

Videojuegos y Teocentrismo: Historia bíblica a través de los videojuegos. Estudio de Caso LeftBehind Eternal Forces.

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 *Leftbehind Eternal Forces* (*Left Behind Games, Inspired Media Entertainment, 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 Clave: Cristianismo, Cristiano, Religión, Ocio, Videojuego.

Videogames and Theocentrism: Biblical history through videogames. LeftBehind Eternal Forces Case Study.

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, it will try to carry out a case study of the video game *Lef-tbehind Eternal Forces* (*Left Behind Games, Inspired Media Entertainment, 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.

Key Words: Christianity, Christian, Religion, Leisure, Videogame.

Introducción.

El entretenimiento en el ser humano ha sido y es una pieza fundamental en la realización personal del individuo, así como un medio de evasión de la rutina y el estrés en que los sume la cotidianidad. Éste ha sido de lo más diverso, es decir, desde asistir a una obra de teatro en la Grecia antigua, así como espectáculos en el circo máximo de Roma, conciertos de música clásica, escuchar seriales de la radio, ir a los toros en el caso de España, ver partidos de fútbol; y otros pasatiempos como ir al cine, leer un libro, o simplemente jugar a las cartas. 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, en concreto 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, Dvorak, 1958), *“Computer Space”* (Nutting Associates, 1971) *“Pong”* (Alcorn, Atari, 1972) etc. 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

El revolucionario *Pacman* (Iwatani, Ishimura, 1980), y otros títulos surgidos durante la década de los 70 y los 80, como fueron *Battle Zone* (Rotberg, Rubin, Hector, 1980), *Tron*, (*Midway Games*, 1982) etc, creados para las primeras consolas como la *Odyssey*, *Colecovisión*, *Atari*, *Commodore 64*, y la *Turbografx*; supusieron una nueva forma de entretenimiento que atrajo a gran cantidad de personas.

Posteriormente fueron surgiendo videojuegos como los simuladores. En primer lugar fueron los de coches, como el *“Out Run”* (Suzuki, Sega, 1986) en recreativa, y por parte de Nintendo surgió un juego revolucionario que continúa hasta nuestros días. Estamos hablando de *Super Mario Bros* (Nintendo, Nintendo Entertainment

¹ Manuel Gonzalez. Principales hitos de la industria del videojuego hasta llegar a nuestros días. Primera generación de consolas. (Madrid: RTVE, 2012). Recuperado de: <https://bit.ly/2VGwgfL> (15/02/2020).

Analysis and Development, 1985), un videojuego de plataformas donde “Por primera vez teníamos un objetivo y un final en un videojuego. En los años posteriores otras compañías emularon su estilo de juego”.² Después llegó el turno de otros títulos como “*Shinobi*” (Sega. Asmik Ace Entertainment, 1986) “*Dig Dug*” (Namco, Atari, Atari, Inc. 1982) “*Bubble Bobble*” (Taito Corporation, Romstar, Electrocoin, 1986) etc. En este momento Japón se imponía como productor de videojuegos sobre América.

Con la evolución de la tecnología y la aparición de videoconsolas como la “NES”, la SuperNes (SNES) y más tarde *MegaDrive*, *Playstation*, *Xbox*, etc, los géneros de los videojuegos proliferaron, pudiendo jugar a una gran cantidad de juegos 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, ¿Que 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 existen, por un lado, un tipo de videojuegos que contienen 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 Corliss

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 cristianos o productos de ocio electrónico religioso, en adelante (O.E.R.) Pero, ¿Qué se entiende por electrónico religioso?

El ocio electrónico religioso 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.

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

² Autor ,Anónimo. Historia de los videojuegos. Retro Informática. El pasado del futuro. Fib. (Barcelona: Facultat d’Informàtica de Barcelona, Recuperado de: <https://bit.ly/3cP4Vh2>.

³ Vander I Corliss. “Gaming with God: A Case for the Study of Religion in Video Games” (Hartford: Trinity College Digital Repository, 2011), Recuperado de: <https://bit.ly/2WaRbHY> (6/4/2020).

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 (2013).

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 un género, podría denominársele poco serio, como las adaptaciones de música cristiana al videojuego “*Guitar Hero*” (*RedOctane*, 2005). Y otros ejemplos como “*Bible Adventures*” (*Wisdom Tree, Color Dreams*, 1991), un concurso de la Biblia para la consola *Play Station 2*, (PS2) y “*The Bible Game*” (*Crave Entertainment*, 2005), pretenden hacer de este tipo 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. Un ejemplo de esto se puede ver en 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. Y 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*” (*Inspired Media Entertainment*, 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 parte del videojuego, sino que la premisa continua hasta el año 2011 cuando se lanza la cuarta entrega, “*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.

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

⁵ Autor Anónimo. Christian Video Games Finding A Place In Gaming Industry (POLL) Religion. Huffpost. (Ciudad: Editorial, 2011), Recuperado de: <https://bit.ly/35bGS9i> (12/1/2020).

Sin embargo, 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, Hopemedia, 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.⁶

Finalmente este año se ha lanzado al mercado un videojuego para dispositivos móviles, sobre la base de "Pokemon Go" (*Niantic, The Pokémon Company, 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 y estrategia digital, 2019) desarrollado por la Fundación Ramón Pané y Hugo Flores, director de Estrategia Digital, con motivo de la Jornada Mundial de la Juventud (JMJ) llevada a cabo en Panamá durante este año, quienes pretendían realizar un proyecto que empleando la misma mecánica de *Pokemon Go* (*The Pokémon Company 2016*) busquen "... personajes de la Biblia, advocaciones marianas, santos, beatos y personas reales en ubicaciones del mundo real para invitarlos a integrar un "equipo de evangelización"⁷

Podría decirse de este proyecto, el más actual hasta la fecha, que es un producto de ocio electrónico religioso cristiano-católico, debido a que incluye elementos representativos de este movimiento religioso, como pueden ser las advocaciones marianas, 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. Aún así, es un intento de actualizar el aprendizaje de las enseñanzas cristianas. Respecto a otras religiones como la judía, musulmana, o hindú, por ejemplo, hace casi una década que no se encuentran videojuegos en ninguna de las plataformas existentes sobre cualquiera de los contenidos en sus libros, prefectos, etc. Este hecho sorprende puesto que los costes de producción de un videojuego de temática religiosa reducen en demasía los costes con respecto a videojuegos no religiosos y de mayor consumo por parte del público según Hernández (2006):

⁶ Autor Anónimo. En Busca de Jesús. Brasil: Adventistas.org, 2014) <https://bit.ly/2YIB9gZ> (15/12/2019).

⁷ María De Sancha Rojo El videojuego "educativo y religioso" de la Iglesia que ya ha jugado el papa Francisco. (Madrid: Huffpost, 2018), recuperado de: <https://bit.ly/2KFKozn> (20/8/2019).

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.⁸

Estos videojuegos, enfocados como se puede apreciar a las plataformas más empleadas por la sociedad como son los teléfonos móviles, serían los últimos títulos con intenciones de difundir las enseñanzas cristianas de una forma actualizada y acorde a los nuevos tiempos.

Todos estos productos estarían englobados directamente en lo que se denomina O.E.R., no obstante, de los ejemplos presentados, algunos de ellos cumplen rigurosamente con lo que se denominarían videojuegos cristianos. En lo referente a la saga "*Left Behind*" (2006-2014), la temática es religiosa, pero no se acerca a lo que se debe entender por videojuego cristiano, tanto en la manera de plantear la temática como las mecánicas empleadas para conseguir los objetivos propuestos en cada una de las entregas; y ser un videojuego que pretenda reflejar fielmente los valores transmitidos por Jesucristo. Por lo tanto, podríamos afirmar que el mensaje cristiano podría diluirse con respecto al diseño presentado en el videojuego.

En el panorama internacional no solamente existen programadores y diseñadores de videojuegos de consumo masivo, sino que también existen 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 por

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 religion⁹.

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 (2006), cofundador de *Digital Praise*, quien afirmaba que "Hay un fuerte deseo de juegos de inspiraciónn cristiana"¹⁰

⁸ Mario Hernández. Se divierten haciendo el bien con los videojuegos cristianos. (Ciudad de Mexico: Crónica, 2006), recuperado de: <http://www.cronica.com.mx/notas/2006/254716.html>.

⁹ Israel Martorell, Jonathan Gelabert,. Videojuegos y educación bíblica. Espiritual Tics. Espacio de reflexión sobre fe y nuevas tecnologías. Protestante digital. Vol: 4. (2013): 30-31.

¹⁰ Mario Hernández. Se divierten haciendo el bien con los videojuegos cristianos. (Ciudad de Mexico: Crónica, 2006), recuperado de: <http://www.cronica.com.mx/notas/2006/254716.html>.

La lista de videojuegos con temática religiosa es extensa, teniendo en cuenta el tipo de producto, aún así se pueden encontrar una gran cantidad a lo largo de las tres últimas décadas¹¹. Por lo que creemos conveniente dada la gran cantidad de juegos encontrados realizar una distinción dentro de los denominados videojuegos cristianos. No obstante, antes de llevarla a cabo, cabe mencionar la aparición de una campaña para rescatar algunos de los títulos más relevantes dentro del mercado del O.E.R. Concretamente en 2016 una empresa estadounidense lanzó una campaña a través de Kickstarter, un portal web que recauda fondos para la promoción de proyectos científicos y tecnológicos; para crear un proyecto denominado “*Arcade Plug and Play*” una consola en cuya memoria se incluyen videojuegos de temática cristiana con el objetivo de acercar las historias de la biblia a los jugadores según Guerra (2016):

“En esta nueva consola se podrán encontrar juegos de nombres alusivos a la historia y tradiciones cristianas como Rey de Reyes, Biblia Bufé, Aventuras Bíblicas, Éxodo, Domingo Divertido o Guerra Espiritual, entre otras referencias de la Biblia, desde la batalla de Jericó hasta las aventuras de Josué.”¹²

Esta campaña de Kickstarter lanzada por *Wisdon Tree*, empresa dedicada a fomentar contenido cristiano para sus creyentes, salió con motivo del lanzamiento de la primera consola de la empresa nipona Nintendo, la NES (*Nintendo Entertainment Sistem*) en versión reducida y con sus juegos más representativos cargados en memoria.

El mercado de los videojuegos tiene en cuenta, pero no en una alta consideración, al ocio electrónico religioso y concretamente a los videojuegos cristianos, dentro de un mercado que busca una continua innovación en cuanto a géneros y temática. Los videojuegos de temática religiosa 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 dentro del mismo género. Es decir, comúnmente se ha etiquetado a aquellos videojuegos con ausencia de violencia 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, aunque edulcorado para que no parezca irreverente o demasiado tosco; que al igual que el hombre del látigo se ve inmerso en aventuras relacionadas, en según que videojuegos, con la recuperación de artefactos de índole religiosa. Considerado este videojuego como el hermano menor de títulos como las últimas entregas de la saga *Tomb Raider* (*Square Enix*, 2018), o la saga *Uncharted* (*Naughty Dog*, 2007-2017) y *Adam Venture Origins* (Vandal, 2016), tiene buenas valoraciones a nivel técnico, aunque

¹¹ Vince González. The religious Video Game Index. (UNC- Chapel Hill: Religiousgames, 2014), Recuperado de: <http://www.religiousgames.org/#> (21/1/2020) .

¹² Miguel Guerra. ¿Una consola de videojuegos con temática cristiana? (Madrid: N+1, 2016), recuperado de: <https://bit.ly/2KAHJap> (26/01/2020).

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 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.¹³

Este es uno de los motivos por los cuales en ciertos portales está considerado como videojuego cristiano.¹⁴ La consideración de categorizar a un proyecto videolúdico, como es *Adam Venture Origins* (Vandal, 2016) o el videojuego que se considera en este artículo, *Leftbehind Eternal Forces* (*Left Behind Games, Inspired Media Entertainment*, 2006) videojuegos cristianos, lleva a la necesidad de establecer realmente una categoría o clasificación previa al análisis del mismo para que el lector sepa diferenciar entre un videojuego religioso y otro cristiano.

El ocio electrónico religioso 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 llevado a cabo 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

¹³ Sergio Martín. Análisis de Adam's Venture: Origins (PS4, Switch, PC, Xbox One) (A Coruña: Vandal.elespanol.com, 2019). Recuperado de: <https://bit.ly/2KCn5qh>

¹⁴ Autor Anónimo. List of Christian video games (EE.UU: Wikipedia, 2019), Recuperado de: <https://bit.ly/359x6EV>

¹⁵ Autor Anónimo. Videojuegos cristianos...¿Un género propio? (Protestante digital 2009). Recuperado de: <https://bit.ly/3eYXZzG>

¹⁶ Mark Hayse. “Religious Architecture In Video Games: A Curricular Proposal For Religious Education”, Religious Education Association Vol: 1 (2010): 1.

La ficción creada para tratar de presentar las enseñanzas religiosas, trata de captar la atención del público jugador, tanto secular como creyente. Por tanto, presentamos una categorización dentro de lo que se entiende por videojuegos cristianos en el sentido pleno de la palabra, o videojuegos con temática cristiana.

1.1. Videojuegos religiosos

Los videojuegos englobados en esta categoría están representados por títulos de prestigio desde hace décadas. Se recuerdan títulos como la saga *God Of War* (Sony Computer Entertainment, Bluepoint Games, Ready at Dawn, 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*, como por ejemplo *Assasins Creed Origins* (Ubisoft, 2017) y *Odyssey* (Ubisoft, 2018), aunque si nos remontamos décadas atrás podemos encontrar elementos religiosos en títulos como “*The Legend Of Zelda*” (Nintendo, Nintendo Entertainment Analysis and Development, 1986) una de las sagas más conocidas dentro del mundo de los videojuegos el cuál:

...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 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 los anteriores ejemplos han tratado de ser lo más respetuoso posible con el tratamiento de los elementos religiosos escogidos, 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 atractivo 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, COSEN, PQube, 2017), un *Beat ém up*, género 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

¹⁷ Guillermo Paredes Otero. Religión y videojuegos, una relación controvertida (Sevilla: Elcorreoweb-El Correo de Andalucía. 2018). Recuperado de: <https://bit.ly/3cKrELg> (15/02/2020).

contenidos de las diferentes confesiones. Un ejemplo de este supuesto puede comprobarse en

"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 cuales se supeditan elementos técnicos o visuales a los narrativos, diluyéndose de ese modo el mensaje religioso.

1.2. Videojuegos Bíblicos

En lo que se refiere a este apartado, se encuentra en las primeras consolas como por ejemplo la NES, así como en los primeros sistemas operativos, MSDOS, títulos como, *Bible Adventures* (*Wisdom Tree, Color Dreams*, 1991), o *Bible Builder* (*Everbright Software*, 1992) respectivamente. Estos dos ejemplos de videojuegos son una forma manifiesta para enseñar pasajes de la Biblia. También es merecedor de recordar el videojuego *Captain Bible and Dome of Darkness* (*Bridgestone Multimedia Group*, 1994) para el mismo sistema operativo antes mencionado, en el cual 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 hacer frente 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* (Conrod, 1984) para el dispositivo TRS-80 *Color Computer*, entre otros. Estos ejemplos mencionados, así como otros muchos existentes tratan de transmitir, difundir o enseñar con mayor o menor acierto las narrativas bíblicas; tratando de presentar la faceta evangelizadora de estos proyectos.

1.3. Videojuegos Cristianos

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 Mario Bros el protagonista debe sortear diferentes obstáculos en el desierto para poder lograr su

¹⁸ Cristian López Raventós. El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. (*Guadalajara Apertura*, 2016), Vol: 8 (2016): 8 Recuperado, de <https://bit.ly/2Sapixu> 05 de abril de 2020.

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. Ahora bien, dentro de esta categoría se hace necesario definir qué se entiende 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 estrictamente cristianos serían aquellos que se centran en el Nuevo Testamento y la vida de Jesucristo, puesto que en el resto de libros contenidos en la Biblia Jesucristo no es protagonista. 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 Hielscher, miembro de *The Christian Gaming*, una sociedad de jugadores cuya misión es difundir la palabra de Dios y su soberanía en su mundo cotidiano y por tanto también al 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,

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

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

¿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. Esta actitud se puede ver reflejada en la siguiente afirmación:

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 que tipo de videojuegos se esté jugando, esta distinción con respecto a la categoría de videojuegos cristianos podría no estar muy definida. Para concluir, estos juegos religiosos son desarrollados y lanzados principalmente por pequeñas compañías independientes que, bien por encargo o iniciativa propia, deciden lanzar este tipo de productos, los cuales son desconocidos para el público español.

²¹ Lucas García. Los Hardcore gamers cristianos nos explican su Santa Cruzada en los videojuegos. (Brooklyn: Vice- Videojuegos, 2016), Recuperado de: <https://bit.ly/35aWWbv> (20/4/2020).

²² Lucas García. Los Hardcore gamers cristianos nos explican su Santa Cruzada en los videojuegos. (Brooklyn: Vice- Videojuegos, 2016), Recuperado de: <https://bit.ly/35aWWbv> (20/4/2020).

1. 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 *Leftbehind Eternal Forces* (*Left Behind Games, Inspired Media Entertainment, 2006*) se hace necesario apelar a aspectos metodológicos empleados en otro tipo de análisis de videojuegos. Estos recursos son necesarios para tratar de adaptar aquellos elementos que se ajusten más a las necesidades de este estudio. Para ello trataremos de llevar a cabo el análisis del mencionado videojuego religioso mediante una metodología que estará constituida por varios factores. En esta investigación, 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 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, según una de las cuatro dimensiones elaboradas para el análisis de las narrativas publicitarias de los videojuegos inspirados en el pasado histórico según San Nicolás, Nicolás Ojeda, y Ros Velasco, (2015) de la cual 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 Vara (2019, p.34). exponiéndose cada una de las variables en el contexto de *Left Behind Eternal Forces* (*Left Behind Games, Inspired Media Entertainment, 2006*) como videojuego religioso. 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 empleará una batería de preguntas como modelo de análisis de elaboración propia. Esta batería está conformada por las siguientes preguntas:

- 1) ¿Se conoce mas de Dios y de su palabra?
- 2) ¿Se creé 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 a la concepción del propósito perseguido por los desarrolladores de *Leftbehind Eternal Forces* (*Left Behind Games, Inspired Media Entertainment, 2006*) a la hora de plantear el videojuego como una herramienta evangelizadora y educativa en entornos religiosos cristianos, independientemente de la confesión a la que se pertenezca dentro de esta religión. Según la proposición recogida por el profesor de educación cristiana Mark Hayse (2010)²³.

Finalmente, y como último elemento de análisis tendremos en cuenta los diferentes *gameplays* existentes del videojuego para comprobar si se refleja de forma explícita aquellos patrones necesarios para demostrar si estamos ante un videojuego cristiano o no.

2. Breve Revisión Histórica del discurso narrativo religioso en las producciones culturales. Estudio de caso LeftBehind 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 de Miguel Ángel (1564), La Última Cena de Da Vinci (1498) o Moisés con las Tablas de la Ley de Rembrandt, por citar algunos ejemplos de gran trascendencia para el público. Como puede comprobarse a lo largo de la historia, la pintura ha estado íntimamente relacionada con el denominado arte cristiano. Por este se entiende aquellas obras inspiradas por sentimientos religiosos cristianos, o creadas para ilustrar, suplementar y representar en una forma tangible el mensaje cristiano. Durante muchos siglos la representación pictórica fue la única vía de expresión religiosa cuyo objetivo era el de trasladar el discurso cristiano a la mayoría de la población.

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, y gracias a este invento continuó la difusión del mensaje cristiano. Esto se debe a que al igual que sucede con la pintura, el cristianismo ha ido de la mano del cine, y gracias a él se ha plasmado la historia misma de esta religión, así como sus problemas, controversias, y:

²³ Guillermo Paredes Otero. Religión y videojuegos, una relación controvertida (Sevilla: Elcorreoweb- El Correo de Andalucía. 2018), Recuperado de: <https://bit.ly/3cKrELg> (15/02/2020).

“ha presentado como espectáculo a imitar los sufrimientos, le dedicación y el martirio de los primeros cristianos, la grandeza de sus gestas, la personalidad de sus adeptos, algunos mitificados hasta la 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 mediocres.²⁴

En el imaginario colectivo quedan largometrajes como las diferentes versiones de *Quo Vadis* (de Mervyn LeRoy, 1951), o *Ben Hur* (de William Wyler, 1959) consideradas como obras maestras del cine. También se podría citar *La Pasión de Juana de Arco* (1918) y *Ordet* (1954), dirigidas ambas por Carl Theodor Dreyer. El séptimo Sello (de Ingmar Bergman, 1957) consideradas también obras maestras del celuloide, y que hasta la fecha se siguen enseñando en las aulas de las facultades de comunicación audiovisual y escuelas de cine, debido a su gran riqueza tanto técnica como temática. Por seguir citando algunos títulos de gran repercusión se pueden mencionar como *Las Sandalias del Pescador* (Michael Anderson, 1968) *El Exorcista* (William Friedkin, 1973) cinta que supuso una gran controversia debido al tema que trataba y al realismo, crudeza y dureza de muchas de sus escenas, así como sus diálogos. Otro título es *El Nombre de la Rosa* (Jean Jacques Arnaud, 1986), adaptación de la novela homónima de Umberto Eco. Tal fue la repercusión de esta obra que tuvo su adaptación al mundo de los videojuegos. Esta fue “La Abadía Del Crimen”, un videojuego español que con el paso del tiempo se ha convertido en proyecto de culto de la generación de los 8 bits, tal ha sido la repercusión que su reconocimiento continua 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 **justicia**, asegura.²⁵

Un último título a destacar sería *The Misión* (Roland Joffé, 1986). Sin embargo, no podemos continuar enumerando los incontables títulos de corte religioso, puesto que no es pertinente y podría desviar la atención del lector sobre el verdadero propósito de esta investigación.

²⁴ Enrique Martínez Salanova-Sánchez. Los cristianos en el cine. Ortodoxos, heterodoxos, olvidados, revolucionarios y críticos. (Almería: Educacomunicación, sin fecha), Recuperado de: <https://bit.ly/3bNktBS> (20/3/2020).

²⁵ Jaume, Esteve. Obsequium, un libro sobre La Abadía del Crimen. La abadía del crimen. (España: IgnEspaña, 2014), Recuperado de: <https://bit.ly/2SgtVpM> (6/4/2020).

Se puede comprobar en estas líneas un efímero, aunque representativo, repaso por la historia de la ligadura entre el cine y la religión. Del mismo modo, la religión cristiana también inspiró a artistas del campo de la música, como Bach y su *Pasión de San Mateo* (1729), o Haendel con *El Mesías* (1741), y Beethoven con su *Sinfonía nº 6 "Pastoral"* (1808), composiciones que evocan de algún modo el sentimiento o pensamientos acerca del cristianismo. Poniendo de manifiesto que esta religión ha formado parte de la cultura europea occidental durante siglos.

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 ocio electrónico religioso no tardara en hacerse eco de la capacidad de difusión que podría tener este nuevo fenómeno de masas, así como las infinitas posibilidades para utilizarlo como herramienta de evangelización y difusión del cristianismo. 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 con mayor o menor acierto. 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 si 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. Sin embargo, la concepción del término apocalíptico desde el punto de vista teológico puede entenderse como:

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 history²⁶.

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

A comienzos del siglo XXI, concretamente finalizado el primer lustro del siglo, surgen títulos dentro del mercado de los videojuegos que aún gozan de reconocido prestigio dentro del género "RTS" (*Real Time Strategy*), como por ejemplo: *Star Wars: Empire At War* (Petroglyph Games, 2006), *Company of Heroes* (Relic Entertainment, Feral Interactive, 2006), *Medieval II: Total War* (Related Designs y publicado por *Sunflowers Interactive Entertainment Software* 2006), Y *Warhammer: La marca del Caos* (2006), desarrollado por la empresa *Black Hole Entertainment* y co-publicado por *Namco Bandai Games* en los EE.UU, y por *Deep Silver* en los territorios donde el sistema de codificación es PAL (*Phase Alternating Line*), o línea de fase alternada en español. Para concluir la lista de ejemplos, aunque quedan muchos más, cabe la pena destacar *El Señor de los Anillos: La batalla por la tierra media II* (*Electronic Arts, Sage*, 2006), la segunda entrega de *La batalla por la Tierra Media*, videojuego basado en la trilogía de *El Señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien (1954-1955). Es necesario hacer una mención especial, dentro del ocio electrónico religioso, a *Catechumen* (Perkins, Horton, 2000) un videojuego categorizado como cristiano en el cual el jugador debe ponerse en la piel de un joven catecúmeno que tiene que rescatar a su maestro. Es un videojuego que:

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 underworld²⁷

Este título está considerado como uno de los más representativos a la hora de nombrar un videojuego cristiano, y de los más caros realizados hasta la fecha dentro del ocio electrónico religioso. Desarrollado por *N'Lightning Software*, quien invirtió la cantidad de 830.000 dólares para llevarlo a cabo. La desarrolladora se encontró con un ínfimo nivel de ventas y con su sucesor espiritual, *Ominous Horizons: A Paladin's Calling* (*N'Lightning Software Development*, 2001) Eventualmente llevaron a la disolución de la compañía. Según el fundador de *N'Lightning Software*, Ralph

²⁶ Rachel Wagner. Video Games and Religion. (Oxford: Oxford Handbooks Online 2015), recuperado de: <https://bit.ly/2SfCNfj> (12/4/ 2020).

²⁷ Rick Casteel, "CATECHUMEN". Christian Answers. Films for Christ. (Marysville: christiananspotlight guide2Games, 2016), Recuperado de: <https://bit.ly/2SednP8> (13/4/2020).

Bagley, los inversores desde un comienzo estuvieron reticentes a financiar el desarrollo de *Catechumen* hasta después de la masacre de la Escuela Secundaria Columbine, el 20 de abril de 1999. Las tendencias de los dos responsables a jugar a videojuegos violentos provocaron la aparición de una alternativa de videojuegos de menor violencia atractiva para los inversores.

La realización de este juego supuso una gran repercusión para el público amante de los videojuegos, puesto que era una alternativa para los jugadores con creencias religiosas. Y al igual que sucede con *Catechumen* (Perkins, Horton, 2000) se catalogó, y aún continúa haciéndose, como videojuego cristiano. En la misma situación, y como ejemplo dentro del mercado de videojuegos religiosos, se encontraba otro proyecto, *Nacah*. (American studio Virtue Creations and published by Bible Games Company, 2001), un videojuego cuyo motor es el sistema “point and click”:

son aquellos juegos donde se usa exclusivamente el ratón del PC [O las pantallas táctiles de los teléfonos inteligentes] para interactuar con el juego, siendo necesario hacer click en distintas zonas del escenario para realizar las acciones. A menudo se identifica como un subgénero de las aventuras gráficas, como diferenciación de las conversacionales o las de otro tipo de interacción. ²⁸

En *Nacah* 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.

Las desarrolladoras de videojuegos tradicionales continúan reacias a invertir en el mundo del ocio electrónico religioso, debido a la delicadez con la que se debe tratar los contenidos incluidos en la Biblia. En el año 2006 aparece en escena un estudio llamado *Big Huge Games* fundado a comienzos del siglo XXI por cuatro experimentados desarrolladores de la industria americana, *Tim Train, David Inscore, Jason Coleman and Brian Reynolds*. Y 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 dispensacionalista de las profecías de los libros bíblicos: Apocalipsis, Daniel, Isaías y Ezequiel. Las novelas tuvieron tanta repercusión que se adaptaron a la gran pantalla. Cuatro películas hasta la fecha, y actualmente se ha realizado una serie de televisión llamada *The Manifest* (Rake, 2018), que utiliza los elementos más característicos de *Left Behind*, como es el rapto de los elegidos, una sociedad secreta que controla el mundo y un grupo de creyentes que tienen que unirse para solucionar un misterio sin resolver. La serie sigue en emisión y cuenta con críticas diversas.

²⁸ Yova Turnes. *Definición de Point and Click* [en línea]. (Santiago de Compostela: Gamerdic, 2013), Recuperado de <https://bit.ly/3eVWC1k> (13/03/ 2020).

Al igual que sucede con las novelas y los largometrajes realizados, el videojuego trata de ser fiel al texto original. Ahora bien, del mismo modo que con los dos primeros medios de difusión, el videojuego se cataloga con la etiqueta de “cristiano”, lo cual trataremos de comprobar si es correcto o no.

...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...²⁹

2.1 RESULTADOS.

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

2.1.1. 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.* (2006)
- 2) **Desarrollador.** Inspired Media Entertainment.
- 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 una historia ambientada en los últimos tiempos, concretamente en la época contemporánea, cuando los verdaderos creyentes en Cristo han sido llevados al instante 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 nuevo Anticristo le hará frente un grupo de individuos

²⁹ Rachel Wagner. Video Games and Religion. (Oxford: Oxford Handbooks Online 2015), recuperado de: <https://bit.ly/2SfCNfj> (12/4/ 2020).

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.

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, Inspired Media Entertainment 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 video lúdico contiene elementos narrativos que contextualizan, situando la acción en un entorno concreto según Blasco (2019)³⁰, 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.

2.1.2. ELEMENTOS DE ANÁLISIS FERNANDEZ VARÁ.

Presentamos en este epígrafe, y con la intención de esclarecer aquellos elementos que indiquen que *Left Behind Eternal Forces* (*Left Behind Games, Inspired Media Entertainment 2006*) no es un videojuego cristiano como se suele creer, un modelo de análisis de videojuegos propuesto por Clara Fernández Vara estructurado en tres bloques de contenido o categorías; de los cuales nos centraremos en dos de ellos, a saber, la descripción general del videojuego y los elementos formales. De estos dos, escogeremos aquellos aspectos más representativos para analizar el videojuego aquí presentado. Por lo tanto, el esquema resultante sería el siguiente:

³⁰ Luis Felipe Blasco Vilches. *Guion De Videojuegos Para Gente Que Juega Y Para Gente Que No Juega*. (Palma de Mallorca: Dolmen, 2019), 34.

2.1.2.1. 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.

2.1.2.2. 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.

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 presentados; 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 a que juego se atienda. En el caso de estudio que aquí nos atañe, comenzaremos 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 cuales 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 alcanza un equilibrio logrando una mezcla entre un videojuego basado en reglas y uno basado en 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 normal de juego. Como consecuencia se provoca que la curva de dificultad llegue hasta tal punto que el jugador se frustre y se plantee 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 si 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 detecta 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, Inspired Media Entertainment 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, a través de la cual la evolución 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 “npcs” (*non playable character*) 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. Este uso de recursos estereotipados de corte religioso lleva 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 consiste en aumentar el nivel espiritual de un jugador neutral o npc, logrando de este modo que esta clase de personajes llegue 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.³¹

Como se puede apreciar las mecánicas son sencillas, acordes a la narrativa presentada para que pueda ser aceptada por el jugador. 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 para que el uso de los espacios de juego enriquezcan la experiencia de juego por medio de contenido relevante para la trama. 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

³¹ Steve Butts. Left Behind: Eternal Forces Review. (San Francisco: Ign articles, 2006), Recuperado de: <https://bit.ly/3f7g3lf> (17/4/2020).

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 presenta ninguna novedad 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 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 y la representación 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, 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 Versión Reina Valera 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 que 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. Además, se debe adquirir propiedades para uso religioso y mejorar las unidades de la Fuerza de la Tribulación. En cuanto a la experiencia de juego, la construcción de esta última clase de edificaciones saca al jugador de la inmersión originada por la narrativa presentada; puesto que no tiene una justificación coherente para el desarrollo de la trama. La razón se debe a razones de desarrollo, puesto que, si se hubiera dejado únicamente el primer tipo de edificación u otras similares el videojuego perdería aún más interés para el público secular.

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 puede 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, Inspired Media Entertainment, 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 de los videojuegos en este caso. 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)³² 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 *LeftBehind Eternal Forces* (*Left Behind Games, Inspired Media Entertainment, 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,

³² Lucía Amanda Negrete, Lares. Valores Universales. (Veracruz: Nemi. Universidad Veracruzana 2014), Recuperado de: <https://bit.ly/3bRWMZ5> (20/04/2020).

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, si no todo cristiano, de manera que los desarrolladores la han convertido en un requisito para poder conseguir cumplir el objetivo final. Aún así con la puesta en práctica, para la consecución de los objetivos del juego, de los valores mencionados no es razón ni una condición indispensable como para catalogar al videojuego como cristiano, debido a que se detecta la presencia de elementos que inciten a la violencia física, en este caso 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 propuestas por Jesucristo.

Conclusiones.

La aparición de los videojuegos como medio de entretenimiento a finales de la década del siglo XX con el singular *Tennis For Two* (Higginbotham, 1958), hasta los más actuales como por ejemplo *The Last Of Us Part II* (Schatz, Cambier, 2020), ha ido evolucionado hasta convertirse en un fenómeno cultural enriquecido conforme su tecnología y contenido han ido adaptándose a los adelantos tecnológicos y a las formas de pensamiento a lo largo de toda su reciente historia. En sus orígenes, los juegos se erigieron como un producto de entretenimiento familiar para compartir experiencias en grupo, recuérdese una de las primeras consolas, la *Colecovision*, lanzada al mercado en los primeros años de la década de los 80, o la *Nintendo Entertainment System* (NES), en 1985, que junto a la *Sega Mega Drive* (1990), pertenecientes a la tercera y cuarta generación de consolas respectivamente, trataban de hacerse un hueco en la industria del entretenimiento a nivel mundial. Conforme se producían avances tecnológicos el concepto de consumo de ocio electrónico derivaba en la aparición de consolas de consumo unipersonal, como por ejemplo la primera consola portátil de Nintendo, la *Game boy*, lanzada en 1989. Consiguiendo ser un referente en el mercado de las videoconsolas, obteniendo éxito a nivel internacional, en cuanto a ventas se refiere, dejando de fabricarse a comienzos del siglo XXI. Tras estas consolas, han ido surgiendo muchísimas más a la par del avance tecnológico, siendo capaces, tanto los creadores de las mismas como las desarrolladoras de videojuegos de esforzarse por contar historias cada vez más complejas, independientemente del género. Sin embargo, 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. El uso de los videojuegos está presente también en el mundo empresarial, como son los *serious games* o *advergames*, por ejemplo. Por otro lado, como medio de comunicación de masas, el videojuego es un producto o dispositivo cultural capaz de corresponder a un determinado contexto, sociedad y fines³³. 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 como títulos de reconocido prestigio dentro del mundo de los videojuegos como *Minecraft* (Mojang, Telltale Games, 4J Studios, 2011) y *SimCityEdu* (Electronic Arts, Glass Lab, 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 ocio electrónico religioso, 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 maquetación. 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

³³ David Cuenca Orozco. Videojuegos funcionan como medio de comunicación en niños y adolescentes, afirma experto. (La Habana: Cubadebate, 2013), Recuperado de: <https://bit.ly/35yEKsl> (20/4/2020).

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, se ha tratado de comprobar si *Left Behind Eternal Forces* (*Left Behind Games, Inspired Media Entertainment, 2006*) un videojuego de gran repercusión en el mercado debido a diversos factores, como su nivel de producción, la temática, y es necesario destacar el nivel de polémica generada en ciertos sectores religiosos, por haber etiquetado erróneamente como cristiano por diferentes grupos. Un ejemplo explícito de esto puede encontrarse en las reacciones de la comunidad cristiana a grandes rasgos, 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.

Se ha llegado a la conclusión, tras el análisis realizado del videojuego *LeftBehind Eternal Forces* (*Left Behind Games, Inspired Media Entertainment, 2006*), 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 forma de actuar y como precepto cristiano marcan la dinámica durante la realización de todas las misiones del videojuego, 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 resulte considerado un contenido cristiano en pleno sentido del término. La razón se encuentra en el escaso contenido de naturaleza evangelizadora que se presenta de forma tímida a través de una escasa presencia de 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 si mismo, 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.

Para continuar, no se ha detectado una correcta adaptación del discurso cristiano recogido en la Biblia, aunque si una parte de la historia, 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. El contenido 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. 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 dicho colectivo. 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, Inspired Media Entertainment, 2006*) cuenta, como se ha podido comprobar a lo largo del texto, con una imagen desacertada sobre lo que representa una religión como es el cristianismo y los preceptos o enseñanzas que de él se derivan. 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 videojuegos y religión llegue a un punto que pueda competir en calidad con títulos no religiosos que son reconocidos como prestigiosos por jugadores y crítica especialistas.

3. Bibliografía

Autor ,Anónimo. Eds. Historia de los videojuegos. Retro Informática. El pasado del futuro. Fib. Barcelona: Facultat d'Informàtica de Barcelona, sin fecha. Recuperado de: <https://bit.ly/3cP4Vh2> (15/02/2020).

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

Autor Anónimo. Eds. Christian Video Games Finding A Place In Gaming Industry (POLL) Religion. España: Huffpost, 2011. Recuperado de: <https://bit.ly/35bGS9i> (12/1/2020).

Autor Anónimo. Eds. En Busca de Jesús. Brasil: Adventistas.org, 2014. <https://bit.ly/2YIB9gZ> (15/12/2019).

Autor Anónimo. Eds. List of Christian video games. EE.UU: Wikipedia, 2019. Recuperado de: <https://bit.ly/359x6EV> (6/03/2020).

Autor Anónimo. Eds. Videojuegos cristianos...¿Un género propio? Madrid: Protestante digital, 2009. Recuperado de: <https://bit.ly/3eYXZzG> (26/03/2020).

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

Butts, S. Eds. Left Behind: Eternal Forces Review. San Francisco: Ign articies, 2006. Recuperado de: <https://bit.ly/3f7g3lf> (17/4/2020).

Casteel, R. Eds. "CATECHUMEN". Christian Answers. Films for Christ. Marysville: christiananspotlight guide2Games, 2016. Recuperado de: <https://bit.ly/2SednP8> (13/4/2020).

Cuenca Orozco, D. Eds. Videojuegos funcionan como medio de comunicación en niños y adolescentes, afirma experto. La Habana: Cubadebate, 2013. Recuperado de: <https://bit.ly/35yEKsl> (20/4/2020).

De Sancha Rojo, M. Eds. El videojuego "educativo y religioso" de la Iglesia que ya ha jugado el papa Francisco. Madrid: Huffpost, 2018. recuperado de: <https://bit.ly/2KFKozn> (20/8/2019).

Esteve, J. Eds. Obsequium, un libro sobre La Abadía del Crimen. La abadía del crimen. España: IgnEspaña, 2014. Recuperado de: <https://bit.ly/2SgtVpM> (6/4/2020).

García, L. Eds. Los Hardcore gamers cirstianos nos explican su Santa Cruzada en los videojuegos. Brooklin: Vice-Videojuegos, 2016. Recuperado de: <https://bit.ly/35aWWbv> (20/4/2020).

Gonzalez, M. Eds. Principales hitos de la industria del videojuego hasta llegar a nuestros días. Primera generación de consolas.. Madrid: RTVE, 2012. Recuperado de: <https://bit.ly/2VGwgfL> (15/02/2020).

González, V. Eds. The religious Video Game Index. Chapel Hill: Religiousgames, 2014. Recuperado de: <http://www.religiousgames.org/#> (21/1/2020).

Guerra, M. Eds. ¿Una consola de videojuegos con temática cristiana? Madrid: N+1, 2016. recuperado de: <https://bit.ly/2KAHJap> (26/01/2020).

Hayse, M. "Religious Architecture In Video Games: A Curricular Proposal For Religious Education". Religious Education Association. Vol:1 (2010): 1.

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

López Raventós, C. "El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games". *Guadalajara: Apertura*, 2016, Vol: 8 (2016): 8 Recuperado, de <https://bit.ly/2Sapixu>

Martín, S. Eds. Análisis de Adam's Venture: Origins (PS4, Switch, PC, Xbox One). A Coruña: Vandal.elespanol.com, 2019. Recuperado de: <https://bit.ly/2KcN5qh> (18/10/2019).

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

Negrete Lares, L. A. Eds. Valores Universales. Veracruz: Nemi. Universidad Veracruzana 2014. Recuperado de: <https://bit.ly/3bRWMZ5>

Paredes Otero, G. Eds. Religión y videojuegos, una relación controvertida. Sevilla: Elcorreoweb- El Correo de Andalucía. 2018. Recuperado de: <https://bit.ly/3cKrELg> (15/02/2020).

Rodríguez, G y Jiménez Alcázar, Fr. J "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos", en: Fogelman, P y Florencia Contardo, M (Editoras). Actas electrónicas del V SIRCP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder. Buenos Aires: Ediciones del GERE, 2014.

Salanova-Sánchez Martínez, E. Eds. Los cristianos en el cine. Ortodoxos, heterodoxos, olvidados, revolucionarios y críticos. Almería: Educacomunicación, sin fecha, Recuperado de: <https://bit.ly/3bNktBS> (20/3/2020).

Turnes, Y. Eds. *Definición de Point and Click* [en línea]. Santiago de Compostela: Gamedic, 2013. Recuperado de <https://bit.ly/3eVWCik> (13/03/ 2020)

Corliss, I V. Eds. Gaming with God: A Case for the Study of Religion in Video Games Hartford: Trinity College Digital Repository, 2011. Recuperado de: <https://bit.ly/2WaRbHY> (6/4/2020).

Wagner, R. Eds. Video Games and Religion. *Oxford: Oxford Handbooks Online* 2015. recuperado de: <https://bit.ly/2SfCNfj> (12/4/ 2020).