual. Entonces la experiencia a nivel de la lingüística y la literatura aportaron de manera pertinente a la construcción del dato en favor de la comprensión hermenéutica de AOE 2.

#### **7.4. Generalidades.**

“Subjetividades y potencialidades educativas. Una comprensión hermenéutica del videojuego de estrategia AGE OF EMPIRES 2” es una propuesta investigativa que fomenta el conocimiento de las formas contemporáneas de entretenimiento, los nuevos formatos narrativos y por supuesto las nuevas formas de aprendizaje.

Muchas investigaciones trabajaron el tema del videojuego y lo colocaron a nivel de herramienta educativa, por eso pareció obvio repensar en su función didáctica y pedagógica. La idea no era concluir algo que ya se sabe o que se ha dicho antes, la idea era especificar los campos de la educación que allí se toman y ratificar el tema del sujeto. Si hay algo diferente en esta investigación es que se intenta ampliar el espectro del conocimiento dentro la maestría en comunicación educativa con respecto a la subjetividad y es este tópico el que muchos autores han intentado definir y que lo han relacionado con las identidades o con las representaciones sociales.

Se puede decir que el GAMER cuando juega un videojuego quiere retarse a sí mismo dentro de sus capacidades para poder ganar; son los objetivos del juego y con ellos los obstáculos los que lo impulsan a diseñar estrategias fabulosas en busca de alcanzar la

victoria. Es en ese proceso de búsqueda donde inconscientemente gana saberes y habilidades. No todos los videojuegos generan los mismos saberes, incluso habrá algunos con esas limitaciones, lo cierto es que la apuesta de la investigación estuvo direccionada a establecer ese tipo de saberes que un jugador puede dominar en el momento en que se atreve a jugar AOE 2.

Es claro que el GAMER sólo quiere jugar, jugar para divertirse; es evidente que AGE 2 entretiene y que fue creado por MICROSOFT como un producto comercial, sin embargo queda abierta la investigación para otras opciones de estudio en donde pueda aplicarse como estrategia didáctica de enseñanza – aprendizaje en el área de sociales.

¿Por qué no pensar en un modelo o enfoque educativo donde los videojuegos sean los instrumentos y las mismas tecnologías? Hay que tener en cuenta que la comunicación y la educación están en constante cambio y que es la tecnología y las nuevas formas de narrarnos las que nutren esos campos.

¿Qué tan beneficioso resulta vetar o estigmatizar a los videojuegos como generadores de ocio improductivo? Estas mismas preguntas fueron parte de las reflexiones que se hicieron respecto a la nocividad de la televisión y el cine. Más que pensar en nocividad, este estudio permitió validar el fenómeno de la narrativa audiovisual como un elemento clave en la construcción cultural de la sociedad actual, como una herramienta importante en la comprensión de la historia de la humanidad.

## REFERENCIAS

A. López, E. Encabo y I. Jerez (2011). Competencia digital y literacidad: nuevos formatos narrativos en el videojuego «Dragon Age: Orígenes» *Revista Científica de Educomunicación; Comunicar*, nº 36, v. XVIII, 2011, ISSN: 1134-3478; páginas 165-171

Acevedo, E y Álvarez, L. (2007). *Incidencia de los juegos tipo age of empires para el desarrollo de estructuras de apertura, nudo y desenlace en la elaboración de cuentos*. Tesis de pregrado licenciatura en preescolar. Universidad Tecnológica de Pereira.

Adjuntamed de Barcelona. (2012). La narrativa transmediática: un formato de comunicación en alza. Barcelona Treball, *Capsula de tendencia sectorial. Comunicació*. Recuperado el 12 de enero de 2014 en [http://w27.bcn.cat/porta22/images/es/Barcelona\\_treball\\_Capsula\\_sectorial\\_comunicacion\\_noviembre2012\\_es\\_tcm24-22897.pdf](http://w27.bcn.cat/porta22/images/es/Barcelona_treball_Capsula_sectorial_comunicacion_noviembre2012_es_tcm24-22897.pdf)

Aguaded, J.(2001). *La educación en medios de comunicación: panorama y perspectivas*. Murcia: KR.

Aguaded,J. & Cabero,J.(1995). *Educación y medios de comunicación en el contexto iberoamericano*. España. Universidad de Andalucía.

Arfuch, L. (2002). *Identidades, sujetos y subjetividades*. Buenos Aires. Prometeo libros.

Barthes, R y otros (1997). *Análisis estructural del relato*. México. Ediciones Coyoacán.

Barthes, R. (2000). *El placer del texto, El placer del texto y Lección Inaugural*. Siglo XXI Editores, México.

Belli, S. y Raventós, López C. (2008). *Breve historia de los videojuegos*. Universidad Autónoma de Barcelona.

Bruner, J. (2001). *Realidad mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. Gedisa. Barcelona.

Cagigal, J M. (1996). *Obras Selectas*. (Volumen I). Cádiz: COE.

Cruz, G. (2012). *El mundo perdido de la realidad*. Tesis de Maestría en comunicación educativa. Universidad Tecnológica de Pereira.

Esnaola, G. (2003). Aprender a leer el mundo del siglo XXI a través de los videojuegos. *Revista Virtual Eticanet. Universidad Nacional de la Patagonia Austral .N° 1*

Estándares básicos de competencias en ciencias sociales y ciencias naturales MEN

Feuerstein, R. (1997). Teoría de la modificabilidad cognitiva estructural. Es Modificable la inteligencia.

Foucault, M. (1988). *El sujeto y el poder*. Revista Mexicana de Sociología, Vol. 50, No. 3. pp. 3-20.

García, F & Rajas, M (2011). *Narrativas audiovisuales: mediación y convergencia*. Madrid. Ícono 14 editorial.

Gardies, A. (1993). *L'Espace au cinéma*. Klincksieck.

Gee J. P. (2004). *Good video games and good learning*. Universidad de Wisconsin.

Gianni,K. Schiavello G. & Paz,S. (2010) *Estudios interdisciplinarios y nuevos desarrollos: Narrativa y videojuego*. Recuperado de <http://www.psicogenetica.com.ar/Narrativayvideojuegos.pdf>

Gil, M. (2011). Subjetividades contemporáneas. Un acercamiento estético y político a Félix Guattari. *A Parte Rei. N° 75*.

Guiraud, P ( 1972). *La semiología*. Buenos Aires. Siglo XXI editores.

Gomez, G.(2008). *El factor religioso y el poder político*. Religión y sociedad. Recuperado de <http://guillermogsantibanez.blogspot.com/2008/07/religin-y-poder.htm>

González Rey, F. (2012). *La subjetividad y su significación para el estudio de los procesos políticos: sujeto, sociedad y política. Subjetividades políticas: desafíos y debates latinoamericanos*. Colombia. Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico – IDEP, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales – CLACSO.

Gros, Salvat B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *EduTec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. N. 12.

Gutiérrez, F. & Prieto, D. (1996). *Mediación pedagógica*. Guatemala: Universidad San Carlos.

Hincapié, A. (2004). *Juego, lúdica y saber*. Medellín: Fundación Universitaria Luis Amigó.

Huergo, J. & Fernández, M. (2000). *Cultura escolar, cultura mediática*. Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional.

Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens*. Madrid: Ed. Alianza.

Jenkins, H. (2003). *Transmedia Story telling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*. Technology Review, 15/01/2003. <<http://www.technologyreview.com/biotech/13052/7>

Levis, D. (2003). Videojuegos. Cambios y permanencias. *Comunicación y pedagogía*.

Licon, A; Carvalho, L; Piccolotto, D. (2000). *Los videojuegos en el contexto de las nuevas tecnologías: relación entre las actividades lúdicas actuales, la conducta y el aprendizaje*. Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán de Honduras ; Universidade do Amazonas. Brasil

Lineamientos curriculares ciencias sociales. MEN.

Lineamientos curriculares educación ética y moral. MEN.

Marcos Molano, M., & Santorum González, M. (2011). *La representación de la ciudad en el videojuego: del virtuosismo gráfico al compromiso narrativo*. En II Congreso Internacional Ciudades Creativas.

Martín Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona. Editorial Gustavo Gili.

Martín Barbero, J. (2004). *Crisis identitarias y transformaciones de la subjetividad. Debates sobre el sujeto: perspectivas contemporáneas*. Universidad Central.

Martín Serrano, M. (1977). *La mediación social*. Madrid. Akal.

Mc Ewan, H & Egan, K. (1995). *La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación*. New York. Amorrortu editores.

Molano, M y Santorum, M (2011). *Videojuegos = narración+ acción + actuación*. Madrid. Ícono 14 editorial.

Moulthrop, S. (2007). *Learning, change, and the utopia of play*. Springer, Science + Business Media.

Murray, J. (1997). *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona. PAIDOS.

Oficina en Colombia del Alto Comisionado de Naciones Unidas para los Derechos Humanos Procuraduría General de la Nación Defensoría del Pueblo. (2005). *Construcción de subjetividades y pedagogía en derechos humanos. Bogotá. Programa de capacitación en derechos humanos para Personeros Municipales*.

- Orozco Gómez, G. (1997). *Medios, audiencias y mediaciones*. México. Comunicar, 8, 18.
- Parra, D; García, A; Pérez, J. (2009). Hábitos de uso de los videojuegos en España entre los mayores de 35 años. *Revista Latina de Comunicación N° 64*. Pag 694-707.
- Pedraza, Z. (2004). *Intervenciones estéticas del yo sobre estético-política, subjetividad y corporalidad. Debates sobre el sujeto. Perspectivas contemporáneas*. Bogotá. Universidad Central.
- Pelbart, P. P. (2010). *Actualidad del sujeto. Conceptualizaciones, genealogías y prácticas. Subjetividad contemporánea*. Bogotá. Universidad Central, Universidad del Rosario, Universidad de los Andes.
- Pérez, M. (2004). *Los Nuevos Lenguajes de la comunicación: enseñar y aprender con los medios*. Barcelona. Paidós.
- Pimentel, L. (1998). *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa*. Buenos Aires. Siglo XXI editores.
- Polkinghorne, D. (1991). *Narrative and Self-concept*. University of Southern California.
- Quiceno, H. (2000). *La pedagogía del acontecimiento*. Cali. Universidad del Valle.
- Ricoeur, P. (1985). *Explicar y comprender. Texto, acción, historia. Hermenéutica en acción*. Buenos Aires. Docencia. 75-93.
- Roncagliolo, R & Janus, N (1984). *Publicidad transnacional y educación en los países en desarrollo, en la educación en materia de comunicación*. Paris. Unesco.
- Sánchez, J. (2006). *Narrativa audiovisual*. Barcelona. UOC Editorial.
- Sánchez, J. (2006). *Narrativa audiovisual*. Barcelona. UOC Editorial.. XVII, 2010, *Revista Científica de Educomunicación; ISSN: 1134-3478; páginas 183-189*

Sánchez, D. (2006). *Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital, ponencia presentada para III Congreso Online Observatorio para la Cibersociedad*. Conocimiento abierto. Sociedad libre sobre Narrativa Digital. Literatura y literaturas en la sociedad digital. Nuevas formas de comunicación, nuevas formas de creación. 20.11.2006a03.12.2006. Disponible online en <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?llengua=es&id=1042>.

Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar, n° 34*.

Tejeiro, R., & Pelegrina, M. (2003). *Los videojuegos: qué son y cómo nos afectan*. Barcelona: Ariel.

Valderama, C. (2007). *Ciudadanía y comunicación, saberes, opiniones y haceres escolares*. Bogotá. Siglo del hombre editores.

Vera, N. (2001). *El video como estrategia didáctica para el mejoramiento de la competencia comunicativa*. Tesis de pregrado licenciatura en Lenguas Modernas Universidad Distrital.

Vera, N. (2010). *Relaciones pedagógicas: desde la literatura hacia los lenguajes de los medios estéticos y los lenguajes de los medios de comunicación*. Proyecto de grado Especialización en Comunicación Educativa. Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Zagalo, N. (2010). Alfabetización creativa en los videojuegos: comunicación interactiva y alfabetización cinematográfica. *Revista Científica de Educomunicación Comunicar, n° 35, v. XVIII, 2010,; ISSN: 1134-3478; páginas 61-68*.

Zemelman, H. (2004). *En torno de la potenciación del sujeto como constructor de la historia. Debates sobre el sujeto*. Perspectivas contemporáneas. Bogotá. Universidad Central.

Zemelman, H. (2012). *Sociedad y sujetos: el análisis de coyuntura y su dimensión ética*. Documento de Trabajo para la Red de Metodología.

## ANEXOS

**ANEXO N° 1.** En estas fichas de análisis se puede apreciar la caracterización del videojuego AGE OF EMPIRES 2 en cuanto a la semiología, es decir se pueden visualizar las descripciones y recurrencias de los tipos de lenguaje y su contenido en general.

<b>I.TEXTO. SEMIOLOGÍA</b>	
Plano de la expresión	Plano del contenido
<p><b>1. Lenguaje oral.</b></p> <p>Hay un narrador con voz masculina.</p> <p>1.1. Tipos de texto.</p> <p><b>1.1.1. Narrativo ( historia , mito y leyenda).</b></p>	<p>Temática.</p> <p><b>CAMPAÑAS DE AGE OF KINGS</b>            La historia de William Wallace, la batalla de Stirling; la batalla de Falkirk.            La historia de Juana de Arco, batallas entre Francia e Inglaterra.            La historia de Saladino y los Sarracenos en un contexto árabe y africano.            La historia de Genghis Khan y las reseñas de sus batallas en el resurgimiento de Mongolia.            La historia de Federico Barbarroja, sus batallas y alianzas en busca de consolidar el imperio romano.</p> <p><b>CAMPAÑAS DE LOS CONQUISTADORES</b>            La historia de Atila el Huno, la traición hacia su hermano Bleda y las batallas en busca del dominio militar en Europa. En esta sección se narran las siguientes historias: El azote de Dios, la gran marcha, las murallas de Constantinopla, Esponsales Bárbaros, Los campos catalaúnicos, la caída de Roma.</p> <p>La historia del CID y sus retos en la conquista de los territorios españoles. En esta sección se narran las siguientes historias. Hermano contra hermano, el enemigo de mi enemigo, el exilio del Cid, la guardia negra, Rey de Valencia.</p> <p>La historia de Moctezuma y Cuauthémoc como emperadores aztecas. En esta sección se narran las siguientes historias. Reinado sangriento, La triple alianza, Quetzacóalt, la noche triste, el lago en ebullición, lanzas rotas.</p>

<p><b>1.1.2. Conversacional (diálogo)</b></p> <p>1.1.3. Explicativo.</p> <p><b>1.1.4. Instructivo</b></p>	<p>Las batallas de los conquistadores: Tours (732) Vindlandsaga (1000) Hastings (1066) Manzikert (1071) Agincourt (1415) Lepanto (1571) Kioto (1582) Noryang (1598)</p> <p>En cuanto al texto conversacional, aparecen los personajes principales estableciendo diálogos donde discuten y se desafían entre sí.</p> <p>Hay un texto explicativo que intenta ubicar al GAMER porque responde qué es AGE OF EMPIRES y qué actividades tendrá que realizar en el videojuego para ganarlo.</p> <p>En cada una de las campañas aparece el narrador masculino indicando instrucciones, pistas y sugerencias para cumplir los correspondientes objetivos. Estas instrucciones son paralelas al lenguaje escrito.</p> <p>En una partida estándar, fuera de las campañas no se encuentran textos orales, únicamente los personajes emiten breves expresiones en el momento en que se les da un comando dentro del juego. Esto lo hacen en las lenguas propias dependientes de los 18 civilizaciones referidas: Aztecas, Bizantinos, Celtas, Chinos, Coreanos, Españoles, Francos, Godos, Hunos, Ingleses, Japoneses, Mayas, Mongoles, Persas, Sarracenos, Teutones, Turcos, Vikingos.</p>
<p><b>2. Lenguaje escrito.</b></p> <p>El código lingüístico escrito se presenta en Lengua castellana</p> <p>2.2. Tipos de texto escrito.</p> <p><b>2.2.1. Informativo.</b></p>	<p>Temática. Se pueden leer los siguientes títulos.</p> <p><b>Aprende a jugar. William Wallace. Campaña de aprendizaje</b> (Se pueden leer los siguientes subtítulos)</p> <p><b>-Marchar y luchar.</b> En este vínculo aparece un escenario titulado “alta edad media”, el nombre (nickname) de los jugadores o de las civilizaciones en competencia. En la parte superior de la pantalla se encuentran unos íconos que al darles click muestran los siguientes escritos:</p> <p><b>ícono 1. Objetivos, pistas y aceptar</b></p> <p><b>ícono 2. Civilizaciones del juego.</b> Aztecas, Bizantinos, Celtas, Chinos, Coreanos, Españoles, Francos, Godos, Hunos, Ingleses, Japoneses, Mayas, Mongoles, Persas, Sarracenos, Teutones, Turcos, Vikingos. Además aquí se presentan las cuatro edades evolutivas dentro de un mapa mental: Alta Edad Media, Edad Feudal, Edad de los Castillos, Edad imperial. Por otro lado se presenta una pequeña reseña sobre las</p>

<p>2.2.2.narrativo ( historia , mito y leyenda)</p> <p>2.2.3.Instructivo.</p>	<p>características y cualidades de cada una de las civilizaciones.</p> <p><b>Ícono 3. Charla.</b> Junto a este título aparecen 4 subtítulos: aliados, enemigos, todos, seleccionar. En la parte inferior se pueden ver dos escritos: burlas y comandos, frente a estos se pueden leer 41 comandos o expresiones pre-escritas las cuales pueden ser utilizadas para establecer conversaciones con los jugadores enemigos. Por último hay dos casillas, una con el título de “enviar” y otra con el rótulo de “ cerrar”</p> <p><b>Ícono 4. Diplomacia.</b> En la parte superior de esta pantalla aparece un cuadro de texto con los siguientes elementos. Nombre, civilización, sin postura, nuestra posición. En la franja derecha hay un texto informativo que dice “ para pagar tributos es necesario un mercado”. En la parte inferior hay tres ventanas: aceptar, borrar tributos, cancelar.</p> <p><b>Ícono 5.</b> Aquí se encuentra un cuadro con seis principales textos: salir de la pantalla actual, guardar, cargar, reiniciar, opciones, acerca de, cancelar. En la opción guardar hay un título central: guardar partida y en la parte inferior tres textos: aceptar, eliminar, cancelar.</p> <p>Historia de William Wallace, Eduardo El Zankilargo, y la guerra entre ingleses y escoceses</p> <p><b>-Alimentar el ejército.</b> Texto escrito sobre la importancia de los alimentos y la agricultura para construir ejércitos. Aparecen en el escenario instrucciones básicas sobre cómo debe conseguirse el alimento y que cantidad se necesita. En este vínculo también aparecen los 5 iconos mencionados anteriormente.</p> <p><b>-Entrenar las tropas.</b> Texto escrito donde se narra la necesidad de reclutar soldados para enfrentar al gran ejército inglés. Aparecen en el escenario instrucciones sobre cómo crear soldados y conformar un gran ejército. En este vínculo también aparecen los 5 iconos mencionados anteriormente.</p> <p><b>-Desarrollo y tecnología.</b> Texto escrito que habla sobre el mítico gigante escocés en quien se deposita la confianza para derrotar al ejército Inglés. Aparecen en el escenario instrucciones para resistir los ataques de los ingleses y enfrentar a su ejército. En este vínculo también aparecen los 5 iconos mencionados anteriormente.</p>
---	---

**-La batalla de Stirling.** Texto escrito que narra los preparativos para organizar la primera batalla contra los ingleses. Aparecen instrucciones y pistas para enfrentar y ganar la batalla. En este vínculo también aparecen los 5 iconos mencionados anteriormente.

**-Forjar una alianza.** Texto escrito que habla sobre la posibilidad de utilizar el comercio para establecer alianzas estratégicas que beneficien el ejército escocés. Cuenta una leyenda que hay tres reliquias escondidas que servirían para la estabilidad económica. Aparecen instrucciones y sugerencias para mantenerse estable económicamente y poder tener aliados que ayuden a luchar contra el enemigo. En este vínculo también aparecen los 5 iconos mencionados anteriormente.

**-La batalla de Falkirk.** Texto que narra cómo planear y organizar un gran ataque a partir de la defensa del territorio y la construcción de nuevas armas. Aparecen instrucciones y pistas para la defensa y construcción de armas que garanticen la victoria.

**Historia.** Aquí aparecen las reseñas históricas de cada una de las civilizaciones participantes en el videojuego: Aztecas, Bizantinos, Celtas, Chinos, Coreanos, Españoles, Francos, Godos, Hunos, Ingleses, Japoneses, Mayas, Mongoles, Persas, Sarracenos, Teutones, Turcos, Vikingos. Además aparecen varias reseñas históricas:

Guerra medieval; ejércitos bárbaros; jinetes; armas medievales: armas de caballería, armas de proyectil, armas de mano; ejércitos medievales: organización, estrategia, tácticas de batalla, los mongoles; castillos: evolución, defensas, asedio; pólvora; guerra naval; Edad Media: la caída de Roma, invasores bárbaros; Alta Edad Media: política, religión, Carlomagno, los vikingos; las cruzadas; feudalismo: contrato feudal, el feudo; Baja Edad Media: economía, religión, tecnología, fin del feudalismo; renacimiento.

**Editor.** En esta parte se pueden visualizar tres ventanas con los siguientes títulos. Crear escenario, modificar escenario y editor de campañas.

**-Crear escenario.** Pantalla donde se encuentra una rejilla con los siguientes patrones de creación: mapa, terreno, jugadores, unidades, diplomacia, victoria global, opciones, mensajes, animación y desencadenadores. Cada uno de estos patrones de creación posee una serie de

características que permite la personalización de escenarios.

**-Modificar escenario.** Este texto informativo posee un título en la parte superior: "seleccionar escenario". En la parte inferior de la pantalla aparece tres casillas: aceptar, eliminar, cancelar.

**-Editor de campañas.** En esta parte se pueden leer los siguientes títulos: Nombre de archivo de la campaña, guardar, escenarios, escenarios de campaña, agregar , quitar, subir, bajar, aceptar y cancelar

**Opciones.** Aquí se pueden visualizar varios comandos escritos que permiten cambiar las opciones del videojuego como el nombre del jugador, volumen de música, volumen de sonido, velocidad desplazamiento, detalle gráfico, tamaño de pantalla y otras configuraciones con respecto a colores, burlas sonoras, colores de amigo o enemigo.

**Un jugador.** Al hacer click en esta ventana se despliegan 5 cuadros de texto, 4 activos y uno inactivo:

**-Las campañas de los conquistadores.** Este link contiene los siguientes títulos: Atila el Huno, El Cid, Moctezuma y batalla de los conquistadores. En la parte inferior se encuentra el texto "menú principal".

Es importante aclarar que en estas historias las narraciones se hacen en forma simultánea, es decir se presentan los relatos en lenguaje oral y escrito.

La historia de Atila el Huno, la traición hacia su hermano Bleda y las batallas en busca del dominio militar en Europa. En esta sección se narran las siguientes historias: El azote de Dios, la gran marcha, las murallas de Constantinopla, Esponsales Bárbaros, Los campos catalaúnicos, la caída de Roma.

La historia del CID y sus retos en la conquista de los territorios españoles. En esta sección se narran las siguientes historias. Hermano contra hermano, el enemigo de mi enemigo, el exilio del Cid, la guardia negra, Rey de Valencia.

La historia de Moctezuma y Cuauthémoc como emperadores aztecas. En esta sección se narran las siguientes historias. Reinado sangriento, La triple alianza, Quetzacóalt, la noche triste, el lago en ebullición, lanzas rotas.

Las batallas de los conquistadores: Tours (732) Vindlandsaga (1000) Hastings (1066) Manzikert (1071) Agincourt (1415) Lepanto (1571) Kioto (1582) Noryang (1598)

**-Partida estándar.** Aquí se encuentra una pantalla con los siguientes datos: NOMBRE- CIVILIZACIÓN- JUGADOR- EQUIPO- OTROS JUGADORES- CONFIGURAR PARTIDA- RESTABLECER- COMENZAR PARTIDA- CANCELAR.

**CIVILIZACIÓN:** Aleatorio, Aztecas, Bizantinos, Celtas, Chinos, Coreanos, Españoles, Francos, Godos, Hunos, Ingleses, Japoneses, Mayas, Mongoles, Persas, Sarracenos, Teutones, Turcos, Vikingos.

**CONFIGURAR PARTIDA:**  
Partida: Mapa aleatorio, regicida, combate total, escenario, rey de la colina, carrera de las maravillas, defender la maravilla.

**Estilo de mapa:** estándar, mundo real.

**Ubicación:** Aleatorio, mapa de tierra aleatorio, Arabia, archipiélago, arena, Báltico, continental, costa, Escandinavia, fiebre del oro, fortaleza, islas, islas de equipo, lago fantasma, marisma, Mediterráneo. Mongolia, montañas, nómada, oasis, ríos, selva negra, Yucatán.

### **-Campañas de AGE OF KINGS**

**William Wallace:** campaña de aprendizaje. Este escenario se repite; es exactamente igual al descrito anteriormente en “ aprende a jugar”

- Marchar y luchar
- Alimentar al ejército
- Entrenar las tropas
- Desarrollo y tecnología
- La batalla de Stirling
- Forjar una alianza
- La batalla de Falkirk

### **Campaña de Juana de Arco:**

Un improbable mesías. Historia de Juana la doncella de Francia quien anuncia a partir de un sueño, su deseo de liberar a Francia.

La doncella de Orleans. Historia de la proclamación de Juana como comandante del ejército francés.

La limpieza del Loira. Historia sobre cómo Juana junto con un gigante LA HIRE, preparan expulsar totalmente a los ingleses.

La ascensión: Historia del resurgimiento de Francia y el reclutamiento constante de su ejército.

El asedio de París. Las luchas continúan al mando de Juana de Arco, pero aunque Francia ya tiene Rey, algunos patriotas franceses llenos de envidia pretenden deshacerse de ella.

Un mártir perfecto. Se narra cómo Juana muere por su país. Ella es quemada por los ingleses, pero esto sirve de impulso para liberar totalmente a Francia de sus invasores.

#### **Campaña de Saladino:**

Un caballero de Arabia. Un hombre del ejército Normando es capturado por los sarracenos en tierra santa cerca a Egipto, desde allí él observa cómo Saladino intenta apoderarse del pueblo egipcio.

Señor de Arabia. Saladino y los Sarracenos vencen en las batallas libradas en Egipto, pero hay un líder francés (Reinaldo) que desafía a Saladino.

Los Cuernos de Hattin. En medio de tormentas de arena Saladino y sus hombres desafían a los guerreros europeos desperdiciando el agua tan escasa en los desiertos de Galilea.

El asedio de Jerusalén. Han pasado 20 años. Saladino y su ejército planean apoderarse de la ciudad representativa de tierra santa: Jerusalén. Una ciudad ligada al cristianismo, al judaísmo y al islam.

¡Jihad!. Se describe como sigue “ la carnicería” es decir la matanza y el dominio sarraceno en tierra santa.

El león y el demonio. Es importante cuidar la ciudad de Acre para ello, Saladino debe contrarrestar los ataques del ejército inglés.

#### **Campaña de Genghis Khan:**

Crisol. Aquí se narra el mito de la creación de los mongoles, además de cómo al pasar el tiempo se dividieron. Pero hay un hombre ; temujin que quiere fortalecer y engrandecer al pueblo mongol.

Una vida de venganza. Un hombre llamado Kushluk ha puesto en duda el derecho de Genghis Khan ( temujin) a gobernar y crea discordias entre las tribus indígenas. Temujin se decide a combatirlo.

Hacia China. Genghis Khan ( temujin) y su ejército mongol planea invadir China.

La horda viaja al Oeste. Aquí Genghis Khan ( temujin) sigue su con su propósito de invadir Persia y algunos pueblos de Rusia

<p>2.2.3.conversacional (diálogos y chat)</p>	<p>para ampliar sus límites geográficos en Asia. La promesa. Genghis Khan ( temujin) ya tiene 80 años y uno de sus hijos ( Oghatai) le hace la promesa de seguir luchando por el imperio asiático.</p> <p>Paz mongola. Los mongoles pretender controlar toda Asia y toda Europa. Para ello planean conquistar Hungría</p> <p><b>-Partidas guardadas y grabadas:</b>  Selecciona la partida guardada.  Aceptar  Eliminar  Cancelar  <b>Multijugador.</b>  Conexión serie para directplay  Conexión de módem para directplay  Conexión TCP/IP de internet para directplay  Unirse  Crear  <b>Zone.</b>  MSN Gaming Zone es un servicio gratuito donde podrás encontrar adversarios a cualquier hora. Para usar Zone Age of Empires II . The Conquerors Expansion se cierra e inicia tu explorador web, que abrirá el sitio Web de Zone.</p> <p><b>IR A GAMING ZONE</b></p> <p><b>Salir.</b></p> <p><b>Todo lo que en el juego aparece como ataque, misión u objetivo cumplido aparece escrito. Ejemplo: casa construcción finalizada; ¡cuidado! jaguar te está atacando</b></p> <p>En cuanto al texto conversacional, aparecen los personajes principales estableciendo diálogos donde discuten y se desafían entre sí.</p>
<p><b>3.Lenguaje auditivo</b></p> <p><b>3.1. Efectos de sonido.(onomatopeyas)</b></p>	<p><b>Existen sonidos propios de animales:</b>  Águilas, grillos, ovejas, pavos, caballos, camellos, pajaritos, lobos, búhos, jaguares, tigres.</p> <p><b>Aparecen sonidos propios relacionados con actividades, profesiones u oficios:</b>  Leñador- sonido de cortar madera.  Agricultor-sonido de sembrar y cosechar.  Minero-sonido de picar piedra y oro.  Pesquero- sonido relacionado con el agua.  Constructor- sonido de golpeteo.  Espadachín- sonido de espadas combatiendo</p>

	<p>Arquero-sonido de lanzamiento de flechas.  Cura- sonido de coro eclesiástico no prolongado.  Monje-cuando está curando heridos se escucha un sonido de muchas campanas agudas</p> <p><b>Aparecen sonidos propios relacionados con armas de combate.</b></p> <p>Ariete. Sonido de golpeteo intenso y rítmico  Catapulta. Sonido de lanzamiento de grandes piedras.  Fusiles de ballesteros o guerrilleros. Sonido de disparos de balas.  Escorpiones. Sonido de catapultas lanzapiedras pero con fuego.  Galera de guerra. Sonido de océano u oleaje del mar.</p> <p><b>Aparecen sonidos propios relacionados con muerte y destrucción.</b></p> <p>Sonido de quejido cuando un aldeano o un soldado muere.  Sonido de desplome cuando un edificio es derribado por el enemigo.  Sonido de desplome cuando un barco es destruido.  Sonido de trompetas anunciando que el enemigo está atacando.</p> <p><b>Aparecen sonidos propios relacionados con el señalamiento, creación de unidades y edificios.</b></p> <p>Centro urbano, Sonido especial de llamado.  Campamento maderero. Sonido de hachazos en madera.  Molino. Sonido especial de sembrado.  Campamento minero. Sonido de picar piedra u oro  Cuarteles. Sonido de tambores militares  Galería de tiro con arco. Sonido de tambores militares en tono grave.  Casa. Sonido especial con campana y tambor en fusión.  Monasterio. Sonido en 2 segundos relacionado con voces masculinas eclesiásticas.  Mercado. Sonido que intenta imitar voces en algarabía.  Universidad. Sonido realizado con campanas triunfantes.  Muelle. Sonido con campanas.  Taller de máquinas de asedio. Sonido con un sólo golpe de tambor.  Castillo. Sonido de 2 segundos donde se escuchan trompetas.  Establo. Sonido de caballos relinchando.</p>
--	--

<p>3.2.Temas musicales</p>	<p><b>Inicio del videojuego.</b> Aparece un tema musical interpretado por vientos y percusión: Trompetas, gaitas, flautas, tambores y redoblantes.</p> <p><b>Comenzar partida:</b> sonido de redoblantes o tambores militares.</p> <p><b>Salir de la partida:</b> sonido de campanas y un coro mixto sin instrumentos.</p> <p><b>Hacer click en cualquier ventana.</b> Sonido de una sólo nota musical interpretada tal vez por un triángulo metálico.</p> <p><b>Cancelar.</b> Sonido de un gong poco prolongado.</p> <p><b>Has ganado.</b> Sonido de trompetas cuando se gana la partida.</p> <p><b>Puntuación y logro.</b> Se repite el tema musical de inicio del videojuego. Campanas y coro de voces femeninas.</p> <p>Aparecen temas típicos de 3 segundos relacionados con las culturas o civilizaciones presentes en el videojuego: Aztecas, Bizantinos, Celtas, Chinos, Coreanos, Españoles, Francos, Godos, Hunos, Ingleses, Japoneses, Mayas, Mongoles, Persas, Sarracenos, Teutones, Turcos, Vikingos.</p>
<p>4.Lenguaje visual e iconográfico</p> <p>4.1.Forma (símbolo)</p> 	<p>Sustancia(concepto)</p> <p>Primera edad. Alta edad Media.</p> <p>Segunda edad. Edad Feudal.</p> <p>Tercera edad. Edad de los castillos.</p> <p>Cuarta edad. Edad Imperial.</p>

	<p>Creación de centro urbano.</p>
	<p>Construir casa.</p>
	<p>Construir molino.</p>
	<p>Sembrar granja</p>
	<p>Construir campamento minero.</p>
	<p>Construir campamento maderero.</p>
	<p>Construir muelle.</p>
	<p>Construir mercado.</p>
	<p>Construir herrería.</p>

	<p>Construir monasterio.</p>
	<p>Construir universidad.</p>
	<p>Construir maravilla.</p>
	<p>Construir cuarteles.</p>
	<p>Construir establo.</p>
	<p>Construir galería de tiro con arco.</p>
	<p>Construir castillo.</p>
	<p>Taller de maquinaria de asedio.</p>
	<p>Construir puerta.</p>



Construir empalizada.



Construir muralla.



Construir puesto avanzado.



Construir torre de guardia.



Construir torre de bombardeo.



Crear milicia.



Crear hombre de armas.



Crear espadachín de espada larga.

Crear espadachín de mandoble.

	Crear campeón.
	Crear lancero.
	Crear piquero.
	Crear guerrero en trance, guerrero en trance de élite.
	Crear huscarle y huscarle de élite
	Crear samurái y samurái de élite.
	Crear caballero de la orden teutónica y caballero de la orden teutónica de élite.
	Crear lanzador de hachas y lanzador de hachas de élite.

	<p>Crear invasor de pastos e invasor de pastos de élite.</p>
	<p>Crear arquero.</p>
	<p>Crear ballestero.</p>
	<p>Crear ballesta.</p>
	<p>Crear guerrillero.</p>
	<p>Crear guerrillero de élite.</p>
	<p>Crear arquero a caballo.</p>
	<p>Crear caballería pesada de arqueros.</p>



Crear artillero manual.



Crear Chu ko nu y chu ko nu de élite.



Crear Jenízaro y jenízaro de élite.



Crear arquero de tiro largo y arquero de tiro largo de élite.



Crear Mangudai y mangudai de élite.



Crear caballería de exploración.



	<p>Crear caballería ligera.</p>
	<p>Crear jinete.</p>
	<p>Crear caballero.</p>
	<p>Crear paladín.</p>
	<p>Crear camello.</p>
	<p>Crear camello pesado.</p>
	<p>Crear catafracta y catafracta de élite.</p>
	<p>Crear mameluco y mameluco de élite</p>

	<p>Crear elefante de guerra y elefante de guerra de élite.</p>
	<p>Construir escorpión y escorpión pesado.</p>
	<p>Construir cañón de asedio.</p>
	<p>Construir ariete.</p>
	<p>Construir ariete cubierto.</p>
	<p>Construir ariete de asedio.</p>
	<p>Construir catapulta de trayectoria plana, onagro y onagro de asedio.</p>
	<p>Construir lanzapiedras.</p>

	<p>Construir pesquero.</p>
	<p>Construir urca mercante.</p>
	<p>Construir brulote y brulote rápido.</p>
	<p>Construir galeón artillado y galeón artillado de élite.</p>
	<p>Construir barco de transporte.</p>
	<p>Construir buque de demolición y buque de demolición pesado.</p>
	<p>Construir galera.</p>

	Construir galera de guerra.
	Construir galeón.
	Construir barco dragón y barco dragón de élite
	Crear aldeano.
	Reliquia capturada.
	Crear monje.
	Construir carreta de mercancía.
	Desarrollar guardia urbana.

	Desarrollar patrulla de la ciudad de - (Centro de la ciudad) los edificios con mayor visión del enemigo ¡Cuidado con la Ciudad.
	Masonería -- (Universidad) de construcción más fuerte.
	Arquitectura -- (Universidad) los edificios más fuerte que con la masonería
	Grúa -- (Universidad) Los aldeanos construir edificios más rápido.
	<b>Paredes</b> -- (Castillo) Castillo fuerte.
	Telar. (Centro de la ciudad) Hicks difíciles de matar.
	<b>Carretilla</b> - (Downtown) Hicks más rápido, tener más recursos.
	<b>Carretilla de mano</b> - (Downtown) Los pobladores aún más rápido y con más



capacidad de carga que con mano de compra

**Extracción de oro** - (Campo de la extracción del mineral) Hicks socavar el oro más rápido.

**Extracción de oro hoyo** - (Campo de la extracción del mineral) Los aldeanos también socavan el oro más rápido que la extracción de oro.

**Extracción de piedra** - (Campo de la extracción del mineral) Hicks socavar la piedra más rápido.

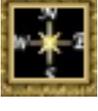
**Extracción de piedra hoyo** - (Campo de la extracción del mineral) Los aldeanos socavar la piedra todavía más rápido que con la extracción de piedra.

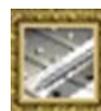
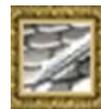
**Doble Ax Filo** - (Golf Lumberjacks) Los aldeanos cortar madera más rápido. La sierra - (Golf Lumberjacks) de madera cortada aldeanos aún más rápido con la de M de doble filo.

Sierra de arco. (en el campamento maderero) hace que los aldeanos talen madera incluso con más rapidez que con el hacha de filo doble.

Sierra a dos manos. ( en el campamento maderero) hace que los aldeanos talen madera incluso con más rapidez que con el hacha de arco.

La collera (en el molino) aumenta la cantidad

	<p>de comida que producen tus granjas antes de que entren en barbecho y tengan que ser reconstruidas.</p>
	<p>El arado pesado (en el molino) aumenta la cantidad de comida que producen tus granjas, incluso más que la collera.</p>
	<p>Rotación de cultivos. La rotación de cultivos (en el molino) aumenta la cantidad de comida producida por tus granjas incluso más que el arado pesado.</p>
	<p>Acuñaación. La acuñaación (en el mercado) disminuye los costos de enviar un tributo en recursos a otro jugador.</p>
	<p>Banca. La banca (en el mercado) disminuye los costos de enviar un tributo en recursos a otro jugador.</p>
	<p>Gremios. Los gremios (en el mercado) reducen los costos de compra y venta de recursos en el mercado.</p>
	<p>Cartografía -- (Mercado) le permite compartir el campo de visión con los aliados.</p>
	<p>Leva o contratación. La leva (en el castillo) disminuye el tiempo necesario para crear unidades en los cuarteles, el establo, la galería de tiro con arco y el castillo.</p>
	<p>Minadores. Los minadores (en el castillo) aumentan el daño que provocan los aldeanos</p>



cuando atacan edificios.

Espías. Los espías (en el castillo) te permiten ver lo que han explorado tus enemigos la exploración y la línea de visión de sus unidades. Puedes comprar la tecnología de los espías a cambio de oro. Por un precio determinado, que depende del número de aldeanos enemigos, puedes saber la ubicación exacta de cada unidad y de los edificios que todavía están en juego.

Rastreo. El rastreo (en los cuarteles) permite a tus unidades de infantería ver al enemigo desde más lejos.

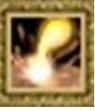
Escuderos. Los escuderos (en los cuarteles) hacen que tus unidades de infantería se muevan con más rapidez.

Armadura de láminas. La armadura de láminas (en la herrería) aumenta la armadura de tus unidades de infantería.

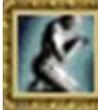
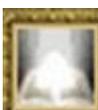
Armadura de cota de malla. La armadura de cota de malla (en la herrería) aumenta la armadura de tus unidades de infantería incluso más que la armadura de láminas.

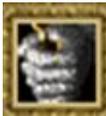
Armadura de placas de malla. La armadura de placas de malla (en la herrería) aumenta la armadura de tus unidades de infantería incluso más que la armadura de cota de malla.

Forja .La forja (en la herrería) aumenta la fuerza de ataque de tus unidades de infantería y caballería.

	<p>Fundición de hierro. La fundición de hierro (en la herrería) aumenta la fuerza de ataque de tus unidades de infantería y caballería incluso más que la forja.</p>
	<p>Alto horno. El alto horno (en la herrería) aumenta la fuerza de ataque de tus unidades de infantería y caballería incluso más que la fundición de hierro.</p>
	<p>Fabricación de flechas. La fabricación de flechas (en la herrería) aumenta la fuerza de ataque y el alcance de los escorpiones, unidades de la galería de tiro con arco, torres, centro urbano, castillo y barcos (con excepción de los que utilizan armas de pólvora).</p>
	<p>Flecha de punzón. La flecha de punzón (en la herrería) aumenta la fuerza de ataque y el alcance de los escorpiones, unidades de la galería de tiro con arco, torres, centro urbano, castillo y barcos (con excepción de los que utilizan armas de pólvora).</p>
	<p>Brazalete de cuero tachonado. El brazalete de cuero tachonado (en la herrería) aumenta la fuerza de ataque y el alcance de los escorpiones, unidades de la galería de tiro con arco, torres, centro urbano, castillo y barcos (con excepción de los que utilizan armas de pólvora).</p>
	<p>Armadura acolchada para arqueros. La armadura acolchada para arqueros (en la herrería) aumenta la armadura de tus arqueros.</p>
	<p>Armadura de cuero para arqueros. La armadura de cuero para arqueros (en la herrería) aumenta la armadura de tus arqueros.</p>
	<p>Armadura de anillos para arqueros. La armadura de anillos para arqueros (en la herrería) aumenta la armadura de tus arqueros.</p>

	<p>Química. La química (en la universidad) aumenta la fuerza de ataque de todas las armas de proyectil que no funcionan con pólvora.</p>
	<p>Balística. La balística (en la universidad) mejora la precisión de los escorpiones, arqueros, galeras y torres al disparar a objetivos en movimiento.</p>
	<p>Matacanes. Los matacanes (en la universidad) eliminan el alcance mínimo de las torres (a excepción de las torres de bombardeo) y los castillos, de modo que pueden disparar a los soldados que atacan desde la base.</p>
	<p>Disparo al rojo. El disparo al rojo (en la universidad) aumenta los daños que las torres causan en los barcos.</p>
	<p>Ingenieros de asedio. Los ingenieros de asedio (en la universidad) aumentan el daño que las armas de asedio causan en los edificios, así como el alcance.</p>
	<p>Ganadería. La ganadería (en el establo) aumenta la velocidad de todas las unidades de caballería.</p>
	<p>Armadura de láminas para caballería pesada La Armadura de láminas para caballería pesada (en la herrería) aumenta la armadura de tus unidades de caballería, incluyendo los arqueros a caballo, los mangudai y los elefantes de guerra.</p>
	<p>Armadura de cota de malla de caballería. La armadura de cota de malla de caballería (en la herrería) aumenta la armadura de tus unidades de caballería incluso más que la armadura de láminas.</p>
	<p>Armadura de placas para la caballería pesada.</p>

       	<p>La armadura de placas para la caballería pesada (en la herrería) aumenta la armadura de tus unidades de caballería incluso más que la de cota de malla.</p> <p>Fervor. El fervor (en el monasterio) hace que tus monjes se muevan con más rapidez.</p> <p>La santidad (en el monasterio) aumenta los puntos de resistencia de los monjes.</p> <p>Redención. La redención (en el monasterio) permite a tus monjes convertir edificios (excepto centros urbanos, castillos, monasterios, granjas, trampas para peces, muros, torres, puertas y maravillas) y armas de asedio. Los monjes pueden convertir prácticamente a cualquier unidad desde lejos, pero para convertir edificios, arietes y lanzapiedras han de situarse al lado de estos.</p> <p>Expiación. La expiación (en el monasterio) permite que tus monjes puedan convertir a monjes enemigos.</p> <p>Iluminación. La iluminación (en el monasterio) reduce el tiempo que tus monjes tienen que descansar antes de intentar otra conversión.</p> <p>Fe. La fe (en el monasterio) hace que tus unidades sean más difíciles de convertir por los monjes enemigos.</p> <p>Letras de imprenta. Las letras de imprenta (en el Monasterio) permiten que tus monjes puedan convertir unidades enemigas desde mayor distancia.</p>
--	---

       	<p>Carenado. El carenado (en el muelle) aumenta el blindaje antiproyectil de los barcos y el número de unidades que pueden llevar los barcos de transporte.</p> <p>Dique seco. El dique seco (en el muelle) aumenta la velocidad de los barcos y el número de unidades que puede llevar un barco de transporte.</p> <p>Carpintero naval. El carpintero naval (en el muelle) disminuye la cantidad de madera que se necesita para construir un barco.</p> <p>Líneas de sangre - (Estable) Aumenta la salud de todas las unidades montadas.</p> <p>Caravana -- (Mercado) aumenta la velocidad de las ruedas del comercio y los barcos el comercio, para traer el oro más rápido.</p> <p>(Campo de arqueros) Aumentos de todos los tipos de armaduras para los arqueros caballo.</p> <p>Thumb Ring - (Campo de arqueros) Aumentar el número de disparos y la precisión de arqueros.</p> <p>Medicina Herbal - (Monasterio)</p>
---	--



Herejía -- (Monasterio)

Teocracia -- (Monasterio)

Tecnologías únicas - Ver Civilizaciones.

Ejemplo de mapa.campanias

ANEXO N° 2. En estas fichas de análisis se puede apreciar el trabajo realizado con respecto a la **historia** y **acción** ( proceso hermenéutico) de AGE 2, donde se hizo un registro de las descripciones y recurrencias frente a las subjetividades y potencialidades educativas.

The image shows a presentation slide with a table and text. The table has one row with the text 'Tecnologías únicas Civilizaciones.' and a link 'Ver'. Below the table is the text 'Ejemplo de mapa.campañas'. The slide is titled 'II. HISTORIA.' and contains the following text:

1. Espacios geográficos. Estos espacios hacen referencia a los lugares utilizados para la recreación de las acciones y de los personajes del videojuego.

1.1. Espacios geográficos generales.

América Central

Herramientas Pantalla 67 de 99 Opciones de vista Cerrar

Francia ( Borgoña, Chinón, Orleans, Rio Loira, Reims, Chalou, París, Burdeos, Castellón, Poitiers, Tours, Río Vienne)  
Iberia  
Inglaterra (Calais)  
Italia (Milán, Venecia, Padua, Verona)  
Mar del Japón  
Oriente Medio (Egipto, Mar Muerto, Medina, La Meca, Galilea, Los cuernos de Hattin, Jerusalén, Tiberiades, Tiro, Ascalón, Acre, Palestina. Bagdad)  
Texas  
Tierras Nórdicas  
Escocia ( Falkirk Y Stirling)  
Mongolia  
China  
Persia  
Rusia  
Polonia  
Bohemia  
Alemania ( Sajonia, Baviera)  
Hungria ( Río Sajó)  
Austria  
Escitia  
Campos Cataláunicos  
España (Valencia, Castilla, León, Toledo, Mar de Gibraltar)  
México (Tenochtitlán, Lago de Texcoco, Tlaxcala)  
Dinamarca  
Noruega  
Turquia (Anatolia, Manzikert)  
Mar Mediterráneo  
Lepanto (golfo de Lepanto)  
Japón (kioto)  
Corea (Bahía de Chinhae)

Dirección ES 10:20 p.m. 20/06/2014

Herramientas Pantalla 69 de 99 Opciones de vista Cerrar

**2.1.1. Casa**



**2.1.2. Molino**



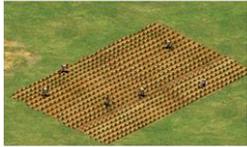
**Comentario [v4]:** Estas casas poseen un diseño rural, es decir son construcciones campesinas.

Dirección ES 10:23 p.m. 20/06/2014

Herramientas Pantalla 70 de 99 Opciones de vista Cerrar

Este edificio se utiliza para procesar y almacenar alimentos como frutas, peces, carne de animales. Además permite la creación de granjas y mercados.

**2.1.3. Granja**



Es un edificio que sirve para sembrar y cosechar alimentos.

**2.1.4. Campamento minero**



**Comentario [v5]:** En esta construcción se evidencia la utilización del viento, agua y animales (bestias) como generadores de energía y fuerza.

**Comentario [v6]:** Labor estrictamente campesina, función agrícola y de gran importancia para el sostenimiento económico

Dirección ES 10:24 p.m. 20/06/2014

Herramientas Pantalla 71 de 99 Opciones de vista Cerrar

Sirve como depósito del oro y piedra recolectado.

**2.1.5. Campamento maderero**



Allí se almacena toda la madera proveniente de la tala de bosques.

**2.1.6. Muelle**



**Comentario [v7]:** El oro tiene más valor que la piedra, pero juntos son necesarios para construir edificios importantes y para el sostenimiento de tropas en batallas

**Comentario [v8]:** Es evidente que es una materia prima utilizada para la construcción de edificios. Los árboles se talan pero no se aprecia valor por la conservación de recursos naturales. Ojo sujeto y ética

Dirección ES 10:25 p.m. 20/06/2014

Herramientas Pantalla 72 de 99 Opciones de vista X Cerrar

Provee embarcaciones tanto para trabajar como para transportar y combatir al enemigo.

**Comentario [v9]:** Es importante ver esta construcción como elemento de **poder y dominio**, además **históricamente es utilizada para los procesos ambiciosos de invasión**

2.1.7. Mercado.



El mercado te permite comerciar por tierra con otros jugadores, comprar y vender recursos, y ofrecerlos a otros jugadores como tributo.

**Comentario [v10]:** Elemento primordial de economía, ojo no sólo se comercian productos agrícolas, sino también oro y piedra. Es decir los aldeanos no tienen acceso a él. Este lugar permite ver cuánto **poder económico** tiene un jugador o civilización. Aquí el trueque es el sistema económico

2.1.8. Herrería

Dirección ES 10:25 p.m. 20/06/2014

Herramientas Pantalla 73 de 102 Opciones de vista X Cerrar



Aquí se aprecian varios diseños de herrería. Este edificio está destinado para desarrollar tecnologías relacionadas con armas de metal como lanzas, arcos y flechas.

**Comentario [v11]:** Si se tiene buena tecnología, la victoria en las batallas es más fácil alcanzarla

2.1.9. Monasterio



Se pueden apreciar las diferentes arquitecturas de los monasterios, esto depende de las civilizaciones. Este edificio sirve para crear y entrenar monjes, además de almacenar reliquias sagradas.

**Comentario [v12]:** Importante destacar la visión religiosa. Cristianismo judaísmo o islamismo, incluso hay cabida para la cosmovisión indígena. La reliquia es sagrada pero además cuesta mucho oro.

Dirección ES 10:25 p.m. 02/07/2014

Herramientas Pantalla 74 de 102 Opciones de vista X Cerrar

**2.1.10. Universidad.**



Es un edificio que se construye para realizar mejoras y avances tecnológicos tanto en la milicia como en la infraestructura de la civilización

**2.1.11. Maravilla.**



Las maravillas son grandes construcciones que requieren cantidades de recursos y tiempo para construir. Si un jugador construye una y esta se mantiene en pie

**Comentario [v13]:** Aquí se puede ver cómo la educación avanzada puede aportar al desarrollo y avance tecnológico de las civilizaciones.

Dirección ES 10:16 p.m. 02/07/2014

Herramientas Pantalla 75 de 102 Opciones de vista X Cerrar

durante 200 años el jugador puede ganar una partida estándar. Cada civilización tiene su propia maravilla que corresponde realmente con una obra arquitectónica famosa

Civilización	Maravilla
Bizantinos	Basilica de Santa Sofía de Constantinopla
Celtas	Iglesia de la Roca de San Patricio
Chinos	El Templo del Cielo
Francos	Fachada Norte/Sur de Notre Dame de París
Godos	El Mausoleo de Teodorico
Ingléses	Catedral de aspecto similar a la de Aquisgrán
Japoneses	Templo budista japonés Tōdai-ji
Mongoles	La Gran Yurta (donde los líderes se reunían a discutir)
Persas	Taq-i Kiswa
Sarracenos	Malwiyya de la Mezquita de Al Askari
Teutones	Abadía de Santa Maria Laach
Turcos	La Mezquita Azul
Vikingos	Iglesia de madera de Borgund

**2.1.12. Cuartel.**



**Comentario [v14]:** La maravilla es sinónimo de estabilidad económica, cuando una civilización tiene tiempo para el arte es porque tiene rasgos de una gran cultura, con competencia económica, social y militar. Estas maravillas tienen una estrecha relación con la mitología, la política y la religión.

Dirección ES 10:16 p.m. 02/07/2014

Herramientas Pantalla 76 de 102 Opciones de vista X Cerrar

Los Cuarteles son edificios militares que proporcionan y permiten mejorar unidades básicas de soldados de infantería para la mayoría de las civilizaciones.

2.1.13. Establo.



El establo es un edificio militar que sirve para crear y entrenar unidades de caballería

2.1.14. Almería de tiro con arco.



Comentario [v15]: Para todas la figura del cuartel es cuadrada, encerrada y con una sola puerta

Comentario [v16]: Se pensaría que el establo está relacionado con bovinos, equinos y asnar. Sin embargo el videojuego permite crear y entrenar caballos y camellos. Únicamente en la cultura azteca no está esta opción ya que según la historia, esa civilización no conocía ese animal (fue traído de España) Ojo caballo y camello como unidad militar, símbolo de poder probablemente.

Dirección ES 10:16 p.m. 02/07/2014

Herramientas Pantalla 77 de 102 Opciones de vista X Cerrar

Otro edificio militar donde se pueden crear y entrenar guerreros con arco y flecha.

2.1.15. Castillo.



Una edificación fortificada que sirve para guarecer unidades y para entrenar unidades únicas de cada civilización. También se utiliza para la fabricación de los lanzapiedras e investigar poderosas tecnologías. Estas edificaciones son difíciles de derrumbar y lanza flechas contra enemigos.

Comentario [v17]: En el edificio se puede observar claramente el campo de entrenamiento y los tableros del tiro al blanco.

Comentario [v18]: Esta arma era importante durante la edad media, antes del desarrollo balístico

veradiaz, 02/04/2014 06:28:00 p.m. comentada: Este edificio es más de corte Real que militar, donde vive el rey, la reina, el príncipe, la princesa y sus súbditos. En el videojuego tiene un carácter bélico. Se puede apreciar la diferencia arquitectónica entre lo americano lo europeo y lo asiático. PIEDRA COMO PROTECCIÓN, además es importante analizar la figura de pirámide para los centroamericanos (religiosidad y política)

Dirección ES 10:17 p.m. 02/07/2014

Herramientas Pantalla 78 de 102 Opciones de vista Cerrar

**1.1.17. Taller de máquinas de asedio.**



Es un edificio militar donde se pueden construir máquinas de destrucción como catapultas, ballestas y arietes.

**2. Personajes. ( campañas)**

**2.1. Protagonistas**

**2.1.1. William Wallace.** Soldado escocés de ascendencia galesa que dirigió su país contra la invasión inglesa del rey I de Inglaterra. Líder de las batallas de la independencia de Escocia.



**Comentario [v20]:** las máquinas de asedio son importantes porque son las que permiten destruir ciudades. la guerra en determinadas ocasiones no se da para acabar con el hombre como tal ,sino para acabar con las edificaciones signo de progreso y avance.

**Comentario [v21]:** Ver la importancia nuevamente de la madera en troncos y la piedra como herramientas o armas de destrucción.

**Comentario [v22]:** Condición de líder que lo lleva a convertirse en mártir

Dirección ES 10:17 p.m. 02/07/2014

Herramientas Pantalla 79 de 102 Opciones de vista Cerrar

**2.1.2. Juana de Arco.** Mujer visionaria, heroína y militar francesa del siglo XV que combatió contra los ingleses.



**2.1.3. Saladino.** Gran gobernante del mundo islámico (siglo XII), Sultán de Egipto y Siria. Es una figura muy admirada en la cultura árabe, kurda y musulmana por defender el islam y los territorios del medio oriente.



**2.1.4. Genghis Khan.** Temujin

Fue un guerrero y conquistador mongol que unificó a las tribus nómadas de esta etnia del norte de Asia, fundando el primer Imperio mongol, el imperio contiguo más extenso de la Historia. Bajo su liderazgo como Gran Kan, los mongoles comenzaron una oleada de conquistas que extendió su dominio a un vasto territorio, desde Europa Oriental hasta el océano Pacífico,



**Comentario [v23]:** Hay una connotación religiosa pues se dice que Juana fue enviada por Dios para ayudar a Francia. Fue canonizada, hecha santa en la iglesia católica en el siglo XX. Líder y mártir. Única mujer resaltada como heroína dentro del videojuego

**Comentario [v24]:** Es importante ver la relación entre religión y guerra. Saladino luchó contra los cruzados quienes luchaban por difundir a sangre y espada el cristianismo (catolicismo). La historia de Saladino y los sarracenos lo ponen como un hombre piadoso y al mismo tiempo vengativo

**Comentario [v25]:** El poder se aprecia en cuanto se conquistan territorios, Para muchos este personaje puede catalogarse como sanguinario pero en el videojuego es presentado como todo un héroe. El héroe lucha por su pueblo pero no es considerado moralmente malo (ética)

Dirección ES 10:18 p.m. 02/07/2014

y desde Siberia hasta Mesopotamia, la India e Indochina.

**2.1.5. Barbarroja.**



Emperador germánico del imperio romano apodado así gracias al color de su barba, Su nombre verdadero era Federico I. Gran defensor de su imperio.

**Comentario [v26]:** OJO no es rey sino emperador. Esta palabra tiene un poco más de valor a nivel político (poder). No sé si se pueda atribuir infusión de terror y miedo a partir del símbolo de la barba. EL CABELLO EN SANSON ES PODER Y FUERZA. Por otro lado, aunque es protagonista y héroe se enfrenta con Saladino en una cruzada. Recordemos que Saladino también es el héroe de medio oriente. BARBARROJA héroe y villano a la vez?

**2.1.6. Atila el Huno.**



Gobernador de origen asiático, que luchó por la invasión de varias provincias europeas. Conocido como "el azote de Dios".

**Comentario [v27]:** Un apelativo bastante diciente porque lo pone como un hombre fuerte, castigador. En esta perspectiva se puede analizar un personaje que connota aspectos religiosos donde Dios, es un ser que castiga.

**2.1.7. Rodrigo Díaz de Vivar.**



Caballero y conquistador castellano del siglo XI. Conocido como el **CID** o el **CAMPEADOR**.

**Comentario [v28]:** Este término proviene del árabe. Significa señor, es un título nobiliario

**2.1.8. Moctezuma.**



Emperador azteca que ejerció como jefe militar. Hizo llegar agua potable a Tenochtitlán mediante un acueducto doble, codificó las leyes aztecas, hasta entonces orales, comenzó a cobrar tributos a los pueblos sometidos e impulsó el comercio hacia el exterior del valle.

**Comentario [v29]:** Desde siempre se ha menospreciado la condición del indígena. Aquí el videojuego coloca a este personaje como un héroe, bastante inteligente y estratega tanto en lo militar como en lo sociocultural.

**2.1.9. Cuauhtemoc.** Heredó el trono azteca tras la muerte de Moctezuma y enfrentó a los españoles

**Comentario [v30]:** Símbolo de la valentía americana, MEXICANA

Herramientas Pantalla 82 de 102 Opciones de vista Cerrar



**2.1.10. Carlos Martel.**  
 Mayordomo de palacio del Reino de Austrasia (Francia, Alemania, Bélgica y países bajos). Luchó contra las fuerzas árabes que invadieron parte de Europa.



Dirección ES 10:19 p.m. 02/07/2014

Herramientas Pantalla 83 de 102 Opciones de vista Cerrar

**2.1.11. Erik el rojo.**  
 Conocido vikingo, comerciante y explorador nórdico del siglo X y XI



**Comentario [v31]:** Ojo con esto pues aunque no es militar como tal su poderío se radica en el dominio del mar y en el hecho de poder comerciar con otros países para el progreso o el desarrollo

**2.1.12. Guillermo el conquistador.**  
 Descendiente de vikingos, Guillermo I de Inglaterra o Guillermo el bastardo. Rey de Inglaterra en el siglo XI.



**2.1.13. Enrique V**  
 Rey inglés del siglo XV. Enrique hizo formar una gran flota, modernizó el sistema de reclutamiento y agregó nuevas armas y piezas de artillería para su gran ejército: él y su ejército fueron alcanzados por los franceses en Agincourt, donde consiguió una resonante victoria a pesar de haber sido superado numéricamente.



**Comentario [v32]:** Hay una estrecha relación entre reinar y luchar, gracias a la lucha, a la batalla, a la guerra se pueden alcanzar los objetivos de gobierno y soberanía.

Dirección ES 10:19 p.m. 02/07/2014

Herramientas - Pantalla 84 de 102 - Opciones de vista - Cerrar

**2.1.14. Don Juan de Austria**  
 Miembro de la Familia Real Española, militar y diplomático. Gobernador de los Países Bajos españoles y comandante de la Santa Liga de Estados, Siglo XVI. Líder en la batalla de Lepanto.



**2.1.15 Hideyoshi.**  
 Fue un soberano feudal japonés a quien se le atribuye la unificación de Japón en el siglo XVI.



**Comentario [v33]:** La condición de héroe literariamente hablando se da cuando un personaje lucha por su pueblo por su país o por su raza. En el videojuego esta condición de personaje principal o de héroe se da desde toda cultura, civilización o raza. No hay exclusión alguna.

Herramientas - Pantalla 84 de 102 - Opciones de vista - Cerrar

Dirección ES 10:20 p.m. 02/07/2014

Herramientas - Pantalla 85 de 102 - Opciones de vista - Cerrar

**2.2. Antagonistas.**

**2.2.1. Eduardo el zanquilargo.**  
 Popularmente conocido como "El Zanquilargo" o "Piernas Largas" Eduardo I de Inglaterra, intentó conquistar Escocia.



**Comentario [v34]:** El contendor de William Wallace. Este hombre es un villano según el videojuego y la película Brave Heart. Quiere apoderarse de Escocia. Símbolo de ambición

**Comentario [v35]:** Los conquistadores no son héroes, al contrario se ven como seres despiadados que no son asesinos simples que matan en la batalla, sino que realizan masacres.

**2.2.2. Sir John Fastolf.**  
 Guerrero y comandante inglés del siglo XV.



**Comentario [v36]:** Oponente inglés de JUANA DE ARCO

**2.2.3. Reinaldo de Chantillón.** Fue un caballero francés que participó en la Segunda Cruzada y permaneció en Tierra Santa tras el fracaso de la misma.

**Comentario [v37]:** Guerras de carácter religioso. Imponer el cristianismo a espada y sangre frente a los musulmanes. Oponente de Saladino. Incumple pacto y sigue proceso invasor con tal de cumplir sus objetivos

Herramientas - Pantalla 85 de 102 - Opciones de vista - Cerrar

Dirección ES 10:20 p.m. 02/07/2014

Herramientas Pantalla 86 de 102 Opciones de vista Cerrar

**2.2.4. Ricardo Corazón de León o Ricardo I de Inglaterra.** Hizo parte de las cruzadas del siglo XII

**Comentario [v38]:** Contendor y enemigo de Saladino. Nuevamente aquí la imposición de la religión a sangre y espada. Uno de los grandes errores del cristianismo europeo. En la tercera cruzada Saladino y Ricardo pactaron la paz, aquí se dice que SALADINO INCLUSO LE OFRECE REMEDIOS Y FRUTAS A Ricardo como símbolo de la paz

**2.2.5. Kushluk o kuchlug**

Fue un miembro de la tribu Naiman de Mongolia occidental. Fue derrotado por Genghis Khan y huyó hacia el oeste hacia el Kanato de Kara-Kitai, donde se convirtió en consejero del kan local. En el año 1210 se apoderó del kanato. Fue asesinado por los mongoles cuando conquistaron la región en 1218.

**Comentario [v39]:** Se vuelven enemigos con Genghis Khan, juega un papel importante la ambición y la envidia frente al poder, la riqueza y el liderazgo

**2.2.6. Flavio Aecio.**

**Comentario [v40]:** Aunque es antagonista u opositor de Atila el Huno se presenta como un hombre guerrero y genio militar.

Dirección ES 10:21 p.m. 02/07/2014

Herramientas Pantalla 87 de 102 Opciones de vista Cerrar

Fue un general romano y el hombre más influyente durante el periodo final del Imperio romano de Occidente, dos décadas (433-454) en las que dirigió la defensa del Imperio contra los ataques de los pueblos bárbaros. Llamado "el último de los romanos"

**2.2.7. Teodorico el godo.**

Cuando Atila avanzó con su gran ejército hacia Europa Occidental e invadió Galla, Avito logró formar una alianza entre Teodorico y su viejo rival Aecio contra los hunos. Se puede conjeturar que Teodorico aceptó esta coalición porque reconoció el peligro que representaban los hunos para su propio reino.

**Comentario [v41]:** Se alió con Aecio para enfrentar a Atila y los Hunos. Las alianzas pueden ser jugadas políticas o militares para vencer a los enemigos, en el videojuego las alianzas hacen parte de las estrategias para cumplir los objetivos y alcanzar la victoria

**2.2.8. Alfonso VI de León.** Hijo de Fernando I de León y hermano de Sancho II el fuerte, a quien se enfrentó para obtener el reino de Castilla

**Comentario [v42]:** Hasta dónde va la ambición. Pues es capaz de matar a su propio hermano para quedarse con las tierras de Castilla. Ver sujeto y ética. Este personaje es contendor de el CID. También se habla de envidia y recelo por la popularidad del CID. Alfonso envía al exilio al cid quien se convirtió en su mejor hombre de armas cuando Sancho murió.

**2.2.9. Conde Berenguer.**

**Comentario [v43]:** Principal enemigo del CID

Dirección ES 10:21 p.m. 02/07/2014

Herramientas Pantalla 88 de 102 Opciones de vista Cerrar

(Ramón ).Gobernador de Barcelona .  
Siglo XI



2.2.10. **Yusuf.**  
Alí ibn Yúsuif (1083-1143) Sus dominios se extendían por Marruecos en África y, en la Península Ibérica, Andalucía, Valencia y parte de Aragón, Cataluña y Portugal.



2.2.11. **Hernán Cortés.**  
Gran conquistador español de MÉXICO



2.2.12. **Harold el sajón.**  
Fue el último rey sajón de Inglaterra, con



**Comentario [v44]:** Otro enemigo del CID. El cid logró unir a moros y cristianos para combatir tanto a ALFONSO como a Yusuf

**Comentario [v45]:** Este conquistador es considerado villano porque realiza estrategias y alianzas para destruir a los aztecas y conseguir su oro. enemigo de Moctezuma quien lo ve primero como un Dios como el retorno de Quetzacoalt. Aquí hay un entorno mitológico y religioso.

Dirección ES 10:22 p.m. 02/07/2014

Herramientas Pantalla 89 de 102 Opciones de vista Cerrar

el nombre de Harold II, muerto en la batalla de Hastings contra los invasores normandos de Guillermo el Conquistador (S. XI)

2.3. Personajes en general ( función o profesión)

2.3.1. **Aldeano.** Encargado de varias labores. Puede ser utilizado como constructor, cazador, granjero,agricultor, recolector de piedra, madera, oro y frutos. Cuando las unidades o edificios son atacados y se encuentran deteriorados o incendiados, los aldeanos pueden repararlos. Cuando ya no hay soldados disponibles para la guerra en últimas pueden atacar al enemigo.



**Comentario [v46]:** Este personaje puede ser hombre y mujer. las labores descritas pueden ser realizadas por los dos sexos. Los hombres se ven fuertes y aparecen con el torso desnudo mientras las mujeres tienen vestido completo y cabello largo.

2.3.2. **Guerrero.** Encargados de defender y atacar al enemigo. Pueden ser de varias categorías dependiendo de las civilizaciones y las épocas en que se esté jugando: milicianos, piqueros, guerrilleros, arqueros, espadachines, lanceros, ballesteros, caballeros, samuráis, artilleros, jinetes etc.



**Comentario [v47]:** Esta profesión es exclusiva para hombres, sólo se habla de una guerrera ( Juana de Arco). A lo largo del videojuego no se ve ninguna mujer atacando al enemigo o participando en batallas, excepto las aldeanas cuando ya no hay soldados o cuando el GAMER lo demanda. Hay guerreros que se ven más grandes que otros. esto depende del desarrollo de tecnologías. Y ojo con la concepción de que se gana más rápido y mejor con guerreros mejor desarrollados ( gigantes)

Dirección ES 10:22 p.m. 02/07/2014

Herramientas Pantalla 90 de 102 Opciones de vista X Cerrar

2.3.3. Monje.



Este personaje es el encargado de capturar las reliquias sagradas y llevarlas a los templos, además tiene un poder sanador, pero es un poder más físico que espiritual.

**Comentario [v48]:** No hay cabida para las mujeres, además es un personaje viejo que anda lento, acompaña a los soldados y puede convertir a los enemigos. El proceso de conversión se trata de cambiar la posición de enemigo a ser parte del mismo ejército. Símbolo de sabiduría. Muchas batallas se pueden ganar gracias a la captura de reliquias. La guerra no solo se gana en el campo de batalla sino también con estrategias inteligentes. Cuerpo fiaco y encorvado

2.3.4. Explorador. Encargado de explorar los mapas donde se lleva a cabo el juego o partida. Por obvias razones también puede ser un guerrero aunque no está creado para tal fin



**Comentario [v49]:** Esta función no es de milicia sino que implica recorrer y descubrir en el mapa los recursos como el oro, la piedra, la madera, además de vislumbrar la ubicación del enemigo, solo dos civilizaciones no poseen exploradores a caballo (Mayas y aztecas) Estas culturas precolombinas no conocían estos animales, llegaron a América con el proceso de descubrimiento y conquista por eso exploran los mapas a pie. Es importante destacar que la edad de estos personajes exceptuando el monje es una edad promedio donde se requiere fuerza para el trabajo y la guerra.

Dirección ES 10:23 p.m. 02/07/2014

Herramientas Pantalla 91 de 102 Opciones de vista X Cerrar

3. **Tiempo histórico.**

3.1. **Época.** Existen cuatro grandes momentos referentes a la época: alta edad media, edad feudal, edad de los castillos y edad imperial. Estos tiempos son recorridos tanto en las campañas como en la partida estándar.

3.1.1. Alta Edad Media. Desde el siglo V (476) hasta el siglo IX  
 3.1.2. Edad Feudal. Desde el siglo X hasta el siglo XV  
 3.1.3. Edad de los castillos. Desde el siglo XII hasta el siglo XV  
 3.1.4. Edad imperial. Siglo XVI.

3.2. **Evolución.** Uno de los objetivos del videojuego es avanzar en las edades mencionadas. A medida que hay avance se puede mejorar en tecnología para la recolección de alimentos, la obtención de recursos minerales, los procesos de corte de madera, la implementación del equipo militar especial y la calidad de las construcciones.

3.2.1. Alta edad media. Una partida estándar empieza siempre en esta edad. Aquí el gamer tiene pocos edificios. Hay un centro urbano donde se crean aldeanos, estos pueden construir algunas casas, un centro maderero, un molino, un centro minero, un cuartel básico y un muelle principalmente. Si mantiene una economía sólida y no hay ataques enemigos, puede avanzar a la siguiente

**Comentario [v50]:** Todos los personajes mencionados anteriormente vivieron en esta época. Alrededor de 10 siglos donde se estaban consolidando las regiones y los reinos nacientes se interesaban por su progreso a través de las invasiones territoriales

**Comentario [v51]:** Puede darse el caso como sucede en muchos de los videojuegos de estrategia que el gamer se sienta complacido con la capacidad de crear hombres y mujeres, una capacidad exclusiva de dioses

**Comentario [v52]:** Cuando hay batallas se gasta más, la guerra puede traer la connotación de destrucción y pobreza, por eso es importante mantenerse poco hostil mientras se consiguen suficientes recursos. El juego implica invasión, posesión e imperio a través de la guerra, pero es necesario saber cuándo se hace. (estrategia)

Dirección ES 10:23 p.m. 02/07/2014

Herramientas Pantalla 92 de 102 Opciones de vista Cerrar

edad. Los requisitos para avanzar son: almacenar 500 de alimento y la construcción de dos edificios.

3.2.2. Edad Feudal. En esta parte el gamer puede realizar algunas mejoras para sus actividades básicas (agricultura, minería, pesca, desplazamientos, seguridad y milicia). Ya los aldeanos pueden empezar a construir nuevos edificios como mercados, herrerías, establos, granjas, galería de tiro con arco, muro de piedra, puertas, torres de guardia. Para avanzar a la siguiente edad es necesario tener 800 de alimento, 200 de oro y la construcción de dos edificios de la Edad Feudal.

3.2.3. Edad de los castillos. En esta época se pueden mejorar tanto los edificios anteriores como las condiciones de los personajes. Aquí ya se pueden construir edificios de mayor calidad arquitectónica como monasterios, universidades y otros centros urbanos. En la parte militar se pueden edificar talleres para máquinas de asedio y grandes castillos. Para avanzar a la siguiente edad es necesario tener 1000 de alimento, 800 de oro y dos construcciones de la época.

3.2.4. Edad Imperial. En esta edad se puede construir una gran maravilla y perfeccionar todas las tecnologías tanto militares como de economía. Para construir una maravilla se debe tener 1000 de oro, 1000 de piedra, 1000 de madera. Construyendo esta maravilla y manteniéndola en pie durante 200 años se gana la partida.

4. Relatos.

**Comentario [v53]:** A medida que se evoluciona se prepara al gamer para el enfrentamiento o la batalla. Aquí comienzan los ataques de los enemigos y pueden debilitar la economía y la sociedad productora.

**Comentario [v54]:** El juego también da la opción de ganar no solo con guerra sino con el poder de construir y mantener la maravilla o capturar cinco reliquias y mantenerlas en un monasterio.

Dirección ES 10:23 p.m. 02/07/2014

Herramientas Pantalla 93 de 102 Opciones de vista Cerrar

4.1. Argumento.

4.1.1. Campañas de aprendizaje. (William Wallace). El miedo se apodera de los escoceses que no tienen un líder para seguir. El ejército Inglés está bien conformado y probablemente será difícil de vencerlo en las condiciones como se encuentra Escocia. Cuando se decide conformar un ejército escocés al mando de William Wallace, lo primero que tienen que hacer como guerreros es garantizar la supervivencia a través de los productos alimenticios y mineros que permitan una economía sostenible y capaz de mantener al nuevo ejército.

Sigue habiendo un ambiente pesimista en cuanto a las batallas que se avecinan frente a los ingleses, algunos milicianos deciden huir pues no resistirán los ataques del ejército Inglés al mando de Eduardo EL zanquilarlo. Todos los escoceses ponen la fe en Wallace, es él el líder que han esperado para que los guíe en las victorias. Los ingleses siguen invadiendo territorios de Escocia y la guerra por su trono es inminente.

Con una buena preparación y con gran inteligencia los escoceses vencen a los ingleses en una de sus batallas. Todo enfrentamiento bélico aparte de dejar muertos, deja desolación y ruina; por eso es momento para volver a abastecerse de alimento y oro principalmente. Se habla de una riqueza plasmada en unas reliquias religiosas, quien tenga esas reliquias tiene la posibilidad de sostenerse moral y económicamente.

**Comentario [v55]:** Inglaterra siempre se ha erguido como una gran potencia. Hay miedo por su poder económico y militar.

**Comentario [v56]:** Siempre se necesita de alguien con las capacidades suficientes para enfrentar y vencer los miedos

**Comentario [v57]:** Esta situación tal vez es intencional para crear un espacio típico donde el héroe vence al gigante, realiza una hazaña, viniendo de menos a más

**Comentario [v58]:** Hay una Monarquía, y la idea es proclamarse rey. El que gane la guerra, gobierna y es dueño de la riqueza de sus territorios. Sujeto - poder.

**Comentario [v59]:** Esto es muy claro en el videojuego: la relación directa entre economía y guerra es un mal necesario?

**Comentario [v60]:** Recordemos que durante la edad media quien poseía las riquezas era el clero, incluso la guerra se justifica para mantener ese status.

Dirección ES 10:24 p.m. 02/07/2014

Evidentemente los escoceses obtienen la victoria gracias a su estrategia militar y arquitectónica. El hecho de construir grandes murallas y castillos no permite que el enemigo destruya las ciudades. EL vencimiento de los escoceses se da con la destrucción de los castillos ingleses.

**4.1.2.** Campañas Juana de Arco. Juana es una mujer muy joven que recibe un llamado de Dios para que libere Francia; las personas comienzan a confiar en ella a pesar de ser una simple campesina sin conocimientos bélicos.

Juana se presenta humildemente frente al "rey francés" para preguntarle sobre los derechos de su país y la invasión de Inglaterra a sus territorios. El entendió que Juana era la salvadora de Francia. Existía mucho orgullo al saber que Juana comandaría los ejércitos franceses quiénes enfrentarían a los ingleses. Ella decide buscar la espada de Carlomagno para empuñarla en las batallas. Más adelante Juana es herida pero los franceses salen victoriosos. Ella logra incluso, que bandidos y villanos cambien su pensamiento y actúen como patriotas.

Algunos hombres no soportan el liderazgo de Juana, por eso confabulan en contra de ella. Sin embargo Juana sigue luchando para conseguir sus objetivos, entre ellos que se coronara por fin el rey de Francia. Estas luchas traen consigo que las personas del común idolatren a su gran heroína. Los celos siguen creciendo y crea divisiones en el país, por tal razón la estrategia de batalla decae y Juan es capturada y sacrificada por la inquisición.

**Comentario [v61]:** Es importante ver la simbología del castillo como un elemento de poder, de protección

**Comentario [v62]:** Parece ser enunciado despectivamente, aunque es la actividad principal en la edad media, se menosprecia esta labor, parece ser que da más status el hecho de ser militar.

**Comentario [v63]:** Única mujer vista el videojuego como heroína ; incluso, única mujer que va a la guerra. No es muy fiable dentro de los relatos que una mujer sea comandante de un ejército, pero si es enviada por Dios probablemente haya una esperanza

**Comentario [v64]:** Quien ama a su patria y lucha por ella ; aunque haya tenido problemas con la ley y la justicia.

**Comentario [v65]:** Juana tiene dos condiciones que van en contra de su credibilidad . ser mujer y ser joven

**Comentario [v66]:** Doctrina religiosa demasiado rigurosa que condenaba la herejía en la edad media. Hay que ver que el hijo de Dios es masculino y no puede haber una salvadora mujer. Muchas mujeres eran juzgadas como brujas. Luego Juana de Arco es considerada Mártir.

**4.1.3.** Campañas de Saladino. Estos relatos son contados en primera persona por algún miembro de la milicia europea que hizo parte de las guerras cruzadas. El narra la historia de Saladino desde su perspectiva de prisionero de guerra en tierras árabes. Es encontrado por el ejército de Saladino ( sarracenos) y es tratado con dignidad a pesar de ser enemigo de tierra santa. Este prisionero puede contar al principio cómo proteger Egipto es una estrategia de defensa ante los ataques cruzados. Esta defensa no se hace desde la planeación bélica sino desde la construcción de mezquitas, palacios y universidades.

Hay varios estados que son posesión de los cruzados, sin embargo, Saladino y los Sarracenos han pactado la paz; esta se ve afectada por algunos cruzados que siguen empeñados en invadir ciudades árabes. Este prisionero que actúa como cronista habla de las bondades de las ciudades árabes como Bagdad, donde existen hospitales gratuitos, baños públicos, servicio postal y bancos.

Pero las batallas bélicas continúan en medio de la lucha contra el inclemente clima y el poderoso desierto con sus tormentas de arena. Aquí el agua es importante como recurso hidratante para los ejércitos. También el sacrilegio de las reliquias religiosas puede causar la ira descontrolada de los adversarios. La vida de los prisioneros de guerra en su mayoría es perdonada, exceptuando la de Chantillon quien fue decapitado por el propio Saladino. Los Sarracenos siguen aminorando a los europeos que aún se mantienen fuertes en tres ciudades custodiadas con grandes castillos. Saladino y los

**Comentario [v67]:** En Europa es visto como un gran villano, despiadado, sin embargo la historia coloca a este personaje como Héroe

**Comentario [v68]:** Nuevamente se observa cómo la ciudad y su centro cultural es sinónimo de desarrollo en busca de reinar o imperar.

**Comentario [v69]:** Cuenta desde lo vivido en el momento específico

**Comentario [v70]:** Importante dentro de una gran civilización la estabilidad económica y social de sus habitantes

**Comentario [v71]:** Muchas de las luchas de la humanidad aparte de tener connotaciones religiosas y territoriales se da por la posesión de recursos naturales como el agua y el oro. Aquí el que tiene el agua tiene el poder y probablemente la victoria.

Sarracenos son mostrados a través de los ojos del narrador como piadosos y comprensivos pero con el pasar de los años, el efecto de las cruzadas europeas han hecho de ellos guerreros indolentes sedientos de sangre.

Una paz firmada es lo único que logra acabar con lo que parecía una eterna guerra.

4.1.4. Campaña de Genghis Khan. Este interesante relato nos cuenta cómo Temujin, Genghis Khan, planea unir a las tribus mongoles, instaurando la idea de que necesitan suficientes recursos naturales de otras tierras probablemente, y que necesitan un enemigo en común que impida que se sigan peleando entre ellos mismos. Así lo hace y logra consolidar un gran ejército en busca de la conquista del mundo. A pesar de la unificación hay unos que no consideran a Genghis como emperador mongol y llenos de celo y envidia se oponen a su gobierno. El gran Khan logra neutralizarlos y empieza su campaña de conquista de China y Persia. La guerra de conquista exige bastantes sacrificios como comer poco y andar mucho. Han pasado muchos años y el gran Khan quien lideró mucho tiempo los procesos de conquista muere y deja su legado a sus hijos y nietos para que continúen con el imperio en Asia y Europa. Los Mongoles según el relato vienen de la fecundación entre un lobo y una gema.

4.1.5. Campañas de Barbarroja. Estos relatos son narrados desde un bar, donde entre copas se subleva la acción

**Comentario [v72]:** Prácticamente se está culpando a Europa de que los países de medio oriente sean tan radicales a la hora de defender su tierra y su religión

**Comentario [v73]:** El mensaje puede ser claro, la violencia genera más violencia y el ciclo de venganza nunca tendrá fin. Por eso es importante tomar decisiones que construyan paz para todos los pueblos.

**Comentario [v74]:** Oro, piedra, madera y alimento para crear sostenibilidad. Este puede ser siempre la manzana de la discordia, por el cual se generan muchos conflictos entre las naciones.

**Comentario [v75]:** Muchos de los pueblos, culturas o civilizaciones siempre tienen sus leyendas o más bien mitos de creación, estos muy ligados a su tradición religiosa.

heroica de Federico Barbarroja. Él se propuso unificar Alemania en lo que se conocería como el Sacro imperio Romano, para ello tuvo que desmembrar los principados de las ciudades estado que no les interesaba hacer parte de ese imperio. Paralelo a su labor bélica, impulsó el valor de la agricultura para fortalecer y dar ánimo a los habitantes. Logró incluso imperar sobre la ciudad de Roma gracias al apoyo de muchos aliados y a pesar de la autoridad del Papá. Este hecho generó grandes disputas y creó la liga lombarda que defendería los intereses de muchas ciudades italianas y por supuesto la autoridad papal. Después de varias batallas entre alemanes e italianos, Barbarroja decide cumplir con una cruzada ordenada por el papa lo que integra completamente el sacro imperio romano, allí en tierra santa Barbarroja muere ahogado y este hecho genera la fin del imperio. Barbarroja se convirtió en una leyenda la cual dice que un día regresará para volver a unificar al sacro imperio romano.

4.1.6. Campaña de Atila el Huno. Dos personajes en medio de una conversación cuentan la leyenda de Atila y cómo los Hunos comenzaron a apoderarse de Escitia y Persia. Uno de esos personajes es el padre Armand, quien se enorgullece de haber combatido en contra de Atila, un héroe o un villano descrito más como un monstruo que como un hombre. Los Hunos son enemigos de los Romanos y tenían formas especiales de combatir en la guerra. Estos Bárbaros no pretendían conquistar y colonizar, se saciaban con destruir y saquear las ciudades. Evidentemente Atila tenía muchos enemigos y por eso intentaron matarlo, pagaban buen oro a quien lo

**Comentario [v76]:** Máximo representante de la iglesia católica. Barbarroja con el fin de demostrar su poder nombró otro papa. El papa y el antipapa. Desafío a la religión.

**Comentario [v77]:** Esta es la otra cara de la moneda pues ya se había hablado de los cruzados como personajes villanos. Aquí en cambio se narra una hazaña desde el punto de vista europeo.

**Comentario [v78]:** Los hombres siempre ponen su fe en un héroe, lo convierten en leyenda y esperan su regreso ( puede ser también una visión sagrada, mística o religiosa)

**Comentario [v79]:** Figura religiosa no alejada de la guerra, quien posee el conocimiento, gracias a la experiencia. Los ancianos son símbolo de sabiduría

Herramientas Pantalla 98 de 102 Opciones de vista X Cerrar

asesinará. Sin embargo los Hunos chantajeaban y exigían tributo a los pueblos Romanos. Como el imperio romano estaba dividido en oriente y occidente, Atila aprovechó para conquistar sus ciudades, intentó casarse con Honoria, hermana del gobernador romano de occidente con el fin de apoderarse de ese reino. Los Hunos eran bastante salvajes, torturaban a sus enemigos y jugaban con los cadáveres. Aecio se enfrenta a Atila porque conocía sus procederes bélicos, logró convencer a ciertos grupos que odiaban a los Hunos para poder vencerlos pero todo fue en vano, a pesar de la matanza no logró vencer a Atila, la pretensión del rey de los Hunos era convertirse en emperador a cualquier precio. Finalmente Atila se casó con otra mujer y no con Honoria, poco después murió de manera curiosa. El narrador hace alusión a un símbolo de los Hunos que recuerda la barbarie de su guerra: una calavera cruzada con un palo).

**Comentario [v80]:** Acabar con el líder era acabar con el mal.

**Comentario [v81]:** El oro era el metal precioso y el dinero de la época. Oro-poder.

**Comentario [v82]:** Matrimonio por conveniencia. Esto era típico en esta época sobre todo se hacía para conservar el linaje y las herencias de los reinos. Ética y sujeto

**Comentario [v83]:** Se dice que este personaje tenía un harem , es decir muchas mujeres. Concepción del hombre macho como aquel que posee varias mujeres, (visión machista)

**Comentario [v84]:** Probablemente esto puede significar terror, el poder del crimen a quien se opone a ciertos objetivos

4.1.7. Campaña del CID. Una mujer comienza a narrar la historia de Rodrigo Díaz, el Cid conocido por moros y cristianos. Esta mujer conoce mucho sobre este personaje porque es su esposa. En la España dividida del siglo XI el CID defiende el reino de Castilla de la ambición del Rey Alfonso. Este asesina a su hermano Sancho pero el CID no le queda más remedio que servir a Alfonso, a pesar de no confiar en él. El Rey Alfonso comienza a sentir envidia del CID porque gozaba de buena popularidad frente al pueblo español, por esta razón lo enviaba a comandar numerosas batallas con el fin de que en alguna de ellas pereciera, sin embargo el CID siempre regresaba victorioso. Luego se cuenta sobre las

Dirección ES 10:26 p.m. 02/07/2014

Herramientas Pantalla 99 de 102 Opciones de vista X Cerrar

colonias musulmanas en España. En la ciudad de Toledo, famosa por ser centro de moros y cristianos se comete un asesinato y este hecho es tomado por Alfonso para atacar la ciudad y enviar al CID al peligro. El cid vence en las batallas y logra conquistar Toledo y colocar un rey cristiano después de 400 años de dominio árabe. Sin embargo Alfonso, al ver que el cid se convertía en héroe, lleno de envidia inventó que el CID quería apoderarse del reino y lo condenó al exilio. Lejos de su familia, en tierras lejanas, el cid encuentra soldados y mercenarios dispuestos a seguirle. Además conoció a un rey moro que le dio un buen lugar en su palacio y lo llenó de lujos. Con el logró establecer estupidas alianzas y sellar grandes enemigos como el conde Berenguer. Por otro lado Alfonso se dio cuenta del poder que había ganado el CID y decidió invadir Zaragoza , tierra del rey moro y ahora de Rodrigo. No obstante, el CID no combatió en contra de su señor Alfonso, pero fue testigo de la victoria del rey Moro quien recurrió a sus amigos árabes para vencer a Alfonso. Nuevamente el CID es acusado de traición y exiliado, pero esta vez tuvo la oportunidad de marchar con su familia. Desde el exilio de nuevo arma un gran ejército fusionado por moros y cristianos. Pudo tomar Valencia, ciudad apetecida por todos por su ubicación geográfica y por la posibilidad de generar comercio. Con el fin de apaciguar conflictos EL CID casa a una de sus hijas con el sobrino de su peor enemigo Berenguer. Otras disputas con los árabes liderados por Yousuf llevan a la muerte del CID y su esposa toma el mando del Reino de Valencia y lo defiende en su honor.

**Comentario [v85]:** Lealtad, traición para conseguir los objetivos

**Comentario [v86]:** Una buena y pacífica manera de conseguir objetivos

**Comentario [v87]:** LEALTAD ( Ética )

**Comentario [v88]:** Para un héroe es importante tanto su patria como su familia.

**Comentario [v89]:** Otra vez matrimonio por conveniencia

Dirección ES 10:26 p.m. 02/07/2014

4.1.8. Campaña de Moctezuma. En el comienzo con palabras de Cuathemoc ( guerrero jaguar de Tenochtitlán) se relata toda una serie de hechos míticos relacionados con los dioses aztecas donde el "sacrificio" es el fundamento para mantener contentos a los dioses y lo que los impulsa a conquistar pueblos cercanos . Según el mito, Quetzacoalt ( la serpiente emplumada) regresaría un día y ellos debían estar preparados para esto, debían proteger sus santuarios y reliquias de sus enemigos.

De las batallas con sus enemigos indígenas siempre traían reliquias, que se encargaban de saquear los santuarios, además capturaban hombres quienes en ceremonias especiales eran sacrificados para brindar honor a sus dioses y pleitesía a su emperador Moctezuma quien era famoso por tener varias esposas en su palacio y organizar grandes fiestas donde la bebida predilecta era el chocolate.

Como Moctezuma vivía en función de sus fiestas descuidó la comandancia de su pueblo tanto a nivel militar como a nivel social, los sacerdotes comenzaron a profetizar la llegada de Quetzacoalt quien ocuparía de nuevo el trono.

Otro hecho importante narrado hace referencia a que hubo un incendio en uno de los templos - señal divina del malestar de los dioses-el cual fue difícil de apagar por los habitantes aztecas. Todas estas señales eran interpretadas como castigo de los dioses que debían ser apaciguados cuanto antes. Según los sacerdotes para calmar la furia de los dioses era necesario surtirlos de

**Comentario [v90]:** La religión y la mitología siempre han ido de la mano. Podría entenderse que los Aztecas al igual que los Mayas eran culturas salvajes, sin embargo lo que hacían era movido por sus creencias religiosas

**Comentario [v91]:** Los aztecas simbolizan a sus dioses como seres híbridos. Hombre - pájaro-serpiente.

**Comentario [v92]:** En otras civilizaciones las luchas se centraban en la destrucción de las ciudades , aquí prevalece la posesión de objetos religiosos profanados para ejercer dominio frente a los otros

**Comentario [v93]:** Visión ancestral del hombre macho. México sin duda se ha caracterizado por una cultura machista y mujeriega.

**Comentario [v94]:** Xocolatl. Palabra de la lengua nahualt, el chocolate es originario de América y no de Europa y solo es consumida por los poderosos.

más sacrificios y esto representa atacar a otros pueblos: declararles la guerra para la satisfacción de sus creencias.

Cuando los españoles comienzan a llegar a América, específicamente a estos territorios del actual México, los aztecas en verdad creen que se trata del mismísimo Quetzacoalt quien había regresado para destronar a Moctezuma, describen a sus caballos como fieras sin cuernos y a los hombres como gigantes con armaduras. Moctezuma motivado por sus creencias otorga numerosos regalos.

Algunos fenómenos naturales como terremotos y tsunamis eran considerados como advertencia de los dioses. Estos fenómenos destruían sus casas sin piedad. Por otro lado, la cultura indígena comienza a sospechar que sus visitantes foráneos no son dioses y conocen a Hernán Cortés , gran conquistador español quien mostró gran curiosidad por los artículos de oro que poseían los indígenas. Más adelante, Cortés cegado por la ambición, realiza alianzas con los enemigos de los aztecas y planea atacarlos. En estos primeros combates los guerreros indígenas se muestran sorprendidos por los caballos y las armas de fuego que utilizaban los españoles.

Moctezuma ofrece hospitalidad a Cortés para evitar futuros encuentros bélicos , lo invita a su ciudad donde queda sorprendido por la organización y desarrollo. Este hecho y el interés exagerado por el oro ponen en evidencia y ratifican las sospechas de que Cortés no es Quetzacoalt. La hospitalidad ofrecida fue aprovechada por los españoles para ir tomando poder en la ciudad, se

**Comentario [v95]:** ORO. Este fue el regalo precioso para los visitantes

**Comentario [v96]:** Los aztecas no conocían a los caballos y en el videojuego son la única civilización que no los posee. El desarrollo balístico tampoco se muestra.

**Comentario [v97]:** Este el punto clave para determinar el avance de un pueblo.

Herramientas Pantalla 102 de 102 Opciones de vista Cerrar

adueñaron de todo el oro, lo fundieron para llevarlo a España y además dictaron leyes que prohibían los sacrificios. Si era necesario asesinaban a quien no estaba de acuerdo con ellos

Moctezuma presenta una actitud de paz frente a los españoles, sin embargo el pueblo indígena cansado de los atropellos se empeñan en expulsarlos, Evidentemente lo consiguieron a punta de flecha y piedra, algunos que trataron de escapar murieron ahogados al hundirse los barcos repletos del oro que no quisieron descargar. La ciudad con estos acontecimientos quedó destruida y sin su emperador Moctezuma quien murió en la denominada noche triste, no obstante, la ciudad regresó nuevamente a los Aztecas.

Cuathemoc hereda el trono y es proclamado emperador de Tenochtitlán. Él ordena perseguir por el lago a los españoles quienes huían con todo el oro. Se enfrentan en varias batallas y luego comienza la reconstrucción de la ciudad. Los sacerdotes fueron los que iniciaron esa reconstrucción a través de la edificación de los templos

Los españoles regresaron a la ciudad azteca para terminar de saquear el oro, sin embargo el empeño y la valentía de los guerreros impiden el dominio español. A pesar de ello hay una gran devastación y una tristeza profunda por las vidas perdidas.

**Comentario [v98]:** Los primeros ejecutados fueron los sacerdotes. Visión religiosa, ojo se mata la sabiduría para ejercer dominio

**Comentario [v99]:** Ante todo era primordial el resurgimiento y la estabilidad religiosa. Primero el templo y después la casa

Dirección ES 11:03 p.m. 02/07/2014