

REVISTA INCLUSIONES

CONGRESO INTERNACIONAL COMUNICACIÓN
Y PENSAMIENTO . SEVILLA - ESPAÑA 2020

Revista de Humanidades y Ciencias Sociales

Volumen 7 . Número Especial

Octubre / Diciembre

2020

ISSN 0719-4706

CUERPO DIRECTIVO

Director

Dr. Juan Guillermo Mansilla Sepúlveda
Universidad Católica de Temuco, Chile

Editor

OBU - CHILE

Editor Científico

Dr. Luiz Alberto David Araujo
Pontificia Universidade Católica de Sao Paulo, Brasil

Editor Europa del Este

Dr. Aleksandar Ivanov Katrandzhiev
Universidad Suroeste "Neofit Rilski", Bulgaria

Cuerpo Asistente

Traductora: Inglés

Lic. Pauline Corthorn Escudero
Editorial Cuadernos de Sofía, Chile

Portada

Lic. Graciela Pantigoso de Los Santos
Editorial Cuadernos de Sofía, Chile

COMITÉ EDITORIAL

Dra. Carolina Aroca Toloza
Universidad de Chile, Chile

Dr. Jaime Bassa Mercado
Universidad de Valparaíso, Chile

Dra. Heloísa Bellotto
Universidad de Sao Paulo, Brasil

Dra. Nidia Burgos
Universidad Nacional del Sur, Argentina

Mg. María Eugenia Campos
Universidad Nacional Autónoma de México, México

Dr. Francisco José Francisco Carrera
Universidad de Valladolid, España

Mg. Keri González
Universidad Autónoma de la Ciudad de México, México

Dr. Pablo Guadarrama González
Universidad Central de Las Villas, Cuba

Mg. Amelia Herrera Lavanchy
Universidad de La Serena, Chile

Mg. Cecilia Jofré Muñoz
Universidad San Sebastián, Chile

Mg. Mario Lagomarsino Montoya
Universidad Adventista de Chile, Chile

Dr. Claudio Llanos Reyes
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile

Dr. Werner Mackenbach
Universidad de Potsdam, Alemania
Universidad de Costa Rica, Costa Rica

Mg. Rocío del Pilar Martínez Marín
Universidad de Santander, Colombia

Ph. D. Natalia Milanesio
Universidad de Houston, Estados Unidos

Dra. Patricia Virginia Moggia Münchmeyer
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile

Ph. D. Maritza Montero
Universidad Central de Venezuela, Venezuela

Dra. Eleonora Pencheva
Universidad Suroeste Neofit Rilski, Bulgaria

Dra. Rosa María Regueiro Ferreira
Universidad de La Coruña, España

Mg. David Ruete Zúñiga
Universidad Nacional Andrés Bello, Chile

Dr. Andrés Saavedra Barahona
Universidad San Clemente de Ojrid de Sofía, Bulgaria

Dr. Efraín Sánchez Cabra
Academia Colombiana de Historia, Colombia

Dra. Mirka Seitz
Universidad del Salvador, Argentina

Ph. D. Stefan Todorov Kapralov
South West University, Bulgaria

COMITÉ CIENTÍFICO INTERNACIONAL

Comité Científico Internacional de Honor

Dr. Adolfo A. Abadía

Universidad ICESI, Colombia

Dr. Carlos Antonio Aguirre Rojas

Universidad Nacional Autónoma de México, México

Dr. Martino Contu

Universidad de Sassari, Italia

Dr. Luiz Alberto David Araujo

Pontificia Universidad Católica de Sao Paulo, Brasil

Dra. Patricia Brogna

Universidad Nacional Autónoma de México, México

Dr. Horacio Capel Sáez

Universidad de Barcelona, España

Dr. Javier Carreón Guillén

Universidad Nacional Autónoma de México, México

Dr. Lancelot Cowie

Universidad West Indies, Trinidad y Tobago

Dra. Isabel Cruz Ovalle de Amenabar

Universidad de Los Andes, Chile

Dr. Rodolfo Cruz Vadillo

Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, México

Dr. Adolfo Omar Cueto

Universidad Nacional de Cuyo, Argentina

Dr. Miguel Ángel de Marco

Universidad de Buenos Aires, Argentina

Dra. Emma de Ramón Acevedo

Universidad de Chile, Chile

Dr. Gerardo Echeita Sarrionandia

Universidad Autónoma de Madrid, España

Dr. Antonio Hermosa Andújar

Universidad de Sevilla, España

Dra. Patricia Galeana

Universidad Nacional Autónoma de México, México

Dra. Manuela Garau

Centro Studi Sea, Italia

Dr. Carlo Ginzburg Ginzburg

Scuola Normale Superiore de Pisa, Italia

Universidad de California Los Ángeles, Estados Unidos

Dr. Francisco Luis Girardo Gutiérrez

Instituto Tecnológico Metropolitano, Colombia

José Manuel González Freire

Universidad de Colima, México

Dra. Antonia Heredia Herrera

Universidad Internacional de Andalucía, España

Dr. Eduardo Gomes Onofre

Universidade Estadual da Paraíba, Brasil

Dr. Miguel León-Portilla

Universidad Nacional Autónoma de México, México

Dr. Miguel Ángel Mateo Saura

Instituto de Estudios Albacetenses "Don Juan Manuel", España

Dr. Carlos Tulio da Silva Medeiros

Diálogos em MERCOSUR, Brasil

+ Dr. Álvaro Márquez-Fernández

Universidad del Zulia, Venezuela

Dr. Oscar Ortega Arango

Universidad Autónoma de Yucatán, México

Dr. Antonio-Carlos Pereira Menaut

Universidad Santiago de Compostela, España

Dr. José Sergio Puig Espinosa

Dilemas Contemporáneos, México

Dra. Francesca Randazzo

Universidad Nacional Autónoma de Honduras, Honduras

Dra. Yolando Ricardo

Universidad de La Habana, Cuba

Dr. Manuel Alves da Rocha

Universidade Católica de Angola Angola

Mg. Arnaldo Rodríguez Espinoza

Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica

REVISTA INCLUSIONES M.R.

REVISTA DE HUMANIDADES
Y CIENCIAS SOCIALES

Dr. Miguel Rojas Mix

*Coordinador la Cumbre de Rectores Universidades
Estatales América Latina y el Caribe*

Dr. Luis Alberto Romero

CONICET / Universidad de Buenos Aires, Argentina

Dr. Maura de la Caridad Salabarría Roig

Dilemas Contemporáneos, México

Dr. Adalberto Santana Hernández

Universidad Nacional Autónoma de México, México

Dr. Juan Antonio Seda

Universidad de Buenos Aires, Argentina

Dr. Saulo Cesar Paulino e Silva

Universidad de Sao Paulo, Brasil

Dr. Miguel Ángel Verdugo Alonso

Universidad de Salamanca, España

Dr. Josep Vives Rego

Universidad de Barcelona, España

Dr. Eugenio Raúl Zaffaroni

Universidad de Buenos Aires, Argentina

Dra. Blanca Estela Zardel Jacobo

Universidad Nacional Autónoma de México, México

Comité Científico Internacional

Mg. Paola Aceituno

Universidad Tecnológica Metropolitana, Chile

Ph. D. María José Aguilar Idañez

Universidad Castilla-La Mancha, España

Dra. Elian Araujo

Universidad de Mackenzie, Brasil

Mg. Romyana Atanasova Popova

Universidad Suroeste Neofit Rilski, Bulgaria

Dra. Ana Bénard da Costa

*Instituto Universitario de Lisboa, Portugal
Centro de Estudios Africanos, Portugal*

Dra. Alina Bestard Revilla

*Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el
Deporte, Cuba*

CUADERNOS DE SOFÍA EDITORIAL

Dra. Noemí Brenta

Universidad de Buenos Aires, Argentina

Ph. D. Juan R. Coca

Universidad de Valladolid, España

Dr. Antonio Colomer Vialdel

Universidad Politécnica de Valencia, España

Dr. Christian Daniel Cwik

Universidad de Colonia, Alemania

Dr. Eric de Léséulec

INS HEA, Francia

Dr. Andrés Di Masso Tarditti

Universidad de Barcelona, España

Ph. D. Mauricio Dimant

Universidad Hebrea de Jerusalén, Israel

Dr. Jorge Enrique Elías Caro

Universidad de Magdalena, Colombia

Dra. Claudia Lorena Fonseca

Universidad Federal de Pelotas, Brasil

Dra. Ada Gallegos Ruiz Conejo

Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú

Dra. Carmen González y González de Mesa

Universidad de Oviedo, España

Ph. D. Valentin Kitanov

Universidad Suroeste Neofit Rilski, Bulgaria

Mg. Luis Oporto Ordóñez

Universidad Mayor San Andrés, Bolivia

Dr. Patricio Quiroga

Universidad de Valparaíso, Chile

Dr. Gino Ríos Patio

Universidad de San Martín de Porres, Perú

Dr. Carlos Manuel Rodríguez Arrechavaleta

Universidad Iberoamericana Ciudad de México, México

Dra. Vivian Romeu

Universidad Iberoamericana Ciudad de México, México

**REVISTA
INCLUSIONES** M.R.
REVISTA DE HUMANIDADES
Y CIENCIAS SOCIALES

Dra. María Laura Salinas
Universidad Nacional del Nordeste, Argentina

Dr. Stefano Santasilia
Universidad della Calabria, Italia

Mg. Silvia Laura Vargas López
Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México

**CUADERNOS DE SOFÍA
EDITORIAL**

Dra. Jaqueline Vassallo
Universidad Nacional de Córdoba, Argentina

Dr. Evandro Viera Ouriques
Universidad Federal de Río de Janeiro, Brasil

Dra. María Luisa Zagalaz Sánchez
Universidad de Jaén, España

Dra. Maja Zawierzeniec
Universidad Wszechnica Polska, Polonia

Editorial Cuadernos de Sofía
Santiago – Chile
OBU – C HILE

Indización, Repositorios y Bases de Datos Académicas

Revista Inclusiones, se encuentra indizada en:





REX



UNIVERSITY OF SASKATCHEWAN



Universidad de Concepción



BIBLIOTECA UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN

**VIDEOJUEGOS Y TEOCENTRISMO: HISTORIA BÍBLICA A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS.
ESTUDIO DE CASO DE LEFT BEHIND: ETERNAL FORCES**

**VIDEOGAMES AND THEOCENTRISM: BIBLICAL HISTORY THROUGH VIDEOGAMES.
LEFT BEHIND: ETERNAL FORCES CASE STUDY**

Dr. Israel Pardo-Larrosa

Agencia Española de Cooperación Internacional (AECID), España
Instituto Juan Andrés de Comparatística y Globalización, España
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0933-7692>
israel.pardo7@gmail.com

Dr. Francisco-Julián Martínez-Cano

Universidad Miguel Hernández, España
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8551-3144>
francisco.martinez@umh.es

Fecha de Recepción: 31 de mayo de 2020 – **Fecha Revisión:** 16 de junio de 2020

Fecha de Aceptación: 25 de junio de 2020 – **Fecha de Publicación:** 01 de octubre de 2020

Resumen

Con el propósito de atender las necesidades de un mercado naciente en el sector de los videojuegos como es el ocio electrónico religioso (OER), se necesita identificar, distinguir, catalogar y analizar que se entiende por juegos cristianos. Para ello, se tratará de llevar a cabo un estudio de caso del videojuego *Left Behind: Eternal Forces* (Left Behind Games, 2006) cuyo objetivo es convertir al mayor número de infieles en devotos cristianos para vencer al anticristo. El presente artículo realiza una revisión bibliográfica referente al objeto de estudio y a diferentes fuentes en la que se recogen los diferentes títulos de videojuegos religiosos o cristianos. Además, se tendrán en cuenta diferentes aspectos metodológicos empleados para poder comprobar si se alcanza el objetivo propuesto. Se ha llegado a la conclusión de que la catalogación y consideración del ocio electrónico religioso, así como la premisa de que el videojuego aquí presentado promueve en su totalidad un acercamiento al mundo cristiano, y a sus valores y creencias, es del todo incorrecto.

Palabras Claves

Cristianismo – Ocio digital – Productos culturales – Religión – Videojuego

Abstract

In order to meet the needs of a nascent market in the video games sector such as religious electronic leisure (OER), it is necessary to identify, distinguish, catalog and analyze what is understood by Christian games. To do this, we will try to carry out a case study of the video game *Left Behind: Eternal Forces* (Left Behind Games, 2006) whose objective is to convert the largest number of infidels into Christian devotees to defeat the antichrist. This article makes a bibliographic review referring to the object of study and to different sources in which the different titles of religious or Christian video games are collected. In addition, different methodological aspects used will be taken into account in order to check whether the proposed objective is achieved. It has been concluded that the cataloging and consideration of religious electronic leisure, as well as the premise that the video game presented here promotes in its entirety an approach to the Christian world, and its values and beliefs, is completely incorrect.

Videojuegos y teocentrismo: historia bíblica a través de los videojuegos. estudio de caso de Left Behind: Eternal Forces pág. 182

Keywords

Christianity – Cultural productions – Digital entertainment – Religion – Videogame

Para Citar este Artículo:

Pardo-Larrosa, Israel y Martínez-Cano, Francisco-Julián. Videojuegos y teocentrismo: historia bíblica a través de los videojuegos. estudio de caso de Left Behind: Eternal Forces. Revista Inclusiones Vol: 7 num Especial (2020): 181-205.

Licencia Creative Commons Attribution Non-Comercial 3.0 Unported

(CC BY-NC 3.0)

Licencia Internacional



Introducción

El entretenimiento en el ser humano ha sido y es una pieza fundamental en la búsqueda de su realización personal, así como un medio de evasión de la rutina y el estrés en que los sume la cotidianidad. Pero lo cierto es que desde hace casi cinco décadas el entretenimiento de los niños y los jóvenes se circunscribió al mundo tecnológico y concretamente a las recién llegadas videoconsolas como la Magnavox Odyssey, y los primeros ordenadores, el Mark-8, aunque este aún no estaba concebido para el entretenimiento como se emplea hoy en día.

El comienzo del entretenimiento electrónico fue muy simple y sin una narrativa que supusiera un gancho para el usuario/jugador, puesto que, en los albores de las consolas, debido a las carencias tecnológicas no era posible. Fue cuando juegos como *Tennis for Two* (Higginbotham, 1958), *Computer Space* (Atari, 1971) o *Pong* (Atari, 1972) aparecen y conquistan el entretenimiento de millones de personas.

“Un videojuego que empieza a llegar a todo el mundo y la gente empieza a hablar del videojuego como algo más de entretenimiento. Un juego muy sencillo y simple que todo el mundo podía jugar, y era una nueva forma de entretenimiento que empezó a llamar la atención. Fue creado por Nolan Bushner, fundador de Atari”¹.

Con la evolución de la tecnología y la aparición de nuevas videoconsolas, los géneros de los videojuegos proliferaron, pudiendo jugar a una gran cantidad de títulos de diferentes temáticas. Sin embargo, la mayoría consistirán en hacer frente a un enemigo, derrotar a ejércitos, luchar contra espíritus, no muertos, y un sin fin de obstáculos, que hacen que en mayor o menor medida incluyan una pizca de violencia. Pero, ¿Qué hay de aquellos videojuegos que en cualquiera de sus géneros y plataformas tratan de apartarse del contenido violento, para incluir la interactividad, la narrativa y una jugabilidad, convirtiéndolos en productos capaces de aportar una serie de valores? Sobre esta premisa existe un tipo de videojuegos que contiene en mayor o menor medida elementos religiosos. Los más populares son los denominados “juegos seculares”. Su contenido no se centra en ninguna religión en particular, aunque contienen elementos religiosos de un modo u otro según Corliss².

Por otra parte, podemos encontrar un nicho de mercado que podría convertirse en público potencial de los videojuegos y las videoconsolas, aunque a priori sean incompatibles. A comienzos de la década de los 80 del siglo XX aparecen los primeros indicios de los videojuegos religiosos de corte cristiano o productos de ocio electrónico religioso (OER). Pero, ¿Qué se entiende por ocio electrónico religioso? El OER cristiano podría definirse como aquellos juegos electrónicos y/o videojuegos cuyo contenido y mecánicas, así como las reglas del mismo se basan en tratar de enseñar los preceptos presentados por Dios en la Biblia, y que deberían tener como premisa la ausencia de violencia.

¹ Manuel González. Principales hitos de la industria del videojuego hasta llegar a nuestros días. Primera generación de consolas (Madrid: RTVE, 2012), <https://www.rtve.es/noticias/historia-videoconsolas/> (15/02/2020).

² Vander I. Corliss, “Gaming with God: A Case for the Study of Religion in Video Games” (Tesis de pregrado, Trinity College, 2011), <https://digitalrepository.trincoll.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1005&context=theses> (6/4/2020).

“While some Christian games remain focused on edutainment or tacking on a Bible- related story to a popular arcade classic, a small number of developers are at the forefront of a new trend in Christian game development: sophisticated game play, bigger budgets, and a less overt message”³.

No obstante, la aplicación de los productos videolúdicos a las enseñanzas religiosas no ha tenido una estrecha vinculación debido a los prejuicios que el mundo de los videojuegos ha tenido desde siempre, por lo que la metodología empleada en las iglesias para difundir el cristianismo se reducía a emplear métodos tradicionales, según Martorell y Gelabert:

“Todavía hoy, en las escuelas dominicales, muchos seguimos explicando relatos bíblicos con franelógrafos de los años setenta. Les contamos a los niños una historia, les hacemos colorear láminas a veces de dudosa calidad artística y les ayudamos a memorizar un versículo creyendo que es el método adecuado para compartirlas el Evangelio. ¿Lo es?”⁴.

Este tipo de productos se relegaban a las adaptaciones de música cristiana como por ejemplo el videojuego *Guitar Hero* (RedOctane, 2005). Además, encontramos otros ejemplos como *Bible Adventures* (Wisdom Tree, 1991), un concurso de la Biblia para la consola Play Station 2 (PS2), y *The Bible Game* (Crave Entertainment, 2005), que pretenden hacer de esta clase de productos un ejemplo de videojuegos, a tener en cuenta por aquellos jugadores que ven una posible confrontación en la unión entre ambos universos.

“Historically, religious games have not been well-received by mainstream audiences. But more recently, publishers have been taking advantage of the popularity of movies like the *Left Behind* series, which had a Christian premise, to draw more interest in their games”⁵.

Los métodos para enseñar los contenidos presentados en la Biblia, a día de hoy, continúan obsoletos como se ha mencionado, por lo que desde hace ya varias décadas los diseñadores de videojuegos quisieron llevar las historias contenidas en el libro sagrado al universo videolúdico, prestando más atención al continente que al contenido. Concretamente, los videojuegos evangelizadores están presentes desde los años 80 del siglo XX, siendo en 1982 cuando aparecen diferentes títulos para varios sistemas informáticos domésticos. Algunos ejemplos destacables son *Pax-Man* (Stanislas 1982), realizado por el sacerdote anglicano Tobías Stanislas quien afirmó “I’ve written what I believe may be the first ecclesiastical computer game. ‘*Pax-Man*’”⁶. Por otro lado, otras confesiones religiosas se lanzaron al desarrollo de contenido evangélico y apareció en el mercado *Bible Computer Games* (BibleBytes 1982), un libro que enseña a los programadores de BASIC como realizar videojuegos inspirados en la Biblia. Décadas posteriores el interés por la realización de contenido electrónico religioso continua y encontramos el videojuego *Bibleman: A Fight for Faith* (Covenant Studios, 2005), un videojuego al estilo *point and click* basado en la serie homónima creada para televisión de audiencia cristiana, cuyo público objetivo comprende desde los 2 a los 10 años.

³ Vander I. Corliss, *Gaming with God...*

⁴ Israel Martorell, Jonathan Gelabert, “Videojuegos y educación bíblica”. *Espiritual Tics*. Espacio de reflexión sobre fe y nuevas tecnologías, *Protestante digital* Vol: 4 (2013): 30.

⁵ Autor Anónimo. *Christian Video Games Finding a Place in Gaming Industry* (POLL) (Huffpost, 2011), <https://bit.ly/35bGS9i> (12/1/2020).

⁶ Scott Mace, “In Focus: Spiritual Software”. *InfoWorld* Vol: 4 num 51 (1982): 15.

Su principal protagonista es un superhéroe que defiende la palabra de Dios. Por otra parte, tan solo un año después aparece en el mercado *Left Behind: Eternal Forces* (Left Behind Games, 2006), dicho juego tergiversa el espíritu de las enseñanzas de Cristo, al tener que luchar contra aquellos que no quieren aceptar a Jesús como su salvador. Y no solamente en esta primera entrega del videojuego, sino que la premisa continua hasta el año 2011 cuando se lanza la cuarta parte, *Left Behind 4: World at War* (Left Behind Games, 2011), basado en las profecías del libro de las Revelaciones o Apocalipsis. En dicho juego, el jugador deberá prepararse para la batalla final entre el bien y el mal. Hace casi un lustro y con el auge de los dispositivos móviles apareció en el mercado un producto de OER llamado *En busca de Jesús* (Kupina, 2014), un videojuego cuya misión principal no es otra que la de difundir el evangelio de Jesús.

“Hemos querido crear un juego para jóvenes de todas las edades”, los jóvenes tienen muchas maneras de invertir su tiempo libre, pero desafortunadamente no existen en la actualidad demasiadas aplicaciones de calidad que sirvan para evangelizar, enseñar y entretener. Con ‘En busca de Jesús’ queremos aportar nuestro grano de arena en la difusión del evangelio de Cristo”⁷.

Una de las últimas incorporaciones al OER se puede comprobar en un videojuego para dispositivos móviles, construido sobre la base de *Pokemon Go* (Niantic, 2016), un videojuego de realidad aumentada basado en geolocalización. El objetivo de este es encontrar y capturar personajes de la saga *Pokemon* ocultos en lugares reales y luchar con ellos. El juego implica el empleo de la interacción social, puesto que fomenta el encuentro de los usuarios en distintas ubicaciones de sus poblaciones. Sobre este proyecto, en 2018 se crea *Follow JC Go* (Ramón Pané, 2019). Este título pretende emplear la misma mecánica de *Pokemon Go* (Niantic, 2016), con el propósito de buscar “[...] personajes de la Biblia, advocaciones marianas, santos, beatos y personas reales en ubicaciones del mundo real para invitarlos a integrar un ‘equipo de evangelización’”⁸. Este proyecto es un producto de OER cristiano-católico, debido a que incluye elementos representativos de este movimiento religioso, como pueden ser las advocaciones marianas, la búsqueda de santos, etc. Por lo que, dentro de esta clase de ocio, no podría catalogarse como un videojuego cristiano, puesto que, al pertenecer a una rama del cristianismo, no podríamos encontrar elementos comunes y universales de la fuente. Lo que sí sucede en el último videojuego de OER que podría denominarse completamente cristiano. Nos referimos a *I Am Jesus Christ* (SimulaM, 2019). Este videojuego, lanzado a través de la plataforma de Steam, es el último intento de actualizar el aprendizaje de las enseñanzas cristianas. Relacionado con esta y otras religiones mayoritarias y la adaptación de sus mandatos al mundo digital, por medio de los videojuegos, se ha llevado a cabo una recopilación de títulos desde sus comienzos en 1982 hasta 2010 según Vincent González. En el momento de la construcción de dicha base de datos, González recopiló hasta 730 títulos⁹, aunque esta sufrió su última actualización en 2018 con un total de 1652¹⁰ videojuegos, siendo la más completa hasta la fecha.

⁷ Autor Anónimo. En busca de Jesús (Brasil: Adventistas.org, 2014), <https://www.adventistas.org/es/conquistadores/en-busca-de-jesus/> (15/12/2019).

⁸ María De Sancha. El videojuego "educativo y religioso" de la Iglesia que ya ha jugado el papa Francisco (Madrid: Huffpost, 2018), https://www.huffingtonpost.es/2018/10/17/el-videojuego-educativo-y-religioso-de-la-iglesia-que-ya-ha-jugado-el-papa-francisco_a_23564443/ (20/8/2019).

⁹ Vincent González, “Born-Again Digital: Exploring Evangelical Video Game Worlds” (Tesis de doctorado en estudios religiosos, Universidad de North Carolina at Chapel Hill, 2014), 88, 345.

¹⁰ Vincent González. The religious Video Game Index (North Carolina: UNC-Chapel Hill, 2014), <http://www.religiousgames.org/> (21/1/2020).

El encontrar tal cantidad de productos de carácter religioso sorprende, puesto que los costes de producción de un videojuego de temática religiosa reducen en demasía las cuantías con respecto a videojuegos no religiosos y de mayor consumo por parte del público, según Hernández:

“[...] la novedad religiosa podría valer 55 mil millones de dólares en sólo tres años y ello debido a que producir un videojuego cristiano cuesta alrededor de un millón de dólares, cerca de cinco veces menos que un videojuego orientado al mercado masivo”¹¹.

En el panorama internacional no solamente existen programadores y diseñadores de videojuegos de consumo masivo, sino también aquellos que tienen creencias religiosas y que podríamos denominarlos programadores de videojuegos cristianos. Sin embargo, un motivo por el cuál no se encuentran más títulos de este tipo sería el indicado por Martorell y Gelabert:

“Religion and the video game industry walk a thin line together in much the same way that religion does with the entertainment industry as a whole. Video game developers fall on both sides of the line, some ready and willing to put religion in or make a religious game, while others shy away from the topic and create simple representation of religion”¹².

Aun así, esta clase de profesionales aventuran que el ocio electrónico religioso es un mercado en auge, debido a los avances tecnológicos en el mercado de los videojuegos, según Bean, cofundador de Digital Praise, quien afirmaba que “hay un fuerte deseo de juegos de inspiración cristiana”¹³.

Con todo, se cree pertinente llevar a cabo una distinción dentro de los denominados videojuegos cristianos, en el contexto de un mercado que busca una continua innovación en cuanto a géneros y temática. Los videojuegos de temática religiosa cristiana son tan desconocidos como difícilmente catalogados, puesto que no hemos encontrado un índice en el cual se pueda establecer una diferenciación clara entre sus diferentes paradigmas. Es decir, comúnmente se ha etiquetado a aquellos videojuegos con ausencia de violencia y cuyo contenido contienen elementos recogidos en la Biblia como juegos cristianos. Véase por caso *Adams Venture Origins* (Vandal, 2016), última entrega de la saga protagonizada por el personaje de acción Adam Venture. Una especie de Indiana Jones edulcorado para que no parezca irreverente o demasiado tosco; que al igual que el hombre del látigo se ve inmerso en aventuras relacionadas con la recuperación de artefactos de índole religiosa. Considerado este videojuego como el hermano menor de títulos de la talla de la saga *Tomb Raider* (Square Enix, 2018), o la saga *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2017), tiene buenas valoraciones a nivel técnico, aunque es aceptado con reticencia por parte del público secular y creyente, puesto que se elimina todo tipo de conflicto a la hora de resolver los obstáculos que se presentan misión tras misión, ya que el protagonista no porta ningún tipo de arma.

“Adam es un protagonista pacífico en su máxima expresión. Tanto es así que ya no sólo empuña arma alguna (ya sea del tipo que sea) durante todo

¹¹ Mario Hernández, Se divierten haciendo el bien con los videojuegos cristianos (Ciudad de México: Crónica, 2006), <http://www.cronica.com.mx/notas/2006/254716.html> (27/09/2019).

¹² Israel Martorell, Jonathan Gelabert, Videojuegos y educación... 30-31.

¹³ Mario Hernández. Se divierten haciendo el bien...

el juego, sino que ni tan siquiera utiliza habilidades como por ejemplo la lucha para entrar en combate contra los rivales. Esta decisión de diseño nos parece tan loable como cualquier otra, pero por desgracia pensamos que el resto de los elementos que sí que forman parte de la aventura no terminan de llenar el hueco dejado por este aspecto tan trascendente para el desarrollo de este videojuego”¹⁴.

El OER cristiano tiene como misión principal la evangelización o lo que es lo mismo, la transmisión de las enseñanzas de Jesucristo por medio del videojuego, como primer peldaño que se debe tener en consideración para conseguir una evangelización efectiva. Es decir, los videojuegos religioso-cristianos deben de poder conseguir la triple E, esto es, “entretener, educar, y evangelizar”¹⁵. Con este objetivo, se han realizado varios proyectos que en el imaginario colectivo han conducido a error, a la hora de discernir si realmente se trata de una herramienta evangelizadora o por el contrario se hace uso de la religión como pretexto para crear una ficción que logre captar la atención de los jugadores.

“The ubiquity and popularity of video games suggest a new medium for religious education. However, the capitalistic and militaristic architecture of many evangelical Christian video games undermines their potential for faithful religious education. Thus, these video games ironically propagate a curriculum of redemptive violence. Video games with religious educational aspirations call for a distinctively religious architecture that intertwines aspects of myth, identity, contemplation, discernment, revelation, transcendence, mutuality, and creativity”¹⁶.

Por tanto, presentamos una categorización dentro de lo que se entiende por videojuegos cristianos o videojuegos con temática cristiana.

Videojuegos religiosos

Los videojuegos englobados en esta categoría están representados por títulos de prestigio desde hace décadas, como por ejemplo la saga *God of War* (SCE, 2005-2018), en el que se reflejan mitologías, o lo que es lo mismo, religiones de civilizaciones clásicas como la griega, romana y nórdica. Así como algunas de las entregas de la saga *Assasins Creed*, concretamente *Assasins Creed Origins* (Ubisoft, 2017) y *Odyssey* (Ubisoft, 2018), aunque si nos remontamos a décadas anteriores podemos encontrar elementos religiosos en títulos como *The Legend Of Zelda* (Nintendo, 1986), una de las sagas más conocidas dentro del mundo de los videojuegos que en su discurso incorpora este tipo de narrativas, según Paredes Otero:

“[...] cuenta como tres diosas crearon el mundo y dejaron un objeto ancestral conocido como la “Trifuerza” para que solo aquella persona digna pueda ser capaz de reclamarla. El bien y el mal están presentes ya que

¹⁴ Sergio Martín. Análisis de Adam's Venture: Origins (PS4, Switch, PC, Xbox One) (A Coruña: Vandal, 2019), <https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/adams-venture-origins/35521#p-73> (30/09/2019).

¹⁵ Autor Anónimo. Videojuegos cristianos... ¿Un género propio? (Barcelona: Protestante Digital, 2009), <https://protestantedigital.com/internacional/22578/videojuegos-cristianos-un-genero-propio> (20/09/2020).

¹⁶ Mark Hayse, “Religious Architecture in Video Games: A Curricular Proposal For Religious Education”, *Religious Education Association Vol: 3* (2009): 273.

dependiendo del corazón de la persona puede crear el cielo o el infierno gracias al poder de esta reliquia”¹⁷.

El empleo de elementos religiosos ha estado también presente en videojuegos que entremezclan historia y religión. Por ejemplo, la saga *Age of the Empire* (Microsoft, 1997-2020), que al igual que en los anteriores ejemplos han tratado de ser lo más respetuosos posible con el tratamiento de los elementos religiosos, con el fin de que la fusión de estas dos materias logre un equilibrio, teniendo en cuenta también las posibles licencias tomadas por las desarrolladoras para hacer que el producto sea atrayente para el gran público. Sin embargo, el cuidado por no atentar contra los valores propios de las religiones o movimientos religiosos no ha sido siempre una praxis a seguir por los creadores de videojuegos, dando como resultado posiciones contrapuestas, apoyándolo o calificándolo de ofensivo contra las creencias personales. Estamos hablando de títulos como *Fight of Gods* (Digital Crafter, 2017), que consiste en la representación de combates cuerpo a cuerpo entre deidades o personajes religiosos reconocidos de diferentes religiones, luchando hasta la muerte.

Dentro del género religioso encontramos otros videojuegos que, de forma no explícita, su narrativa puede ser considerada religiosa con el fin de difundir ciertos contenidos de las diferentes confesiones. Un ejemplo de este supuesto puede comprobarse en *The Interactive Parables*, según apunta Marcano (2008), citado por López Raventós:

“[...] *The Interactive Parables* (2004-2010) es uno de los videojuegos que se han creado con una perspectiva religiosa cuyo objetivo es transmitir las lecciones de Jesús. [...] aunque difieren en la fidelidad de la narrativa con relación a las lecciones de la Biblia, pero tienen su carga educativa en cuanto a personajes y escenas”¹⁸.

Esta diferencia en cuanto a la fidelidad de la narrativa bíblica sucede en una gran cantidad de títulos denominados cristianos, en los que se supeditan elementos narrativos a los técnicos o visuales, diluyéndose de ese modo el mensaje evangelizador.

Videojuegos bíblicos

Los videojuegos de género bíblico son aquellos que se centran en su mayor parte en los pasajes del Antiguo Testamento, y concretamente en aquellos sucesos más representativos incluidos en la Biblia, como son el éxodo del pueblo judío de Egipto, el suceso del Arca de Noé o Rey de Reyes. Todos ellos pueden verse reunidos en un videojuego de género plataformas en el que, a modo casi de *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), el protagonista debe sortear diferentes obstáculos en el desierto para poder lograr su objetivo. Durante su recorrido deberá ir adivinando una serie de acertijos relacionados con determinados versículos de la biblia. Es un intento de herramienta didáctica evangelizadora para que los fieles aprendan de un modo diferente las enseñanzas incluidas en la Biblia. Un ejemplo más puede verse en títulos como, *Bible Adventures*

¹⁷ Guillermo Paredes Otero, *Religión y videojuegos, una relación controvertida* (Sevilla: El Correo de Andalucía, 2018), <https://elcorreoweb.es/extra/religion-y-videojuegos-una-relacion-controvertida-XX3990101> (15/02/2020).

¹⁸ Cristian López Raventós, “El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games”, *Apertura, Revista de Innovación Educativa* Vol: 8 num 1 (2016): 8.

(Wisdom Tree, 1991) o *Bible Builder* (Everbright Software, 1992). También es digno de mención el videojuego *Captain Bible in Dome of Darkness* (Bridgestone Multimedia Group, 1994), en el que se entremezcla ficción y contenido bíblico, donde el protagonista, armado con la palabra de Dios, debe hacer frente a un despiadado líder de una comunidad que quiere hacerse con el control de toda la sociedad. A medida que se avanza en los niveles, el protagonista debe enfrentarse a una horda de robots que serán derrotados si el Capitán Biblia tiene un buen conocimiento de las sagradas escrituras. Por otro lado, existen ejemplos, de una década anterior, como *Bible Computer Games* (BibleBytes, 1984) que se postula como una herramienta evangelizadora. Estos ejemplos, así como otros muchos existentes, tratan de transmitir, difundir o enseñar con mayor o menor acierto las narrativas bíblicas; con el objetivo de presentar la faceta evangelizadora de estos proyectos.

Videojuegos cristianos

En esta categoría se hace necesario definir qué se entiende en primer lugar por videojuego cristiano, para que se pueda tener clara la distinción de cara al análisis tanto del videojuego presentado en este estudio como en otros videojuegos religiosos. Para ello, atenderemos a la definición acuñada en el quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder celebrado en Buenos Aires en el año 2014. Por lo tanto, un videojuego cristiano sería aquel que alienta y ayuda a:

“[...] fomentar los valores cristianos o desarrollar las historias contenidas en la Biblia con el objeto de contrarrestar los valores negativos de los juegos en el mercado a la vez que posibilitar una herramienta de entretenimiento y formación de un buen cristiano”¹⁹.

Habría que matizar pues que los videojuegos estrictamente cristianos serían aquellos que se centran en el Nuevo Testamento y la vida de Jesucristo, puesto que Cristo no es protagonista en el resto de libros contenidos en la Biblia. Al mismo tiempo es necesario mencionar la existencia de un nicho de mercado, en lo que a jugadores o *gamers* se refiere, vinculados directamente con este tipo de género. Son los denominados *hardcore christian gamers*, en adelante (HCG), un grupo internacional de cristianos que comparten un objetivo común. Este es combatir el mal y conseguir que la presencia de Dios esté presente y triunfe en el mercado de los videojuegos.

“We are gamers, we are Christians. We have taken a passion that we have for gaming and intertwined it with the passion we have for God. We are here to provide everyone with the accountability and ability to fellowship together in the gaming world without losing their witness. Come join us here and get to know other passionate gamers”²⁰.

Aunque parece que la actividad de este colectivo ha desaparecido, encontramos en palabras de Lukas Hielkscher, miembro de *Christian Gaming*, una sociedad de jugadores cuya misión es difundir la palabra de Dios y su soberanía en su mundo

¹⁹ Gerardo Rodríguez y Juan Francisco Jiménez Alcázar, “Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos”, en *Actas electrónicas del V SIRCP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*, eds. Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo (Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014).

²⁰ Autor anónimo. About Christian Gamer. Vision Statement (EE.UU: Christian Gaming, 2016), <https://www.christian-gaming.com/> (10/3/2020).

cotidiano y por tanto también en el mundo digital representado en los videojuegos; una reflexión acerca de la necesidad de la existencia de esta clase de productos.

“Quería alejarme del ruido, de los *trolls*, pero quería seguir jugando. Buscaba otros jugadores que compartieran mis mismos valores. Mi forma de jugar. “Santa Cruzada”, aunque sea lo que hacemos, es algo fuerte, ¿no? Preferimos que se nos vea como a los paladines del *gaming*, no como a luchadores, si no como a pacificadores o amigos”²¹.

La visión que tiene de los videojuegos religiosos, esta sociedad de jugadores, se resume en buscar una forma de vida diferente a la del considerado jugador por excelencia. Una de las principales características de su punto de vista será el juego limpio en estado puro, más allá incluso del propio juego, y difundir el mensaje del evangelio mediante una actitud cristiana.

“Our hope is that with a proper heart, and loving beliefs we can combat the negativity and stereotype of being a gamer, much less a confessed Christian who is a gamer. For there is little to no video game that I know of that will glorify the Lord, as there are some that do the opposite. So, we must hold true to our beliefs (1 Corinthians 10:31) and do it all for the glory of God. In our actions, attitudes, behaviors towards other who engage our online time with we must show the light inside us”²².

El mercado de los videojuegos cristianos tiene una actividad más o menos reciente, aunque se encuentra con factores que provocan su pasividad, posiblemente debido a la reticencia, no solo en cuanto a la temática de esta categoría de juegos, sino quizá de la posible actitud de los jugadores cristianos ante el resto de la comunidad *gamer*.

Nos gustaría continuar con la última categoría a destacar dentro de los denominados videojuegos de corte religioso. Estos son los de temática cristiana, o aquellos que emplean algún tipo de contenido neotestamental, a partir del cual generar un discurso narrativo diferente del original, pudiendo obviar parcial o totalmente el objetivo de conseguir la triple E. No obstante, según a qué tipo de videojuegos se esté jugando, esta distinción con respecto a la categoría de videojuegos cristianos podría no estar bien definida. Para concluir, estos juegos religiosos son desarrollados y lanzados principalmente por pequeñas compañías independientes que, bien por encargo o iniciativa propia, deciden lanzarlos, aunque a día de hoy continúan siendo grandes desconocidos para el público.

Metodología

La presencia de videojuegos inspirados, basados, o cuyo contenido es directamente adaptado de la narrativa bíblica, es tan escasa en el mercado que para el caso de estudio de *Left Behind: Eternal Forces* (Left Behind Games, 2006), en primer lugar, se llevará a cabo una revisión de carácter documental, caracterizada por un seguimiento sobre el tema en cuestión, valorando la calidad de la información según su

²¹ Lucas García. Los hardcore gamers cristianos nos explican su Santa Cruzada en los videojuegos. (Brooklyn: Vice Media Group, 2016), <https://www.vice.com/es/article/xd9gak/hardcore-gamers-cristianos-santa-cruzada-videojuegos-1002> (20/4/2020).

²² Lucas García. Los hardcore gamers cristianos...

actualidad, a pesar del hándicap de no existir una extensa bibliografía al respecto. Continuaremos con el análisis de la identificación del videojuego según temática y datos técnicos: título, desarrolladora, distribuidor, temática del videojuego, breve descripción, clasificación y etapa histórica. Estos elementos, forman parte de una de las cuatro dimensiones elaboradas para el análisis de las narrativas publicitarias de los videojuegos inspirados en el pasado histórico, según Miguel Ángel Nicolás Ojeda, Josefa Ros Velasco y César San Nicolás Romera²³, de la que nos valdremos para catalogar al videojuego que aquí se pretende analizar.

Una vez se han presentado las fuentes documentales existentes y catalogado el videojuego, continuaremos con el análisis del discurso narrativo tomando como referencia el modelo de análisis de guion videolúdico, según Fernández Vara²⁴, en el cual se exponen cada una de las variables en el contexto de *Left Behind: Eternal Forces* (Left Behind Games, 2006). Estas variables se presentan en tres bloques de contenido o categorías, centrándonos en dos de ellos, a saber, la descripción general del videojuego y los elementos formales. De estos dos, se seleccionarán aquellos aspectos más representativos para analizar el videojuego objeto de estudio. Por lo tanto, el esquema resultante sería el siguiente:

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO

- Número de jugadores.
- Reglas y objetivos del juego / modos de juego.
- Mecánicas del juego.
- Espacios del juego.
- Mundo Ficcional del juego.
- Historia.
- Experiencia del juego.
- Comunidades del juego.

ELEMENTOS FORMALES

- Reglas del mundo.
- Niveles de dificultad / equilibrio del juego.
- Representación. (diseño visual, sonoro y musical)
- Juegos guiados por reglas vs juegos guiados por objetivos.
- Niveles y Diseño de niveles.
- Trucos / *mods* / *hacks* / errores.
- Valores y retórica procedimental.

Para completar el análisis, y con el fin de poder demostrar si éste es un proyecto de ocio electrónico religioso, tal y como se le ha etiquetado en diferentes portales web, se

²³ Miguel Ángel Nicolás Ojeda, Josefa Ros Velasco y César San Nicolás Romera “Las narrativas publicitarias participativas de los videojuegos inspirados en el pasado histórico medieval: Propuesta metodológica para su estudio en entornos comunicativos online”, en Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico, eds. César San Nicolás Romera y Miguel Ángel Nicolás Ojeda (Mar del Plata: Universidad nacional de Mar del Plata. 2015) 111-128.

²⁴ Clara Fernández-Vara, *Introduction to Game Analysis* (New York: Routledge, 2015), 34.

empleará una batería de preguntas como modelo de análisis de elaboración propia, conformada por las siguientes cuestiones:

- 1) ¿Se conoce más de Dios y de su palabra?
- 2) ¿Se creó más en Dios y su palabra que antes de jugar?
- 3) ¿Se emplean pasajes bíblicos para la construcción de su narrativa?
- 4) ¿El mensaje transmitido es una “verdad” bíblica?
- 5) ¿El videojuego promueve una llamada a la acción para que el jugador desee o esté interesado en conocer a Dios?
- 6) ¿Existen elementos o ítems necesarios en el videojuego que lo hagan ser considerado como cristiano?
- 7) ¿Se pone de manifiesto elementos que inciten a la violencia física, verbal o psicológica?
- 8) ¿Supone la narrativa propuesta en el videojuego una herramienta evangelizadora?

Los productos de ocio electrónico no deberían estar catalogados únicamente por el simple hecho de que no exista violencia de forma explícita, u otros elementos que no estén bien considerados por un público cristiano. Esto se debe a que en el mercado existe una amplia variedad de videojuegos que no presentan acciones violentas, sexo, y otra serie de características, y no por ello se les tilda de cristianos; a pesar de que el videojuego que se pretende analizar sea una adaptación de una novela catalogada de igual forma. Por otra parte, se atenderá también al propósito perseguido por los desarrolladores de *Left Behind: Eternal Forces* (Left Behind Games, 2006), a la hora de plantear si este videojuego se puede emplear como una herramienta evangelizadora y educativa en entornos religiosos cristianos, según la proposición recogida por el profesor de educación cristiana Mark Hayse²⁵.

Finalmente, y como último elemento de análisis, tendremos en cuenta los diferentes *gameplays* existentes del videojuego, para comprobar si se reflejan de forma explícita aquellos patrones necesarios para demostrar si nos encontramos ante un videojuego cristiano.

Breve revisión histórica del discurso narrativo religioso en las producciones culturales. Estudio de caso de *Left Behind: Eternal Forces*

A lo largo de la historia de la humanidad, el mundo religioso ha estado estrechamente relacionado con el arte en cualquiera de sus disciplinas. Solamente cabe mencionar en pintura obras como *La creación de Adán* (Miguel Ángel, 1564), *La Última Cena* (Da Vinci, 1498) o *Moisés con las Tablas de la Ley* (Rembrandt, 1659), por citar algunos ejemplos de gran trascendencia pictórica para el público.

Con la llegada de la revolución tecnológica y artística del siglo XX, representada en el cinematógrafo, el interés por la representación de la iconografía cristiana continuaba, debido a que esta religión ha ido de la mano del cine, y gracias a él se ha plasmado su historia, así como sus problemas, controversias, y:

“[...] ha presentado como espectáculo a imitar los sufrimientos, la dedicación y el martirio de los primeros cristianos, la grandeza de sus gestas, la personalidad de sus adeptos, algunos mitificados hasta la

²⁵ Mark Hayse, *Religious Architecture in Video Games...* 273.

saciedad o edulcorados para su veneración, en ocasiones en películas de muy buena calidad y con tratamientos muy serenos y lúcidos, en otras, mediatizados por las tendencias políticas o religiosas y en films muy mediocres²⁶.

Un título que merece la pena resaltar con temática religiosa es *El Nombre de la Rosa* (Arnaud, 1986), adaptación de la novela homónima de Umberto Eco. Tal fue la repercusión de esta obra que tuvo también su adaptación al mundo de los videojuegos. Esta fue *La Abadía Del Crimen* (Opera Soft, 1988) un videojuego español que con el paso del tiempo se ha convertido en un título de culto de la generación de los 8 bits, tal ha sido la repercusión que su reconocimiento continúa hasta nuestros días.

“No se me ocurre mejor juego para protagonizar un libro sobre títulos hechos en España que *La Abadía del Crimen*. No sólo por el impacto que tuvo en su momento y por el culto que le profesan muchos seguidores, sino porque en sus entrañas esconde historias fascinantes que merecen salir a la luz. No se trata sólo de un juego único en su especie, las circunstancias que le convirtieron en un clásico de nuestra historia y todo el legado que se ha generado a su alrededor merecían una obra que le hiciera justicia²⁷.”

La asociación entre religión y arte ha sido prolífica a lo largo de la historia, y cómo no, la aparición de un nuevo elemento tecnológico como las videoconsolas, y otro de tipo cultural, los videojuegos; propiciaron que el mercado del OER no tardara en hacerse eco de la capacidad de difusión que podría tener este nuevo fenómeno de masas. Al igual que las infinitas posibilidades para utilizarlo como herramienta de evangelización y difusión de las diferentes religiones. Es por lo tanto un género a tener en cuenta dentro del universo videolúdico.

Los videojuegos han empleado elementos religiosos y o bíblicos, al igual que otras disciplinas artísticas, para construir sus narrativas. Uno de estos elementos es el discurso encontrado en el libro bíblico de las Revelaciones o Apocalipsis, el cual ha dado lugar a los denominados videojuegos postapocalípticos, llegando a constituir un género en sí mismo. A continuación, describimos que se entiende por género apocalíptico. Este se comprende bajo el término global con que se denomina a aquellas obras literarias, cinematográficas y/o videolúdicas, fundamentalmente de ciencia ficción, que representan escenarios en los que la humanidad parece a manos de un colapso social, como, por ejemplo, una guerra mundial, una enfermedad, etc. Se llaman postapocalípticos cuando se sitúa en un futuro inmediatamente posterior a dicha catástrofe. En el caso de los videojuegos serían aquellos que se ambientan en la Tierra u otro planeta donde haya ocurrido un evento apocalíptico. Todos los videojuegos en esta categoría deben ambientarse principalmente después de los sucesos apocalípticos que definen la ambientación del videojuego. Un ejemplo sería *Cadillacs and Dinosaurs* (Capcom, 1993), *Fallout* (Black Isle 1997), etc. Sin embargo, la concepción del término apocalíptico desde el punto de vista teológico puede entenderse como:

²⁶ Enrique Martínez-Salanova Sánchez. Los cristianos en el cine. Ortodoxos, heterodoxos, olvidados, revolucionarios y críticos. (Almería: Educacomunicación), <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/cristianoscine.htm> (20/3/2020).

²⁷ Jaime Esteve. Obsequium, un libro sobre La abadía del crimen (IGN España, 2014), <https://es.ign.com/la-abadia-del-crimen-827483-zx/72028/news/obsequium-un-libro-sobre-la-abadia-del-crimen> (6/4/2020).

“A genre of revelatory literature with a narrative framework, in which a revelation is mediated by an otherworldly being to a human recipient, disclosing a transcendent reality which is both temporal, insofar as it envisages eschatological salvation, and spatial insofar as it involves another, supernatural world... Specifically, a movement or phenomenon “might reasonably be called apocalyptic if it shared the conceptual framework of the genre, endorsing a worldview in which supernatural revelation, the heavenly world, and eschatological judgment played essential parts.” Because humans have always been drawn to visions of order in chaotic times, we find apocalyptic eschatology in films, video games, and popular media of all kinds throughout history”²⁸.

El apocalipsis como base narrativa para la construcción de otros discursos, independientemente del género, bien sea ciencia ficción, acción, FPS o estrategia, y su asociación a los videojuegos, se constituye como una fuente de contenidos inagotable desde la aparición de los mismos.

Dentro del ocio electrónico religioso es necesario hacer una mención especial al videojuego denominado *Catechumen* (N'Lightning Software, 2000), un videojuego etiquetado como cristiano en el cual el jugador debe ponerse en la piel de un joven catecúmeno que tiene que rescatar a su maestro, según indica Casteel:

“The game's opening cutscene reveals that the player's mentor and fellow brethren have been captured by demon-possessed Roman soldiers and locked in the deepest Roman catacombs. Being a Catechumen, it is the player's job to delve into the Roman catacombs to free them. With the help of various angels, the player eventually frees his brethren at the end of the game by banishing the leader of the demons, Satan, back into the underworld”²⁹.

En la misma situación, y como ejemplo dentro del mercado de videojuegos religiosos, se encontraba otro proyecto, *Nacah* (American studio Virtue Creations, 2001), en el que el jugador interpreta a Derek, un personaje cuyo objetivo es ayudar a reunirse con sus biblias a un grupo de jugadores que están varados en una isla. Con el fin de poder obtener una experiencia de juego mayor, se recomienda que el jugador o jugadores lleven consigo una biblia. De este modo se trataba de conseguir una mayor inmersión del jugador en la narrativa.

Las desarrolladoras de videojuegos tradicionales continúan reacias a invertir en el mundo del OER, debido a la delicadeza con la que se deben tratar los contenidos incluidos en la Biblia o en otros textos sagrados. En el año 2006, aparece en escena un estudio llamado Big Huge Games fundado por cuatro experimentados desarrolladores de la industria americana, Tim Train, David Inscore, Jason Coleman and Brian Reynolds. Estos deciden aprovechar una novela que fue éxito de ventas llamada *Left Behind* (LaHaye, Jenkins, 1995-2007). Una serie de 16 libros cuya trama se centra en la interpretación dispensacionista de las profecías de los libros bíblicos: Apocalipsis, Daniel, Isaías y Ezequiel.

²⁸ Rachel Wagner. Video Games and Religion. (Oxford: Oxford University Press, 2015), <https://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780199935420.001.0001/oxfordhb-9780199935420-e-8>. DOI: 10.1093/oxfordhb/9780199935420.013.8 (12/4/ 2020).

²⁹Rick Casteel. *Catechumen* (Marysville: Films for Christ, 2016), <https://christiananswers.net/spotlight/games/2001/catechumen.html> (13/4/2020).

Las novelas tuvieron tanta repercusión que se adaptaron a la gran pantalla y a la industria del videojuego, tratando en este caso de ser fiel al texto original. Tanto novelas, largometrajes y el juego se catalogan como “cristianos”, lo cual trataremos de corroborar.

“[...] similar transformations happen in *Left Behind: Eternal Forces* in its reliance on the Book of Revelation. In the transition from text to game, we see a dramatic increase in human agency, with the player controlling the action from above in what is called “god game” style. Troy Lyndon, president of *Left Behind Games*, says that the game is “loosely based on the first few books in the best-selling *Left Behind* book series” themselves, which are based on the authors’ interpretations of the Book of Revelation. The logic of either/or, good/evil, and insider/outsider is actively reinforced by the RTS engine...”³⁰.

Resultados

Con el fin de comprobar si el videojuego *Left Behind: Eternal Forces* (*Left Behind Games*, 2006) es un producto cristiano, se desarrollarán a continuación las diferentes herramientas metodológicas presentadas con anterioridad.

Datos técnicos del videojuego

Comenzaremos presentando los datos técnicos del videojuego según el modelo de análisis propuesto por San Nicolás, Nicolás Ojeda, y Ros Velasco, (2015) en su primera dimensión.

- 1) **Título.** *Left Behind: Eternal Forces*.
- 2) **Desarrollador.** *Left Behind Games*.
- 3) **Distribuidor.** *Inspired Media Entertainment*.
- 4) **Temática del Videojuego.** Religioso-bíblica.

5) **Breve descripción.** En las novelas, al igual que en el videojuego, se nos traslada a una historia ambientada en los últimos tiempos, concretamente en la época contemporánea, cuando los verdaderos creyentes en Cristo han sido llevados de manera repentina al cielo, dejando el mundo destrozado y caótico. Durante el caos resultante a raíz del rapto, los ciudadanos que han permanecido en la Tierra buscan respuestas. Es en ese instante en el que un político rumano relativamente desconocido llamado Nicolae Carpathia asciende a secretario general de las Naciones Unidas, con la promesa de restablecer la paz y la estabilidad en el mundo. Sin embargo, este individuo esconde un secreto, es en realidad el anticristo anunciado en la Biblia. A este antagonista le hará frente un grupo de individuos formado por un cristiano nacido de nuevo, el piloto de aerolíneas Rayford Steele, su hija Chloe, su pastor Bruce Barnes y el periodista Cameron «Buck» Williams. Unidos con un único propósito, se embarcan en una búsqueda como el Comando Tribulación para ayudar a salvar a los perdidos y prepararse para una prueba que está por llegar, en la que Dios manda su juicio sobre el mundo durante siete años.

6) **Clasificación.** Los hechos narrados se pueden entender dentro del género fantástico, puesto que se entremezclan elementos de la mitología cristiana con otros propios de la realidad del momento en el cual se llevó a cabo el videojuego.

- 7) **Etapa Histórica.** Época Contemporánea.

³⁰ Rachel Wagner. Video Games and...

La ficha técnica propuesta presenta los datos más relevantes a la hora de realizar un primer contacto con el videojuego. Con la breve sinopsis propuesta, tanto el jugador escéptico como el creyente pueden hacerse una idea del tipo de producto que tiene ante sí.

Left Behind: Eternal Forces (Left Behind Games, 2006) es un videojuego de estrategia donde el protagonista debe administrar diferentes recursos, como la creación de iglesias, por ejemplo, así como la misión de conseguir más creyentes, mezclándose este tipo de acciones mecánicas con un objetivo final, como es vencer al anticristo representado en el personaje Nicolae Carpatia. Esta clase de género videolúdico contiene elementos narrativos que contextualizan, situando la acción en un entorno concreto según Blasco³¹, como es la ciudad de Nueva York en un tiempo postapocalíptico. Sin embargo, dichos elementos tienen una cierta carencia a la hora de aportar una ambientación y, por lo tanto, una posterior inmersión del jugador dentro de la historia.

Elementos de análisis de Fernández Vara

El posterior análisis contará y se verá reforzado, además de los elementos escogidos dentro del modelo de análisis del videojuego propuesto por Fernández Vara, con la consideración de la batería de preguntas sobre aspectos del mensaje cristiano anteriormente presentadas; para tratar de afirmar o desmentir si nos encontramos ante un videojuego fundamentalmente cristiano.

La transmisión del mensaje bíblico o cristiano en el mundo de los videojuegos se presenta de forma más o menos clara según qué juego se analice. La narrativa trata de proyectar la teología judeo-cristiana poniéndose de manifiesto, durante el desarrollo de los niveles, el tradicionalismo religioso. En el videojuego que aquí analizamos, podemos ver como se representa el segundo de los cinco niveles de la religión en los productos videolúdicos propuestos por Bosman, quien expone en el segundo de estos niveles que:

“The second level of religion is referential: The implicit or explicit reference in the game to an existing religious tradition outside the game, but often only understandable as such by a player who is rather familiar with the tradition at stake”³².

En el caso de estudio que aquí nos atañe, comenzaremos el análisis por los elementos formales del juego según Fernández Vara. En primer lugar, la ficción presentada está protagonizada por un solo jugador en el modo historia, existiendo ciertos momentos en los que éste es acompañado por diferentes personajes que pueden o no ser uno de los objetivos del nivel en el que se encuentre. En lo que se refiere a las reglas y objetivos del juego, estos se presentan de forma oral y escrita al jugador para que no haya lugar a duda de cuáles son, pudiendo ser consultados siempre que se quiera, haciendo posible la resolución de la tarea encomendada.

Los objetivos de misión, así como el objetivo principal del juego, alcanzan un equilibrio logrando una mezcla entre un videojuego basado en reglas y uno basado en

³¹ Luis Felipe Blasco Vilches, *Guion de videojuegos para gente que juega y para gente que no juega*. (Palma de Mallorca: Dolmen, 2019), 34.

³² Frank Bosman, “The incarnated gamer: The theophoric quality of games, gaming, and gamers”, en *Boundaries of the self and reality online: Implications of digitally constructed realities*, eds. Jayne Gackenbach y Johnathan Brown (Londres: Elsevier - Academic Press, 2017), 187-203.

objetivos. Esto es, se distinguen dos reglas que podríamos denominar de carácter general. Primera, salvar tanta gente de las manos del anticristo como sea posible, y a continuación, no infligir daño físico al resto de personajes. Si esto último sucede, le acarrearía al jugador/protagonista la pérdida de puntos de espíritu e incluso la eliminación si se hace de forma reiterada, teniendo que volver a comenzar la misión. Por otro lado, este equilibrio proviene de los diversos objetivos planteados al inicio de misión y que van acorde a las dos reglas principales. Si no se cumple alguno de ellos, no se puede avanzar. Sin embargo, a la hora de llevar a término cada uno de los objetivos, cabe destacar la elevada dificultad con la que se encuentra el jugador a la hora de cumplirlos en el modo historia. Como consecuencia, se provoca un incremento en la curva de dificultad que llegua hasta tal punto que el jugador puede frustrarse y abandonar, no solo la partida, sino el videojuego por completo. Aunque, por otra parte, la curva de dificultad de los RTS de forma general suele ser elevada. La razón de este hándicap se plasma en largos periodos de tiempo para que se cumplan algunas acciones secundarias por parte de los personajes protagonistas o coprotagonistas, mientras aumenta la presión y la amenaza constante de un ataque, sin pausas existentes, por parte del enemigo. Una dificultad más con la que se encuentra el jugador consiste en cumplir con los objetivos que, si bien a priori parecen sencillos en su forma, no resultan tanto a la hora de llevarlos a término. Por otra parte, independientemente de que se logre este equilibrio entre reglas y objetivos, es necesario reseñar que, por medio de ninguno de estos objetivos, el videojuego promueve una llamada a la acción, bien sea por las narraciones de los personajes o por el objetivo en sí mismo; para que el jugador desee o esté interesado en conocer a Dios. Todo lo contrario, el juego ha sido, por parte del público secular, objeto de constantes burlas.

Además del modo de juego tradicional, o historia, el juego presenta una variación en la modalidad multijugador. Esta consiste en la posibilidad de escoger el bando contrario, representado por el anticristo, pudiendo hacer uso de sus ejércitos. Aunque desafortunadamente los servidores no funcionan correctamente y se detectan altos índices de inactividad. A consecuencia de este problema técnico, es preciso atender al ítem que se contempla en el esquema de análisis de Fernández Vara, denominado “comunidad del juego”, en el cual no podemos hablar de la constitución de una comunidad en torno al juego, bien por las carencias mencionadas o por las posibles reticencias a la temática del videojuego en cuanto al público secular, puesto que muchas de las acciones llevadas a cabo por el jugador son objeto de burla, al tener en cuenta las reacciones de jugadores en los *gameplays* observados y a los que hemos podido tener acceso.

La historia postapocalíptica que se nos narra en *Left Behind: Eternal Forces* (Left Behind Games, 2006) se puede considerar tradicional en cuanto a su construcción, esto es, la estructura narrativa es lineal, mostrándose los sucesos uno tras otro, una vez que el jugador ha completado los objetivos propuestos durante el nivel correspondiente. Se presenta la división clásica aristotélica de principio – nudo - desenlace, según la cual la progresión de la trama se presenta a través de micro objetivos que la hacen avanzar, aunque sin que se llegue a producir una evolución en la personalidad del protagonista. La narrativa presentada durante el juego puede considerarse como narrativa embebida, debido a que viene definida por el creador del juego y es imposible variarla. La información proviene de los discursos producidos al contactar con los diferentes *non playable characters* (NPCS) que hay diseminados por el mapa, o bien por los comentarios realizados por el protagonista. En cualquiera de los casos, a excepción de comentarios estereotipados como “*praise the Lord*” durante cualquier acción que hagan las unidades de la Fuerza de la Tribulación, y de afirmaciones de carácter negativo hacia la música

rock, para mostrar elementos poco cristianos. Muestra el empleo de recursos estereotipados de corte religioso, los cuales inducen a pensar que la narrativa presentada pueda considerarse de origen bíblico. Sin embargo, si se presta atención, durante todo el desarrollo del juego, no se aprecia la presencia de pasajes o referencias bíblicas para la construcción de su narrativa que logren un acercamiento por parte del jugador a la religión cristiana.

La carencia en cuanto a lo poco atractiva que puede resultar la narrativa de este videojuego, trata de suplirse con las mecánicas de juego. Además de las propias del género (RTS), como son construir, reclutar, gestionar y mantener las unidades, existen otras particulares como son la “oración” empleada para recuperar el nivel de espíritu cuando el personaje ha tenido contacto con las unidades enemigas o realiza alguna acción inapropiada. Otra de las mecánicas propias del juego consiste en aumentar el nivel espiritual de un jugador neutral o NPC, logrando de este modo que esta clase de personajes lleguen a formar parte de las Fuerzas de la Tribulación.

“At the most basic level, the game is about using your disciple units to recruit more believers. These believers can then be sent to a variety of structures for training in other essential roles: they can become disciples themselves and go out to recruit more believers; they can become builders to buy and refit old buildings; they can become musicians to shift the allegiance of evil units to neutral; they can become soldiers or doctors to help on the frontlines when things get bloody. There are various tiers and upgrades to be found among each of the classes but the basic functions are still the same”³³.

Como se puede apreciar, las mecánicas son sencillas, acordes a la narrativa presentada, para que pueda ser aceptada tanto por un jugador escéptico como por uno creyente. Estas se emplean en un espacio delimitado y repetitivo a lo largo de todo el juego. Es decir, el entorno de los edificios y la ciudad de Nueva York no se renuevan una y otra vez según se avance en las misiones. Para evitar esto, se podría haber hecho uso, por ejemplo, de la narrativa embebida, de modo que el uso de los espacios de juego enriquezca la experiencia de juego por medio de contenido relevante para la trama y sobre todo de carácter bíblico. Para tratar de enriquecer la experiencia de juego, tras la hercúlea hazaña de formar seguidores de forma constante, se insertan informaciones de naturaleza bíblica y otras a modo de temas para reflexionar; con el fin de que el jugador obtenga a modo de recompensa un mayor nivel de satisfacción y conocimiento del cristianismo. Aunque esta se reduce probablemente aún más debido a diferentes *bugs* o fallos en la programación, que provocan que la partida se detenga y el juego se bloquee, teniendo que reiniciar el videojuego. Sin lugar a duda este error, no subsanado con ninguna actualización por parte de la desarrolladora, representa un gran problema que asociado a la temática del juego hace que el jugador lo abandone sin concluirlo.

En lo que se refiere al apartado técnico, los niveles y el diseño de los mismos no presentan novedad alguna en cuanto a las características propias del género. Estas vienen representadas en mapas predefinidos con diferentes zonas habilitadas por donde transcurre la acción y, otras que simplemente son inaccesibles y aparecen indicadas de forma visible. Tanto la construcción de los diferentes niveles como el diseño de los mismos, en líneas generales, es sencilla y contiene elementos comunes a otros juegos

³³ Steve Butts, *Left Behind: Eternal Forces Review* (San Francisco: IGN, 2006), <https://www.ign.com/articles/2006/11/14/left-behind-eternal-forces-review> (17/4/2020).

RTS. En definitiva, el videojuego trata de explotar, como punto fuerte del diseño del juego, una radiografía realista, mediante la representación de la ciudad de Nueva York de forma fidedigna, de edificios y elementos arquitectónicos reconocibles de la ciudad norteamericana. Sin embargo, estos no se aprecian de forma evidente, y más aún, no se observa la presencia de elementos o ítems descriptivos y/o característicos de origen cristiano en ninguna parte de los diferentes mapas y niveles diseñados para el juego. Nos referimos a mensajes bíblicos, iconografía religiosa o contenido de carácter audiovisual con mensaje religioso que lo hagan ser considerado cristiano. El resto del diseño de niveles, desde el punto de vista audiovisual, es sencillo y se caracteriza por emplear elementos visuales identificativos simples, mediante la utilización de colores primarios para crear la identidad de los diferentes personajes como, por ejemplo, color azul celeste para las fuerzas del bien, rojo para los ejércitos del anticristo y amarillo para los neutrales. La música presente durante cada uno de los niveles es evocadora y en algunos puntos podría ser considerada como épica, puesto que el jugador se enfrenta a pruebas de una gran dificultad.

En la mayoría de los diferentes niveles que conforman el videojuego, el jugador no adquiere un conocimiento mayor de Dios, ni a nivel espiritual, ni en cuanto a su mensaje. La razón se debe a la escasa evolución narrativa, puesto que transcurrida más de una hora de juego los objetivos se reducen en mantener a salvo al protagonista y a los personajes que se adhieren a su causa; además de la formación de fieles, reduciéndose por tanto el número de seguidores del bando enemigo. Cabe destacar el proceso de conversión, el cual se reduce a una simple mecánica representada mediante un efecto visual por medio de una aureola de color blanco durante la transformación; sin plantear otra clase de recurso que pueda resultar un distintivo de calidad para el videojuego. Un ejemplo sería la inclusión de elementos narrativos, donde se podrían emplear pasajes bíblicos del nuevo testamento como, por ejemplo: “De modo que, si alguno está en Cristo, nueva criatura es; las cosas viejas pasaron; he aquí todas son hechas nuevas” (2ª Corintios. 5:17 Tarso, 2004). Esto podría hacerse, bien mediante diálogo de alguno de los personajes que logran convertir a los enemigos, bien por mediación de algún tipo de recurso que haga que no sea un estereotipo visual como sucede en el videojuego, o bien mediante la resolución de algún puzzle como recurso para agilizar el contenido propuesto. Y por qué no, por medio de la mezcla de géneros y el empleo de material bíblico que potencie una acción evangelizadora y muestre de ese modo un ejemplo de enseñanza cristiana.

El resto de mecánicas imprescindibles para el desarrollo del juego se reducen a construcción de iglesias, bancos y cafeterías entre otros edificios de relevancia para el desarrollo de la acción.

Por otro lado, los objetivos están claramente definidos, así como las reglas de juego, las cuales se reducen a lo siguiente: si se emplea la violencia se penaliza con la pérdida de puntos de espíritu, deambular por las zonas permitidas del escenario y usar las mecánicas necesarias según el momento de juego en el que nos encontremos. Sin embargo, en ocasiones no se presenta de forma clara la razón por la cual no se pueden mejorar ciertos ítems o subir de nivel diferentes edificaciones, lo que provoca frustración en el jugador, al no definirse claramente el uso de las herramientas con las que se cuenta para cumplir los objetivos de misión y, paralelamente cumplir el objetivo final del juego.

Una vez analizados los elementos más técnicos del videojuego *Left Behind: Eternal Forces* (Left Behind Games, 2006), dejamos como último ítem el referente a los

valores y la retórica procedimental presentes en el videojuego, y si estos reflejan en modo alguno el estilo de vida, enseñanzas o signos de referencia de la religión cristiana.

La sociedad actual trata de innovar en el modo en que se transmiten los valores denominados universales, por ejemplo, a través de la educación, la familia, la escuela, y los medios de comunicación de masas como es el cine y los videojuegos. Estos valores son decisivos a la hora de la construcción identitaria del individuo, los cuales se manifiestan, aprenden y desarrollan en un tiempo y época determinadas. Según Negrete Lares (2014: p.1)³⁴, los valores universales en mayor o menor medida son los que deben formar parte de la personalidad de los jugadores en general. Ahora bien, es necesario saber si con *Left Behind: Eternal Forces* (Left Behind Games, 2006), se trata de presentar y enfatizar la necesidad e importancia de los valores cristianos. Estos son aquellos que se ponen en práctica y en ocasiones se adquieren por desconocimiento cuando una persona acepta a Dios como eje central de su vida. Estos valores son honestidad, justicia, amabilidad, amor, obediencia, confianza, lealtad, compromiso, sinceridad, etc. De todos ellos, en el videojuego, se ponen en práctica desde el punto de vista del personaje, aquellos como la lealtad, el compromiso y la obediencia; puesto que éstos se manifiestan en la actitud y acciones que debe llevar a cabo el jugador para cumplir los objetivos de nivel planteados. Como valor fundamental, sobre el que giran todas las acciones de los protagonistas del videojuego y por tanto la premisa sobre la que se deben cumplir todos los objetivos, está el quinto mandamiento, no matarás. Esta condición es la que debe cumplir, no solamente todo ciudadano, sino todo cristiano, de manera que los desarrolladores lo han convertido en un requisito para poder cumplir el objetivo final. Aun así, con la puesta en práctica para la consecución de los objetivos del juego, los valores mencionados no son una condición indispensable como para catalogar al videojuego como cristiano, debido a que se detecta la presencia de elementos que incitan a la violencia física por parte del bando contrario. Con todo, el afirmar que un proyecto cultural, como puede ser una película, una novela, una obra teatral y/o un videojuego, goza de la categoría de cristiano; debe ante todo tener presentes o manifestar parte o la totalidad, no solo de estos valores, sino de los requisitos propuestos para que el contenido que se transmita en ellos se desprenda de las enseñanzas promulgadas por Jesucristo.

Conclusiones

Los videojuegos, como producto de entretenimiento, no han estado exentos de polémica, debido a que en gran cantidad de títulos se encuentra de forma explícita contenido con violencia gráfica, escenas violentas, sangrientas, además de la aparición de desnudez total o parcial; así como representaciones de conducta criminal, racismo u otras actitudes que pueden resultar provocadoras o desagradables. Aunque existen informes que los factores violentos mostrados en los videojuegos no tienen una relación directa con el comportamiento en la vida real, existe la postura de que el empleo del videojuego tiene múltiples aplicaciones, por ejemplo, en el sector educativo, siendo capaces de sacar el mayor y mejor provecho. Por otra parte, como medio de comunicación de masas, el videojuego es un producto o dispositivo cultural capaz de corresponder a un determinado contexto, sociedad y fines³⁵.

³⁴ Lucía Amanda Negrete Lares. Valores Universales (Veracruz: Nemi Universidad Veracruzana, 2014), <https://www.uv.mx/psicologia/files/2014/11/VALORES-UNIVERSALES.pdf> (20/04/2020).

³⁵ David Cuenca Orozco. Videojuegos funcionan como medio de comunicación en niños y adolescentes, afirma experto (La Habana: Cubadebate, 2013),

Teniendo en cuenta esta afirmación, y la consideración de la elevada presencia de contenido no deseable en los videojuegos por ciertos sectores sociales, aparece, a la par del surgimiento del ocio electrónico, un tipo de contenido sin presencia de rasgos negativos con títulos de reconocido prestigio dentro del mundo de los videojuegos como *Minecraft* (Mojang, Telltale Games, 4J Studios, 2011) y *SimCityEdu* (Electronic Arts, 2012), ambas con grandes aplicaciones en la comunidad educativa, dando lugar a lo que se conoce hoy día como gamificación. El mercado de los videojuegos, exentos de contenidos violentos e inadecuados para los más jóvenes tiene un nicho reducido. Este es el segmento representado por el OER, o comúnmente denominado videojuegos cristianos, como por ejemplo los presentados anteriormente que han sido considerados como tal. Desde comienzos del siglo XX el interés por algunas desarrolladoras de videojuegos de dirigirse al público con creencias religiosas ha ido en aumento, y se han creado títulos como *Noah's Ark* (BibleBytes, 1982), *Jericho Road* (Shards Software, 1984), *Bible Adventures* (Wisdom Tree, 1991), *King of Kings: The Early Years* (Wisdom Tree, 1991), *Captain Bible in Dome of Darkness* (Bridgestone Multimedia Group, 1994) y *Super 3D Noah's Ark* (Wisdom Tree, 1994). Todos estos ejemplos podrían ser considerados como los predecesores de una gamificación de tipo bíblico, aunque el término fuera desconocido en el momento de su aparición. Puesto que todo el contenido se centra en las historias narradas en el Antiguo Testamento, por lo que podrían considerarse videojuegos más histórico-religiosos que cristianos en pleno sentido del término. La razón es debida a que judaísmo y cristianismo comparten los sucesos narrados en este conjunto de libros, aunque con ciertas diferencias en su estructura. Tanto estos títulos como otros lanzados al mercado con posterioridad, salvo contadas excepciones, continúan produciéndose, aunque con poca repercusión o acierto entre la comunidad de jugadores. El motivo se debe a que en mayor o menor medida no responden a la misión principal del cristianismo, que es la difusión del evangelio enseñado por Jesucristo y la conversión de los no creyentes en cristianos. Estas dos acciones, deberían ser las de mayor trascendencia y presencia en cuanto a la construcción de las narrativas presentes en el contenido videolúdico de carácter religioso cristiano, además de la inclusión o presencia de ciertos indicadores presentados para analizar el videojuego que han sido objeto de estudio en esta investigación.

No obstante, *Left Behind: Eternal Forces* (Left Behind Games, 2006) es un videojuego de gran repercusión en el mercado debido a diversos factores, como por ejemplo su nivel de producción, la temática, y particularmente el nivel de polémica generada en ciertos sectores religiosos. Un ejemplo explícito de esto puede encontrarse en las reacciones de la comunidad cristiana, la cual tacha este tipo de proyectos evangélicos como juegos con un diseño capitalista y belicista que fomentan y difunden de forma errónea un mensaje de salvación equivocado. Además, un verdadero juego de naturaleza cristiana debería estar caracterizado por un diseño que sea capaz de aunar aspectos teológicos como el mito, la identidad, el discernimiento, y la revelación del mensaje de Dios. Todo ello salpicado con altas dosis de creatividad, con el objetivo de lograr la mayor difusión del mensaje cristiano adaptado al lenguaje y tecnologías del siglo XXI.

Tras el análisis realizado del videojuego *Left Behind: Eternal Forces* (Left Behind Games, 2006), se ha llegado a la conclusión de que es un videojuego de estrategia en tiempo real, que no cumple con la mayoría de los requisitos presentados en este análisis

para ser una herramienta evangelizadora cristiana. Si bien es cierto, que la no violencia como eje vertebrador de las actuaciones del o de los protagonistas y como precepto cristiano, marcan la dinámica durante la realización de todas las misiones del videojuego con poco acierto. Por otro lado, son la preservación de la vida de los miembros de la Fuerza de la Tribulación, y la conversión de los enemigos, criterios considerados insuficientes como para que tenga lugar una cristianización en pleno sentido del término. La razón se encuentra en el escaso contenido de naturaleza evangélica, la cual se presenta de forma tímida a través de una escasa presencia de información relativa a la cultura bíblica, como material para reflexionar acerca del contenido supuestamente cristiano al finalizar cada bloque de misiones. Esta información, presentada a lo largo de cinco diapositivas, consiste en la consideración, por parte del jugador, de aspectos culturales y religiosos tan diversos como la arquitectura egipcia, representada en las pirámides de Giza. También se atiende a los sucesos ocurridos en el pasaje narrado en libro del Éxodo sobre el Arca de la Alianza, para concluir con la crucifixión de Cristo.

Sin embargo, en ningún caso esta información, ni el juego en sí, despierta el interés en el jugador por conocer más de Dios y de su palabra. Las razones pueden deberse probablemente a la enorme cantidad de fallos técnicos con los que cuenta, o a la elevada dificultad del juego, casi imposible a la hora de cumplir los objetivos de cada uno de los niveles. Se logra, incluso, el efecto contrario al deseado con el juego, como es, el mantenimiento del *status quo* como no creyente por parte del público secular; así como el desconocimiento del mensaje bíblico antes y después de comenzar a jugar. Incluso, se puede afirmar que tampoco arroja un conocimiento mayor del que pueda tener de base un cristiano o judío creyentes.

Para continuar, no se ha detectado una correcta adaptación del discurso cristiano recogido en la Biblia, aparte de la inclusión de las diapositivas de corte informativo comentadas anteriormente. Aun así, sí que se puede apreciar una parte de la historia bíblica, como sucede con la novela homónima en la que se basa el videojuego. Es decir, se encuentran sucesos de diferentes libros bíblicos para construir el relato, pero el contenido seleccionado de estos es, en algunos aspectos, radical porque juzga ciertos elementos culturales y comportamientos de los individuos que no son creyentes como perjudiciales y nocivos para el ser humano. Incluso se pone de manifiesto una delegación en las mujeres de tareas consideradas de menor categoría que las que se les puede asignar a los jugadores hombres, promoviendo de este modo la intolerancia y la desigualdad entre personas. Es más, el videojuego ha sido objeto de controversia debido a declaraciones realizadas por la comunidad musulmana que tildan al juego de intolerante con dicho colectivo, puesto que algunos de los nombres de los personajes pueden parecer pertenecientes a esta comunidad. A pesar de dichas afirmaciones, el videojuego trata de ser lo más respetuoso posible con otras denominaciones religiosas.

Con todo, *Left Behind: Eternal Forces* (Left Behind Games, 2006) cuenta, como se ha podido comprobar a lo largo del texto, con una imagen desacertada sobre lo que debe representar una religión como es el cristianismo y los preceptos o enseñanzas que de él se derivan, en una época en la que cada vez más, pierde adeptos, repercusión y protagonismo frente a culturas más individualistas y de culto al ser humano. Esto podemos afirmarlo después de atender a los diferentes elementos que refuerzan la hipótesis de que no todo lo denominado cristiano cumple con el propósito fundamental del evangelio. Por lo que la catalogación y consideración sobre que este videojuego promueve en su totalidad un acercamiento a este mundo religioso, así como a sus valores y creencias es del todo incorrecto. En el futuro, se espera que la asociación entre

videjuegos y religión evolucione hasta poder competir en calidad con títulos no religiosos, alcanzando el reconocimiento tanto de jugadores como de la crítica especializada.

Bibliografía

Autor anónimo. About Christian Gamer. Vision Statement. EE. UU: Christian Gaming, 2016. <https://www.christian-gaming.com/> (10/3/2020).

Autor anónimo. Christian Video Games Finding a Place in Gaming Industry (POLL). Huffpost, 2011. <https://bit.ly/35bGS9i> (12/1/2020).

Autor anónimo. En busca de Jesús. Brasil: Adventistas.org, 2014. <https://www.adventistas.org/es/conquistadores/en-busca-de-jesus/> (15/12/2019).

Autor anónimo. Videjuegos cristianos... ¿Un género propio? Barcelona: Protestante Digital, 2009. <https://protestantedigital.com/internacional/22578/videjuegos-cristianos-un-genero-propio> (20/09/2020).

Blasco Vilches, Luis F. Guion De Videjuegos Para Gente Que Juega Y Para Gente Que No Juega. Palma de Mallorca: Dolmen. 2019.

Bosman, Frank. "The incarnated gamer: The theophoric quality of games, gaming, and gamers". En Boundaries of the self and reality online: Implications of digitally constructed realities, editado por Jayne Gackenbach y Johnathan Brown. Londres: Elsevier - Academic Press, 2017. 187-2013.

Butts, Steve, ed. Left Behind: Eternal Forces Review. San Francisco: IGN, 2006. <https://www.ign.com/articles/2006/11/14/left-behind-eternal-forces-review> (17/4/2020).

Casteel, Rick, ed. Catechumen. Marysville: Films for Christ, 2016. <https://christiananswers.net/spotlight/games/2001/catechumen.html> (13/4/2020).

Corliss, Vander I. "Gaming with God: A Case for the Study of Religion in Video Games". Tesis de pregrado, Trinity College, 2011.

Cuenca Orozco, David, ed. Videjuegos funcionan como medio de comunicación en niños y adolescentes, afirma experto. La Habana: Cubadebate, 2013. <http://www.cubadebate.cu/noticias/2013/12/09/videjuegos-funcionan-como-medio-de-comunicacion-en-ninos-y-adolescentes-afirma-experto/#.XzM4BZMzaV5> (20/4/2020).

De Sancha, María, ed. El videjuego "educativo y religioso" de la Iglesia que ya ha jugado el papa Francisco. Madrid: Huffpost, 2018. https://www.huffingtonpost.es/2018/10/17/el-videjuego-educativo-y-religioso-de-la-iglesia-que-ya-ha-jugado-el-papa-francisco_a_23564443/ (20/8/2019).

Esteve, Jaume, ed. Obsequium, un libro sobre La Abadía del Crimen. España: IGN España, 2014. <https://es.ign.com/la-abadia-del-crimen-827483-zx/72028/news/obsequium-un-libro-sobre-la-abadia-del-crimen> (6/4/2020).

Fernández-Vara, Clara. Introduction to Game Analysis, New York: Routledge. 2015.

García, Lucas, ed. Los hardcore gamers cristianos nos explican su Santa Cruzada en los videojuegos. Brooklyn: Vice Media Group, 2016. <https://www.vice.com/es/article/xd9gak/hardcore-gamers-cristianos-santa-cruzada-videojuegos-1002> (20/4/2020).

González, Manuel, ed. Principales hitos de la industria del videojuego hasta llegar a nuestros días. Primera generación de consolas. Madrid: RTVE, 2012. <https://www.rtve.es/noticias/historia-videoconsolas/> (15/02/2020).

González, Vincent, ed. The religious Video Game Index. North Carolina: UNC-Chapel Hill, 2014. <http://www.religiousgames.org/> (21/1/2020).

González, Vincent, "Born-Again Digital: Exploring Evangelical Video Game Worlds". Tesis de doctorado en estudios religiosos, Universidad de North Carolina at Chapel Hill, 2014.

Hayse, Mark. "Religious Architecture in Video Games: A Curricular Proposal For Religious Education". Religious Education Association Vol: 3 (2009): 273-289.

Hernández, Mario, ed. Se divierten haciendo el bien con los videojuegos cristianos. Ciudad de México: Crónica, 2006. <http://www.cronica.com.mx/notas/2006/254716.html> (18/03/2020).

López Raventós, Cristian. "El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games". Apertura, Revista de Innovación Educativa Vol: 8 num 1 (2016): 1-15.

Mace, Scott. "In Focus: "Spiritual Software". InfoWorld Vol: 4 num 51 (1982): 15-16.

Martín, Sergio, ed. Análisis de Adam's Venture: Origins (PS4, Switch, PC, Xbox One). A Coruña: Vandal, 2019. <https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/adams-venture-origins/35521#p-73> (30/09/2019).

Martínez-Salanova Sánchez, Enrique, ed. Los cristianos en el cine. Ortodoxos, heterodoxos, olvidados, revolucionarios y críticos. Almería: Educacomunicación. <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/cristianoscine.htm> (20/3/2020).

Martorell, Israel y Gelabert Jonathan. "Videojuegos y educación bíblica". Espiritual Tics. Espacio de reflexión sobre fe y nuevas tecnologías. Protestante digital Vol: 4 (2013): 30-31.

Negrete Lares, Lucía Amanda, ed. Valores Universales. Veracruz: Nemi Universidad Veracruzana, 2014. <https://www.uv.mx/psicologia/files/2014/11/VALORES-UNIVERSALES.pdf> (20/04/2020).

Nicolás Ojeda, Miguel Ángel, Josefa Ros Velasco y César San Nicolás Romera. "Las narrativas publicitarias participativas de los videojuegos inspirados en el pasado histórico medieval: Propuesta metodológica para su estudio en entornos comunicativos online". En Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico, editado por César San Nicolás Romera y Miguel Ángel Nicolás Ojeda. Mar del Plata: Universidad nacional de Mar del Plata. 2015. 111-128.

Videojuegos y teocentrismo: historia bíblica a través de los videojuegos. estudio de caso de Left Behind: Eternal Forces pág. 205

Paredes Otero, Guillermo, ed. Religión y videojuegos, una relación controvertida. Sevilla: El Correo de Andalucía, 2018. <https://elcorreoweb.es/extra/religion-y-videojuegos-una-relacion-controvertida-XX3990101> (15/02/2020).

Rodríguez, Gerardo y Juan Francisco Jiménez Alcázar. "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos". En Actas electrónicas del V SIRCP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder, editado por Patricia A. Fogelman y María Florencia Contardo. Buenos Aires: Ediciones del GERE. 2014. 988-1.007.

Wagner, Rachel, ed. Video Games and Religion. Oxford: Oxford University Press, 2015. <https://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780199935420.001.0001/oxfordhb-9780199935420-e-8>. DOI: 10.1093/oxfordhb/9780199935420.013.8 (12/4/ 2020).

**REVISTA
INCLUSIONES** M.R.
REVISTA DE HUMANIDADES
Y CIENCIAS SOCIALES

**CUADERNOS DE SOFÍA
EDITORIAL**

Las opiniones, análisis y conclusiones del autor son de su responsabilidad y no necesariamente reflejan el pensamiento de **Revista Inclusiones**.

La reproducción parcial y/o total de este artículo debe hacerse con permiso de **Revista Inclusiones**.

DR. ISRAEL PARDO-LARROSA / DR. FRANCISCO-JULIÁN MARTÍNEZ-CANO