

EL VIDEOJUEGO COMO ELEMENTO DE CREACIÓN/DIFUSIÓN DE IDENTIDAD EL CASO DE KINGDOM COME: DELIVERANCE

Michelotti, Gabriel Ernesto ^a

^a *Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad Nacional de Córdoba*

Abstract

Video games constitute a far-reaching cultural element, which, due to their ways of interacting with players, can generate greater involvement and engagement with the worlds and ideas they propose. Within these worlds, whether subtly or explicitly, intentionally, or not, we find aspects of our daily lives, such as traditions, customs, idioms, political identities, etc.

Keywords

<nationalism> <community> <identity> <dissemination>

Resumen

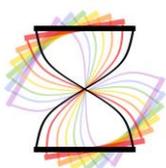
Los videojuegos constituyen un elemento cultural de gran alcance; debido a sus formas de interactuar con los jugadores, pueden generar una mayor implicancia e involucramiento en los mundos e ideas que nos proponen. Dentro de estos mundos, encontramos —ya sea de forma sutil o explícita, con o sin intencionalidad— aspectos de nuestra vida diaria, sean tradiciones, costumbres modismos, identidades políticas, etc.

Palabras claves

Heterocronías. Feminismos y Epistemologías del Sur.

Vol. VI – Núm. 2

Esta obra está bajo una licencia internacional [Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



<nacionalismo> <comunidad> <identidad> <difusión>

1. ¿Qué son los *game studies*?

Los *game studies* son estudios multidisciplinares que tienen como objeto al juego en su sentido amplio, entendiendo como actividad lúdica aspectos como las prácticas del culto y deportes. En las últimas décadas, con el avance de los videojuegos y su masificación, esta rama de estudios ha ganado popularidad.

Una de las principales bases de las cuales parte el estudio científico del juego es Johan Huizinga, en su libro *Homo Ludens* (1938), donde aborda el juego y su relación con las prácticas culturales, definiéndolo como un círculo mágico al cual uno ingresa voluntariamente, que no está en relación directa con las estrictas necesidades de la vida cotidiana en su sentido elemental como comer o dormir; que tiene un lugar físico asignado, tiene límites temporales, posee sus propias normas y reglas y, por último, cuando uno juega, se gana o se pierde ya sea por azar o habilidad.

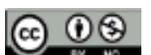
Con esto en cuenta, aquellas prácticas que pueden ser consideradas un juego se amplían enormemente y son exploradas por el autor ya sea en el ámbito sacro, legal o bélico, entre otros, ya que *Lo serio trata de excluir el juego, mientras que el juego puede muy bien incluir en sí lo serio* (Huizinga, 1938: 66).

Al momento de abordar los videojuegos, podemos decir que hay tres áreas principales para ello: el juego en sí mismo, los jugadores y el contexto de los previos. Cada una de estas áreas no puede ser tomada por sí sola como un elemento puro, se relacionan entre sí. Las vías por las cuales se han abordado estas áreas son sumamente diversas, desde la música, el arte, los aspectos técnicos, la psicología, la lingüística, la historia, etc.

Heterocronías. Feminismos y Epistemologías del Sur.

Vol. VI – Núm. 2

Esta obra está bajo una licencia internacional [Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



2. El videojuego como texto

Iuri M. Lotman, en su libro *La semiósfera* (1996), propone la idea de *semiósfera* según la cual aquellos grupos que comparten un lenguaje y entendimiento común de ciertos conceptos pertenecen a la misma. Esta, a su vez, tiene un centro hegemónico del cual irradia y ordena estos conceptos, pero que puede ser disputado. A su vez, la semiósfera está en contacto con otras y la labor del centro es intentar traducir los conceptos e ideas nuevas. Estas semiósferas no deben entenderse como algo rígido e inexpugnable, ya que sus fronteras son porosas, lo cual da como consecuencia un cierto nivel de intercambio con las demás; además, dentro de una semiósfera, se pueden encontrar otras y viceversa.

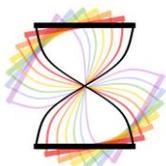
Un determinado espacio cultural, al ensancharse impetuosamente, introduce en su órbita colectividades (estructuras) externas y las convierte en su periferia. Esto estimula un impetuoso auge semiótico-cultural y económico de la periferia, que traslada al centro sus estructuras semióticas, suministra líderes culturales y, en resumidas cuentas, conquista literalmente la esfera del centro cultural. Esto, a su vez, estimula (por regla general, bajo la consigna del regreso «a los fundamentos») el desarrollo semiótico del núcleo cultural, que de hecho es ya una nueva estructura surgida en el curso del desarrollo histórico, pero que se entiende a sí misma en metacategorías de las viejas estructuras. La oposición centro/periferia es sustituida por la oposición ayer/hoy (Lotman, 1996: 15).

Los videojuegos hoy en día han penetrado en los hogares y a muchos los acompañan a todas partes gracias a los teléfonos celulares. Siguiendo a Frans Mäyrä (2008), la cultura es un sistema de significados donde una comunidad establece una serie de sonidos y/o símbolos que decodifica en ciertos conceptos. Por tanto, una cultura de videojuego implica una decodificación de ciertos conceptos para su ejecución y comprensión en un sentido explícito, un ejemplo son los tutoriales y, en un sentido implícito, que no necesitan ser explícitas, lo cual genera una experiencia multidimensional. Ahora bien, cuando tenemos miles o millones de personas jugando a lo mismo, aunque las experiencias varíen, estamos ante una comunidad que comparte un sistema de significados.

Heterocronías. Feminismos y Epistemologías del Sur.

Vol. VI – Núm. 2

Esta obra está bajo una licencia internacional [Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



3. Descripción del videojuego *Kingdom Come: Deliverance 1404*²

El videojuego *Kingdom Come: Deliverance 1404* (2016), desarrollado por la compañía checa “War Horse Studios”, ganador en el año 2017 del premio Mejor Juego de PC en la Gamescom events³, nos ubica en la Bohemia de principios del siglo xv. La trama en cuestión gira en torno a las aventuras de nuestro personaje Henry, hijo de un herrero en la ciudad de Skalitz que es atacada por mercenarios cumanos bajo las órdenes del rey de Hungría, Segismundo, en el contexto de las luchas de poder dentro del Sacro Imperio Romano Germánico entre los seguidores de Wenceslao y los de Segismundo por el control de la corona imperial. Este evento se sitúa como la trama de fondo que motiva las acciones de nuestro avatar.

Durante el desarrollo de la aventura de nuestro avatar, podremos recorrer libremente el territorio donde, además de una serie de misiones principales, hay objetivos secundarios y minijuegos que agregan elementos opcionales para explorar el mundo que se nos plantea.

El modo que tenemos para recorrer este espacio virtual es en primera persona. La atención al detalle y la búsqueda de “realismo” dieron como resultado una amplia investigación para representar este mundo. Las interacciones se limitan y expanden según cómo decidamos llevar adelante la aventura. Cosas como la alimentación, la limpieza de nuestro avatar, las ropas que decidamos llevar y el saber leer o no tienen consecuencias en este mundo interactivo.

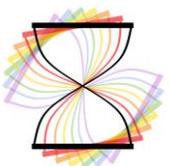
La fidelidad histórica es uno de los atractivos del videojuego, ya que este se propone brindar una experiencia que se pretende “realista”, dentro de los límites que consideraron en torno a la jugabilidad, las capacidades técnicas y la sensibilidad del público del siglo xxi, evidente en cuestiones que han sido suavizadas, como la violencia en general, el estatus de la mujer, el racismo, entre otras.

A lo largo de esta historia, conoceremos y oiremos sobre personajes históricos reales como lo son Han Hus o Radzig Kobyla y personajes ficticios como el avatar que controlamos. El mundo por donde se mueve nuestro protagonista busca ser una recreación de un pequeño territorio al sureste de Praga, el cual fue elogiado por su fidelidad histórica.

Heterocronías. Feminismos y Epistemologías del Sur.

Vol. VI – Núm. 2

Esta obra está bajo una licencia internacional [Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



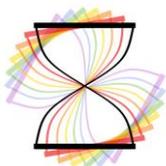
Algo interesante para tener en cuenta es que el videojuego cuenta con un códex¹ al que podemos acceder, el cual contiene breves escritos, los cuales describen la sociedad, la economía, las locaciones, los personajes y los eventos, por dar algunos ejemplos, que profundizan cuestiones que no se observan de primera mano, pero al mismo tiempo no es obligatorio consultarlo para jugarlo.

4. Preguntas y cuestionamientos al “realismo y la precisión histórica”

Kingdom Come: Deliverance fue elogiado por la recreación a nivel estético de la Bohemia de principios del siglo xv, ya sea por las construcciones, las vestimentas, los paisajes, la simbología heráldica entre otras cuestiones. En torno a esto, hay un elemento que creo relevante destacar. Aquellos objetos que portan los antagonistas principales del videojuego son inferiores a aquellos utilizados por los “buenos” a consecuencia de que, si el jugador aspira a utilizar los mejores objetos para conseguir sus objetivos, tiene obligatoriamente que usar aquellos representativos de los “buenos”.

No encontré críticas bien fundamentadas en torno a su representación de la vida y mentalidades del periodo, entiéndase por esto último todo aquello que hace a las cuestiones subjetivas de aquella sociedad como lo fueran pasiones, pensamientos, comportamientos, mandatos sociales y las formas de moverse entre los límites de estos.

Una de las críticas más sonadas fue el rol de los personajes femeninos en el videojuego, quienes, a excepción de un DLC, no cumplen un rol destacable, salvo por unas breves interacciones con el protagonista y su rol es reducido al interés amoroso y posibles relaciones sexuales con el protagonista. A excepción de la madre de este último, los personajes femeninos son poco más que un objeto consumible que da ciertas bonificaciones a nuestro avatar; véase por ejemplo la bonificación que se obtiene después de contratar los servicios de las trabajadoras sexuales en las casas de baño, que nos otorga la bonificación temporal llamada “Alpha Male” o “macho alfa”, en español, que otorga un más dos en carisma —esta, a su vez, tiene una



descripción que dice “Tus necesidades han sido satisfechas y se nota. Sientes más autoconfianza” (Kingdom Come: Deliverance; 2016).

Con esto, lo que se crea es un mundo que gira en torno a las masculinidades, las cuales pueden llegar a ser personajes bastante planos y predecibles: un heredero caprichoso al que solo le interesa la buena vida; un regente analfabeto que pretende resolver todo por la violencia; el noble anciano pero sabio; el tutor de Henry, que lo guía por el mundo; los campesinos amigos de Henry que representando el *cliché* de estos como gente bruta o poco inteligente; un sacerdote caricaturesco y un largo etcétera de personajes por el estilo.

La comunidad judía no se ve representada ni mencionada en ningún momento, salvo en el códex, algo llamativo si consideramos que en la Edad Media era común que esta comunidad se agrupara en las ciudades ocupando roles de mercaderes o médicos entre las más comunes. En el juego, tenemos representadas tres ciudades y en ninguna de ellas se hace mención sobre esta comunidad.

El islam tampoco se representa de ninguna manera más allá de menciones hechas por los propios personajes, lo que resulta en acotaciones poco favorables para la representación de esta comunidad religiosa, siendo que buena parte de estas menciones solo hablan de la brutalidad y la barbarie que según estos mediadores perpetúan y perpetraron.

Aquí encontramos otra característica de este mundo, el ser cristiano, ya que no se nos presentan sujetos de otras religiones, y ni siquiera las menciones son en sentido peyorativo. Esto constituye así una homogeneización confesional cristiana. Las infancias también están completamente invisibilizadas. No encontramos ni menciones ni representaciones de la niñez. Esto constituye otra característica de esta representación, el pasado como un mundo de gente adulta.

En cuanto a la construcción de los antagonistas, son representados en los cumanos, los cuales eran un pueblo de origen túrquico de religión cristiana asentado en territorios de la actual Hungría y Rumanía que fungieron como mercenarios bajo las órdenes de Segismundo.

Heterocronías. Feminismos y Epistemologías del Sur.

Vol. VI – Núm. 2



Estos antagonistas hablan en húngaro moderno y no existe la opción de traducción o de subtítular aquello que dicen; se presentan como sujetos sin agencia bajo las órdenes de mercenarios o nobles seguidores de Segismundo, ya sean checos o alemanes.

Esta otredad que se le presenta al jugador es inexplorada e inaccesible sin el uso del códex. Y si solo nos quedamos con aquello que nos dice el juego mientras jugamos, estos antagonistas se reducen a poco más que bárbaros indescifrables que solo mediante la violencia se pueden relacionar con nuestro avatar. Además, la manera en que son brutalizados hace a una deshumanización de estos; por dar un ejemplo: en una misión secundaria, nuestro objetivo será recolectar orejas de cumanos y cuantas más recolectemos, mejores recompensas.

Algo que puede pasar por desapercibido fácilmente a la hora de analizar el videojuego es cómo se presentan y se trata a los alemanes, que, si bien son poco nombrados, cuando lo son, se representan como rivales políticos caracterizados como ventajistas y desleales. Nunca se aclara a qué se llama exactamente “alemán”, entonces pueden ser tanto los germanoparlantes como aquellos que viven en los territorios de la actual Alemania. Esta falta de aclaración da la sensación de no ser inocente, pues no es descartable que buena parte de los jugadores interprete la segunda opción, con el potencial de fortalecer una imagen negativa de los alemanes. Pero para establecer los posibles alcances de este potencial, habría que determinar primero qué imagen se tiene en la actual República Checa de sus vecinos alemanes y si esta imagen está relacionada con algún tipo de revanchismo o sentimiento que los perfila de esa manera.

Con respecto de los propios checos representados en el videojuego, es curioso como todos se autoperciben checos antes que habitantes de tal o cual lugar geográfico, como puede ser una aldea, ciudad o bosque; inclusive llama la atención que el elemento confesional no suele hacerse presente como manera de identificarse. Esto se reduce a que todos se autoperciben como checos, pero nos enfrentamos al mismo problema que el caso anterior, sin saber exactamente si esta autopercepción es en torno a una cuestión idiomática o de los territorios actuales de la República Checa —tener en cuenta aquí que los territorios ocupados por checoparlantes no fueron siempre los mismos—.

Heterocronías. Feminismos y Epistemologías del Sur.

Vol. VI – Núm. 2



Por último, si bien a los checos que vemos durante el juego no se los puede clasificar como netamente buenos o malos, sí hay un sentido común de “nosotros contra ellos”, y aquellos de los nuestros que se pongan al servicio del enemigo son los más despreciables, esto resulta curioso si somos conscientes de que Segismundo era tan checo como su hermano Wenceslao —por quien nuestros protagonistas toman partido—, y no un invasor extranjero completamente desconocido.

Finalmente, agregar que los creadores del videojuego han declarado en entrevistas y clips promocionales que la elección territorial y espacial donde se desarrolla el videojuego fue escogida debido a la laguna de información sobre lo sucedido en aquel territorio a principios del siglo xv.

Esto les permitió desarrollar una historia que, sin contradecir grandes eventos históricos, da lugar al juego narrativo.

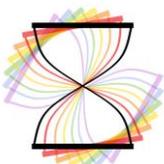
Esta representación del pasado me lleva a las siguientes preguntas: ¿es una representación propia? Y, en caso contrario ¿a qué corriente historiográfica suscribe el videojuego para hacer esta representación? Esto, asumiendo una variedad de corrientes en la República Checa.

5. Comunidades imaginadas de Benedict Anderson y la idea de una entidad nacional

El concepto de *nación*, como la entendemos en la actualidad, es una construcción propia de la era contemporánea que no se puede utilizar para explicar las unidades territoriales, culturales, económicas o políticas de otros momentos históricos.

En su libro *Comunidades Imaginadas* (1993), Benedict Anderson analiza la construcción de las identidades nacionales y el nacionalismo. Creo que este puede brindar algunas claves para analizar, en *Kingdom Come: Deliverance*, elementos que, ya sea de forma intencionada o no, hacen a la idea de nación en los términos que él plantea.

El autor define a la *nación* como:



una comunidad política imaginada como inherentemente limitada y soberana. Es imaginada porque aún los miembros de la nación más pequeña no conocerán jamás a la mayoría de sus compatriotas, no los verán ni oirán siquiera hablar de ellos, pero en la mente de cada uno vive la imagen de su comunión (Anderson, 1993: 23).

Según Anderson (1993), la nación como comunidad imaginada es nueva e histórica, ya que puede remontarse tanto hacia el pasado como al futuro, así el nacionalismo convierte el azar en destino.

Él identifica en las producciones culturales, en particular en las ficciones, elementos que constituyen a los nacionalismos. Estas producciones son disfrutables por cualquiera, pero solo pueden interpelar a aquellos sujetos a los cuales está dirigida, tratando elementos y emociones significativas para los sujetos que forman parte de esa comunidad imaginada.

Si bien el libro de Anderson se publicó por primera vez en 1983 y no tiene en cuenta a los videojuegos en su análisis, considero que estos se adaptan bien al planteo anterior, ya que *Kingdom Come: Deliverance* es un texto que si bien tiene como meta una cierta fidelidad histórica, no deja de ser una ficción, ya que se encuentra mediado por interpretaciones, adaptaciones ya sea en lo jugable o comercial, omisiones, etc. Pero, a su vez tiene una serie de elementos sumamente significativos para la comunidad imaginada de la República Checa y el ser checo. Como lo es la mención de Han Hus, el modelo de sujeto que propone nuestro protagonista, entre otros.

Por otra parte, resulta interesante explorar en el videojuego algunos elementos que, según el análisis de Anderson (1993), estarían comenzando a manifestarse de forma lenta e incipiente, en lo que conformaría el surgimiento de las comunidades imaginadas actuales. Estos son la misa en lengua vernácula, algo que se observa en ciertos monjes, ya que en el momento histórico que explora Han Hus está cobrando popularidad llevando la misa en checo, también se nos presentan libros tanto en checo como en latín mostrando ese lento avance de las lenguas vernáculas.

Una última característica que me interesa resaltar del trabajo de Anderson, en relación con el objeto de estudio tratado, es el rol que cumplen los museos en la construcción del nacionalismo. Él los considera como agentes involuntarios del nacionalismo, ya que, en muchos

Heterocronías. Feminismos y Epistemologías del Sur.

Vol. VI – Núm. 2



casos, hacen a la construcción de un pasado común de las comunidades imaginadas quieran o no. Este concepto se puede aplicar al videojuego si lo consideramos un museo interactivo. Sin ser una representación fiel del pasado, y teniendo en cuenta para esto tanto el códex como la parte más interactiva del videojuego, tiene esta última un carácter especial, ya que nos permite interactuar y aprender de ese mundo de formas más detalladas e impicantes para el jugador.

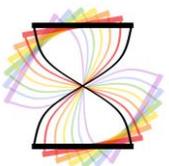
Este último aspecto adquiere una especial relevancia si observamos que la cantidad de copias vendidas en los últimos seis años, desde su lanzamiento, alcanza el número de ocho millones; un número considerable, el cual nos hace idea del alcance que este medio puede tener (Leiva, 2024). Esto habilita otra pregunta: ¿cuántos visitantes han tenido los principales museos de la República Checa individualmente en el último año? Esto, teniendo en cuenta que en promedio *Kingdom Come: Deliverance* vendió poco más de un millón trescientas mil copias.

6. Conclusiones

El videojuego *Kingdom Come: Deliverance* abre una ventana para explorar cómo el nacionalismo, de forma intencionada o no, se encuentra presente, aunque sea de formas sutiles, en estos productos culturales.

Si bien pongo en duda la intencionalidad del producto en su mensaje, pues no he podido encontrar nada explícito en torno a ello, el cofundador del estudio War Horse y encargado de la producción del videojuego Daniel Vávra fue acusado de racista y sexista, según Mcloughlin (2018). También se vio involucrado en el llamado Gamergate, el cual consistió en una serie de denuncias en torno al machismo, el acoso y la misoginia presentes en la industria del videojuego, la posición que decidió tomar Daniel Vávra fue contundentemente a favor de las empresas, menospreciando las acusaciones.

Si bien hay producciones académicas que investigan sobre elementos del nacionalismo en los videojuegos, no he encontrado artículos referidos al videojuego específico que trato aquí.



El trabajo de Benedict Anderson (1993) es operativo para analizar el texto sin quedar en la superficie, lo cual permite ahondar en las sutilezas no implícitas que constituyen elementos del nacionalismo. Se entiende que estos elementos no necesariamente son colocados de forma intencionada ni explícita, ya que algunos se pueden dar por sentado debido a la formación cívica de los sujetos.

Creo necesario mencionar aspectos que pueden ayudar a enriquecer el presente trabajo, que por cuestiones de tiempo no pude incluir, como lo son la construcción de nacionalismos a través de un núcleo idiomático, ampliar y profundizar el rol asignado a la mujer y cómo este puede relacionarse con aquellas ideas o ideales de sociedad tradicional dentro de la actual República Checa y profundizar más en la investigación de foros, en particular, aquellos checos y grupos más cercanos al nacionalismo, para observar si se habla del videojuego en cuestión y, en caso afirmativo, qué se dice del mismo, debido a la barrera idiomática no pude penetrar en esta dimensión.

Sin embargo, no hay que descartar que, al ser un producto destinado a venderse por fuera de las fronteras checas, funja como carta de presentación del país, mostrando parte de su historia para darse a conocer. Igualmente, esto es algo que debido al alcance que ha tenido, sea buscada o no, esta carta de presentación sucedió, algo que puede observarse en foros y es sumamente interesante. Es curioso observar el interés que han despertado los debates en torno al periodo histórico y cómo se realiza esa representación de la Bohemia de principios del siglo xv, aunque estos debates suelen caer fundamentalmente en tecnicismos sobre tipos de ropas, edificaciones y sobre cómo se muestra la ejecución de ciertos procesos productivos.

Notas

1. Codex Kingdom Come: Deliverance <https://kingdomcomecodex.github.io/>
2. En las secciones “Descripción del videojuego Kingdom Come Deliverance 1404” y “Preguntas y cuestionamientos al “realismo y precisión histórica” se utilizó la wiki realizada por los jugadores que brinda información del mismo. Disponible en: https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Kingdom_Come:_Deliverance_Wik.
3. Wikijuegos, C. T. (n.d.). Gamescom 2017. Wikijuegos. https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Gamescom_2017

Heterocronías. Feminismos y Epistemologías del Sur.

Vol. VI – Núm. 2



Referencias bibliográficas

- Anderson, B. (1993). *Comunidades imaginadas: Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial Sa. 2012
- Leiva, C. (2024, 4 de noviembre). “*Kingdom Come: Deliverance consigue superar los 8 millones de unidades vendidas tras más de 6 años a la venta*”. Vandal. Recuperado a partir de: <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350775498/kingdom-come-deliverance-consigue-superar-los-8-millones-de-unidades-vendidas-tras-mas-de-6-anos-a-la-venta>
- Lotman, I. M. (1996). *La semiosfera*. Frónesis Cátedra Universitat de València.
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies*. SAGAE Publications.
- Mcloughlin, M. (2018, 26 de mayo). “*Han invitado a un nazi*”. *Polémica en la mayor feria de videojuegos de Barcelona*. [elconfidencial.com](https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2018-05-21/gamelab-dan-vavra-cancela_1566788/).
- Prokop J & Matějčíková, K. (2016). *Kingdom Come: Deliverance*. (versión para computadoras) [videojuego]. Warhorse Studios.

GABRIEL ERNESTO MICHELOTTI

gabriel.michelotti@gmail.com

Estudiante avanzado de la Licenciatura en Historia, Escuela de Historia, Facultad de Filosofía y Humanidades. Exayudante de cátedra de la Materia “Historia Contemporánea de Asia y África”.

Heterocronías. Feminismos y Epistemologías del Sur.

Vol. VI – Núm. 2

Esta obra está bajo una licencia internacional [Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

