

El discurso del videojuego Assassin's Creed 1: conceptualización de la paz en su protagonista.

ALAN FRANCISCO GARCÍA HIDALGO

Resumen: El presente artículo muestra los resultados de una investigación realizada al videojuego de 2007 Assassin's Creed 1, a partir del Método de Análisis Estructural de Contenido (MAE) con el que se analizaron los diálogos, acciones, objetivos y valoraciones del personaje principal Altaïr. La investigación parte de preguntarse cuál es la conceptualización de la paz que el videojuego transmite, llegando a la conclusión de que los antagonistas de la trama comparten un mismo mal que va en contra de la idea de la paz que Altaïr se genera como objetivo, lo que le da a la trama del juego un discurso de paz.

En un primer momento se presenta un panorama general sobre los videojuegos, su importancia social y mediática en la actualidad referenciando otros trabajos de investigación; la relevancia el debate que hace el juego Assassin's Creed 1 a aspectos importantes de la vida cotidiana sobre la paz y el control, su relación con el contexto actual, y por qué es significativo el mensaje que el juego transmite como pieza de comunicación. El artículo continúa con los aspectos principales del Método de Análisis Estructural (MAE), sus principios más relevantes y la forma en que se elaboran sus estructuras. Finalmente se presenta el análisis del personaje principal del videojuego de principio a fin de la trama, las estructuras realizadas a lo largo de la investigación, lo que éstas demuestran y el modelo de paz que transmite.

Palabras Clave: Videojuego, Assassin's Creed, Paz, Análisis de Contenido.

INTRODUCCIÓN

La historia de los videojuegos se remonta a muchas décadas atrás. Desde sus inicios en 1952 con *Nought and Crosses*, una versión del juego de *Gato* computarizada. Se establecería entonces una nueva tecnología en la cual, uno o varios jugadores, mediante el uso de un control con botones o palancas podían manejar a voluntad una imagen compuesta de píxeles que podían ver en una pantalla (Bell & López, 2008).

Transcurridos varios años y ganando cada vez más popularidad entre la gente fue en 1972 cuando los videojuegos se consolidaron en la industria comercial, dando paso al nacimiento de nuevas consolas domésticas de la mano de diferentes compañías como Nintendo y Sega, trayendo

conigo una fuerte competencia comercial a partir de los años noventa con la entrada de Sony con la Playstation (Bell & López, 2008).

Después de décadas de avance tecnológico entre las consolas de videojuegos, llegó en el 2005 lo que se conocería como la "Séptima generación de videojuegos", misma que ofrecía a los usuarios juegos y tramas de carácter más realista y de alta definición en cuanto a gráficos, nuevas modalidades de juego con el sensor de movimiento e interacción por internet con las consolas Xbox 360 de Microsoft y la Playstation 3 de Sony, las cuales dejaron muy por detrás a la Wii de Nintendo. Actualmente la octava generación de videojuegos está formada por el Xbox One, la Playstation 4 y el WiiU respectivamente.

Debido a su importancia existen diversos trabajos anteriores a este, los cuales tratan el tema de los videojuegos de manera general o con casos específicos, examinados desde distintos puntos de vista con objetivos y métodos de análisis diferentes.

Rodrigo Cameras (2009), en su trabajo de tesis *El arte de contar historias: el uso de elementos dramáticos en los videojuegos* toma como objeto de investigación el mismo videojuego Assassin's Creed 1, basándose en los elementos de la narración. De éste modo se enfoca a investigar y explicar cómo el videojuego cuenta su trama, el orden de los sucesos, sin dedicarse a su discurso, además de compararlo con la historia real y como el juego trata de ser histórico.

Roberto Rivera (2014) escribió *Los elementos expresivos presentes en el videojuego*, tesis que parte desde una base ontológica, tomando a los elementos estéticos, narrativos, audiovisuales y videolúdicos del videojuego, utilizando a Bauman y Habermas. Con dichos elementos se encarga de analizar diversos factores artísticos que componen el videojuego, los estímulos que el jugador recibe, la creación de imaginarios de parte de los mundos fantásticos, hiperrealidad, la realidad y la importancia de cómo se construye el personaje y el mundo en que se desarrolla. Además de poder considerar a un videojuego como arte y la forma en que se consume.

Estudiante de la licenciatura en Ciencias de la Comunicación, de la Universidad La Salle Cuernavaca. El trabajo fue realizado para la materia Proyecto Terminal y asesorado por la Mtra. Cecilia Ardesia Delgado Molina.

Otra investigación a considerar relacionado con el tema es la realizada por José Ramírez, (2013) cuyo trabajo de tesis *Análisis narratológico del videojuego documental: estudio de caso: Call of Juarez: the cartel y Ghost Recon advanced warfighter 2* emplea un análisis estructural del relato con Roland Barthes. Se encarga de analizar a los dos videojuegos a través de sus características narrativas y su estructura que construyen un discurso, resultando en una postura ideológica de libre albedrío mediante los elementos narrativos que comparten, como son una problemática social y un fenómeno o conflicto que debe ser solucionado.

Así como la televisión, el cine, el radio y la literatura, los videojuegos se convirtieron en todo un fenómeno, una nueva industria cultural de masas altamente importante, tanto así que en los años ochenta se lograron consolidar a la misma altura del cine en ámbitos tanto comerciales como culturales (Darley, 2002).

Las temáticas que se abarcan en los videojuegos, la manera en que son expresadas visual y argumentativamente son una forma clara de transmitir un mensaje que crece a la par de lo social y tecnológico.

Anteriores investigaciones a esta se han encargado de analizar lo que el argumento de un videojuego en específico o en general comunica a aquellas personas que lo juegan (Cameras, 2009; Ramírez, 2011; Rivera, 2014), encontrando en ellos un discurso mediante su narrativa así como elementos que crean imaginarios sociales tal y como podría hacerlo un guión para una película o una novela.

I. EL VIDEOJUEGO ASSAIN'S CREED, SU HISTORIA Y RELACIÓN CON NUESTRA REALIDAD

Assassin's Creed (Ubisoft Montreal, 2007), es una saga de videojuegos que primeramente salió para la consola Xbox 360 y Playstation 3 en 2007, desde entonces gracias a su popularidad, ha logrado expandirse a otros dieciséis juegos en total, libros de ficción, cortos de animación, comics y una película estrenada en enero de 2017. La mayoría de las mencionadas entregas cuentan con diferentes protagonistas y sus historias se desarrollan en otras épocas de la historia del hombre, en donde se muestra la lucha sin fin de los ideales asesinos y templarios cuyas acciones dieron curso a nuestra actualidad.

La historia de *Assassin's Creed* se basa principalmente en una lucha constante entre dos facciones, la de los caballeros templarios quienes buscan obtener la paz mediante el control absoluto, y la de los asesinosⁱ que buscan la paz mediante el libre albedrío. Los primeros son los antagonistas de casi todos los juegos, cuyos miembros son representados por personas de alto rango, poder político y económico. Por el otro lado los asesinos son puestos como los buenos de la historia, personas de distintas clases sociales con una mayor relación a la cotidianidad. Son los personajes que en cada nuevo juego el jugador puede controlar para cumplir misiones y explorar de principio a fin.

Las dos filosofías anteriormente mencionadas, libre albedrío y control, son términos que le permiten al juego moverse a diferentes épocas de la historia de la humanidad para mostrar en ellas un conflicto de ideales, mismos que sobrepasan la ficción del videojuego para encontrarse en la realidad.

La importancia de estudiar este videojuego, en relación con Ciencias de la Comunicación, es para en contrar el discurso que transmite como una pieza de comunicación sobre conflictos cotidianos, puesto que contiene diversos mensajes como lo son la implementación de reglas y restricciones a favor de la paz, la seguridad. A su vez las preocupaciones que provocan por sobre la voluntad individual, la libertad de pensamiento, palabra, creencia y el conocimiento de la verdad, así como la lucha de ideales, presentes en toda clase de producciones de la comunicación y en el contexto actual social.

Es por ello que a lo largo de la historia del juego podemos encontrar diversas situaciones como la esclavitud, el asesinato, la subordinación, el miedo, la ignorancia y el adiestramiento como factores de control, necesarios para lograr alguna de las dos formas de paz que ambos bandos se empeñan en lograr, contexto histórico que envuelve a la trama de *Assassin's Creed 1*, el primer juego de la saga que transcurre en la época de las cruzadas en el siglo XII, cuyo protagonista, al haber desobedecido a su hermandad de asesinos, busca recuperar su lugar a la par de que cuestiona las acciones de ambos bandos.

II. METODOLOGÍA

Para analizar éste videojuego hicimos uso del Método de Análisis Estructural (MAE), una tradición teórico metodológica de la Sociología de la Cultura que, “es una técnica de descripción y análisis de datos empíricos. Su intención general es extraer de materiales concretos las estructuras simbólicas de determinados actores sociales” (Suárez, 2008, pág. 119).

El MAE se encarga de encontrar el sentido detrás de cómo determinados actores sociales construyen lo que hacen, su razón de ser y su forma de pensar de manera implícita, la razón detrás de sus acciones. Estos son modelos culturales que se buscan mediante la elaboración de estructuras simbólicas de tres tipos diferentes, paralelas, en abanico o cruzadas (Suárez, 2008).

Para entender este análisis estructural debemos comprender el principio básico dicotómico del MAE, en donde toda palabra, acción o código que haya sido recabado, comprende estrictamente un opuesto, esté directamente o no expresado en el material, a lo que se le llama el Principio de Oposición (Suárez, 2008, pág. 121). Del mismo modo, dichos códigos isotópicos deben relacionarse entre sí y con otros códigos extraídos de la investigación, a lo que se le conoce como Principio de Asociación (Suárez, 2008, pág. 124)

Para realizar un análisis más profundo del discurso del juego, se utilizó el esquema actancial, “que pretende entrar a otro nivel analítico, es decir, no situándose solo en la esfera cognitiva, si no en la afectiva y en la del deseo” (Suárez, 2008, pág. 138).

Dicho método nos sirve para analizar al protagonista del juego, Altaïr, cuyas acciones e interpretaciones de los sucesos en la trama, nos permiten ilustrar la tensión que existe entre las dos alternativas de él como sujeto, su objetivo a alcanzar o deseo, frente a lo que no desea obtener, o hacer; la manera en cómo se proyecta hacia esos objetivos positivos y negativos, identificando los factores que le ayudan o le dificultan alcanzar su objeto de deseo (Delgado-Molina, 2013).

El MAE nos permitió generar un gran número de estructuras a lo largo de la investigación y finalmente encontrar el sentido del material a investigar, en este caso del videojuego Assassin's Creed 1, donde pudimos analizar los personajes principales, el ambiente en que se desarrollan, sus diálogos y el motivo de sus acciones.

El Método de Análisis Estructural sirve en gran medida al estudio de éste videojuego, debido a que dentro de su trama son muy marcadas las dicotomías entre las facciones enemigas de asesinos y templarios, las cuales pueden observarse en sus diálogos, acciones y valoraciones de constantes términos opuestos, como el de la paz y el control, el seguir y romper órdenes, ignorancia y sabiduría, lo bueno y lo malo.

El videojuego se divide en siete misiones en total, o como ahí se le conocen “Bloques de memoria”, donde el jugador

explora las ciudades de Jerusalén, Acre y Damasco mientras recaba información de sus objetivos.

Para realizar las estructuras del método se analizó la versión de PlayStation 3, haciendo principal énfasis en las conversaciones que tenía el protagonista Altaïr con sus enemigos y sus aliados más cercanos, con el primer objetivo de encontrar similitudes y diferencias entre la filosofía de paz de ambas facciones, para posteriormente definir la Unidad Mínima de Sentido del juego. El juego desarrolla su historia en el pasado y el presente, sin embargo no se tomó en cuenta esta última debido a que no concluye en su totalidad, además de que el personaje que se controla en esta parte tiene una interacción mucho menor con su entorno y otros personajes a diferencia de Altaïr.

III. EL OBJETIVO PRINCIPAL DE ALTAÏR

Si bien, la primera vez que se analizó al videojuego se tomó como objeto de estudio a la hermandad de los asesinos y a los templarios, al momento de realizar las estructuras y darles una valoración positiva y negativa, nos dimos cuenta que se estaban elaborando a partir de un punto de vista en común, siendo este del personaje principal del videojuego, y a quien el jugador maneja a lo largo de la trama, el asesino Altaïr Ibn-La'Ahad

Debido a esto, el objeto de estudio principal de nuestra investigación se volvió Altaïr, quien a pesar de pertenecer al bando de los asesinos, los buenos de la historia, presentaba al principio una actitud contraria a los principios de su hermandad y los asesinos.

Cuando la trama del videojuego comienza, el personaje principal rompe con el credo de su organización y las órdenes que le fueron dadas, ello con el objetivo de asesinar a un templario y alcanzar una gloria personal, pero al fallarla es tomado por un traidor.

Después de este suceso, la historia avanza, es entonces que Altaïr presenta un cambio de perspectiva, lo que refleja la manera en cómo valora sus acciones, las de otros personajes a su alrededor y como éstos lo califican a él, dándonos como resultado la estructura siguiente:



Imagen 1. Los dos Altair
Estructura en abanico (elaboración propia)

En la estructura anterior tenemos dos versiones del mismo personaje Altair, una en la que sigue y confía en las órdenes de su maestro Al Mualin, visto como algo positivo, que lleva a dos formas de ser y actuar por parte del protagonista.

La primera del lado izquierdo de la estructura, muestra a un Altair que confía en las órdenes de su maestro pero lo vuelve egoísta, engreído y orgulloso, haciendo lo que mejor le conviene a él mismo. Lo que lo califica para su mentor y otros asesinos como ignorante. A diferencia de la otra más precavida, reflexiva y humilde, considerada por los demás como más sabia.

La segunda versión, ilustrada en la parte derecha de la estructura, muestra a un Altair que duda de las órdenes e información de su mentor, lo que lo lleva a actuar por el objetivo de buscar la verdad para el bien común.

Imagen 2. El primer Altair
Esquema actancial (Elaboración propia)

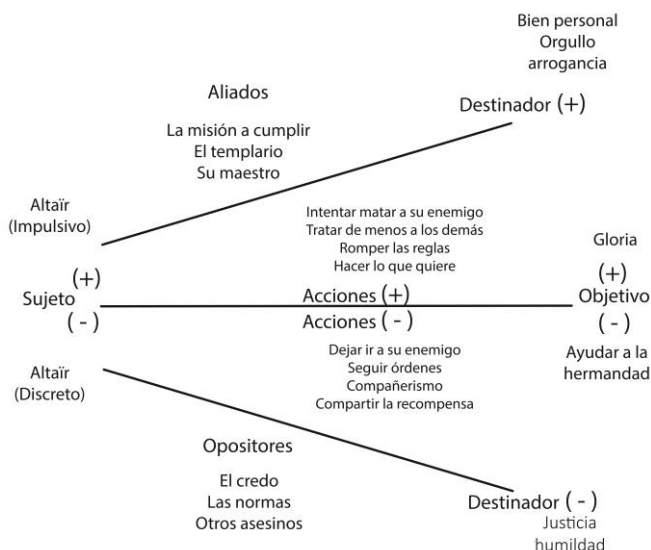
Bajo esta primicia, pudimos realizar una estructura actancial por ambos Altair que se mencionaron, donde se puede observar cuál era su principal objetivo en un principio cuando traiciona su credo.

En esta primera estructura actancial, Altair es un personaje impulsivo, cuyas acciones se ven influenciadas por un logro personal, ser visto como el mejor asesino de su hermandad. Así pudimos identificar que el objetivo que deriva el actuar del protagonista es la gloria, pues hace todo lo posible para asesinar al líder de los templarios, lo cual no era el objetivo de la misión ni las órdenes que le fueron dadas.

Esto lo lleva a hacer lo que quiere, romper su credo, las normas y no trabajar en equipo. Principales oponentes, según la estructura actancial, para satisfacer su orgullo y tener un trato superior al resto al de otros asesinos. Dicha mentalidad, sin embargo, le lleva al fracaso. Entonces Altair es castigado, retirado de su alto rango pero con la posibilidad de recuperarlo. Para ello, su superior le ordena asesinar a nueve templarios.

Mientras la historia avanza y el asesino cumple con sus mandatos, se va dando cuenta, gracias a información dada por sus propios enemigos, que su mentor y los templarios parecen buscar el mismo objetivo por medios semejantes, lo que le provoca variedad de dudas al personaje principal que su maestro evade en responder, manteniéndolo en la ignorancia.

Esto lo lleva a actuar bajo el objetivo de descubrir la verdad. Así es capaz de escuchar a sus enemigos minutos antes de morir, haciendo uso de la razón y el conocimiento que fue adquiriendo para tratar de descubrir la verdad. Se puede apreciar en la siguiente estructura actancial, que ilustra el cambio de percepción de Altair, donde logramos encontrar cuál es el destinador positivo de sus acciones, que lo ayudaran a alcanzar su nuevo objetivo.



Con dicho análisis, identificamos que el nuevo objetivo positivo a alcanzar de Altaïr es la verdad, a diferencia de la primera estructura actancial donde podíamos ver que el objetivo positivo para el personaje era su gloria.

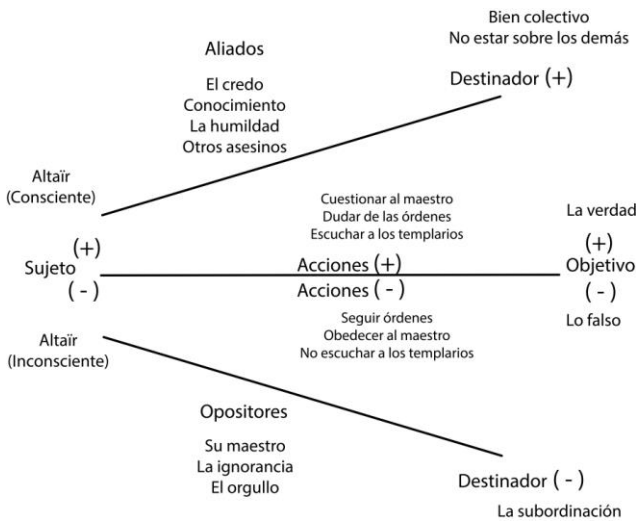


Imagen 3. El segundo Altaïr
Segundo esquema actancial (elaboración propia)

Entonces, teniendo “a saber la verdad” como objetivo positivo, el destinador positivo del Altaïr consciente ya no es su propio bien individual, si no el bien colectivo. Ya no estando por sobre los demás.

IV. LA REDENCIÓN DE ALTAÏR COMO MODELO DE PAZ.

Las estructuras anteriormente presentadas nos permitieron realizar un análisis a cada uno de los enemigos principales de Altaïr, y a su vez construir una estructura paralela de la conceptualización de Paz según las valoraciones del protagonista.

Cada uno de los antagonistas son diferentes, todos con algún puesto de alto rango en las ciudades anteriormente mencionadas, haciendo algún mal a la población en favor de su idea de paz en el control absoluto. Ya sea matando y abusando de inocentes, secuestrando vagabundos y mendigos, esclavizando, drogando enfermos y obstruyendo el conocimiento con mentiras y quema de libros.

Con base en sus acciones y diálogos se llegó a la conclusión de que todos los antagonistas comparten el orgullo, un sentido de superioridad que los hace sentirse por sobre los demás y el

pueblo de Tierra Santa. Eso lo podemos observar a lo largo del juego, pues en cada ciudad Altaïr se encarga de investigar a sus objetivos antes de asesinarlos, siendo el resultado de sus pesquisas el que los templarios, aunque buscan la paz tal y como los asesinos, se consideran superiores en inteligencia y voluntad.

Dicha forma de catalogarse hace que sus acciones sean corruptas como gobernantes, pongan sus creencias por sobre las del pueblo, que adoctrinen violentamente, engañen y esclavicen.

Todo por una identidad, una causa a seguir, supuesto bien que los define como templarios, bajo un mismo mal. Propio que Altaïr compartió al principio del juego al buscar la gloria y el reconocimiento personal, de la cuál intenta redimirse a lo largo del juego. Lo que nos permite ilustrarlo en la siguiente estructura paralela sobre el modelo de paz:

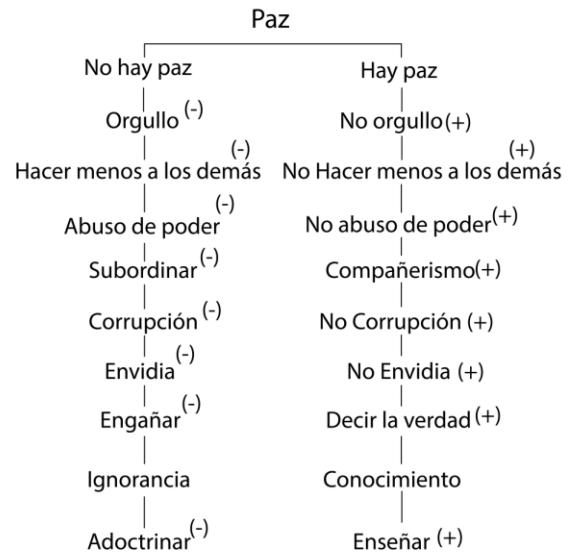


Imagen 4. Modelo de Paz
Estructura en abanico (elaboración propia)

Con la estructura anterior podemos identificar el discurso sobre el modelo de paz en el videojuego, teniendo ilustrado dos opuestos.

Una en donde no hay paz y está el orgullo, lo cual deriva a principios valorados de manera negativa por el protagonista del juego, siendo los principales males de los distintos antagonistas de la historia y los que él, en un principio, demostraba con sus acciones y la búsqueda de la gloria.

El otro opuesto en donde hay paz, no hay orgullo, derivando principios de valoración positiva según la perspectiva de

Altaïr, todos ellos relacionados con el bien común, equitativo y no personal, sin sentirse superior a los demás de ninguna manera.

Con base a esta última estructura y análisis encontramos que el videojuego de Assassin's Creed 1, con la trama de redención y mejora de su protagonista, sus percepciones y valoraciones hacia sí mismo, su entorno y otros personajes de la historia, pretende mostrar un modelo de paz, no basado en un control externo moderado o absoluto como asesinos y templarios pretenden. Más bien relacionado al autocontrol personal, del orgullo.

CONCLUSIONES

El videojuego de Assassin's Creed 1 comparte muchas ideas a lo largo de su historia, tales como normas, control, obediencia y desobediencia, conocimiento, razón, ignorancia y creencias. Pero la idea de la Paz y lo que la limita en mayor medida es la idea del orgullo, la sensación de superioridad y el maltrato a quienes consideran inferiores. Es lo que lleva a fracasar principalmente los planes de los antagonistas, y lo que provoca el cambio más significativo en Altaïr, personaje con el que el jugador tiene más contacto y relación emocional de principio a fin.

Es por esta relación entre el jugador y a quien maneja en la pantalla que hace de los videojuegos un material sumamente importante de análisis para el comunicólogo. Pues como otros medios de comunicación, los juegos electrónicos son tan capaces de transmitir gran cantidad de contenidos simbólicos como lo haría una película, y que del mismo modo, llega a un gran número de espectadores.

Debido a la extensión de nuestro artículo solo se tomó en cuenta el análisis del primer videojuego de la saga. Valdría la pena realizar una mayor investigación utilizando el resto de las entregas publicadas hasta ahora, en sus diferentes formatos de novela gráfica, literatura y cine, lo que nos permitiría elaborar conclusiones de mayor riqueza y alcance.

Referencias

- Bell, S., & López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista De Pensamiento e Investigación Social*, 0(14), 159-179. doi: 10.5565/rev/athenead/v0n14.570
- Cameras, R. (2009). *El arte de contar historias: El uso de elementos dramáticos en los videojuegos. (Tesis de licenciatura)*. México: UNAM.

- Darley, A. (2002). *Cultura Visual digital: Espectáculos y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Delgado-Molina, C. (2013). *Entre lo público y lo privado. Mujeres católicas argentinas frente a las legislaciones de los derechos sexuales y reproductivos. (Tesis de Maestría)*. Recuperada de TESIUNAM (<http://132.248.9.195/ptd2013/mayo/511010015/Index.html>).
- Ramírez, J. (2011). *Análisis narratológico del videojuego documental: estudio del caso: Call of Juarez: the Cartel y Ghost Recon Advanced Warfighter 2. (Tesis de maestría)*. Recuperada de TESIUNAM (<http://132.248.9.195/ptd2013/enero/300324224/Index.html>).
- Rivera, R. (2014). *Los elementos expresivos presentes en los videojuegos. (Tesis de maestría)*. Recuperada de TESIUNAM (<http://132.248.9.195/ptd2014/noviembre/400027722/Index.html>).

- Suárez, H. (2008). *El sentido y el método. Sociología de la cultura y el análisis de contenido*. México: UNAM-IIS, El Colegio de Michoacán.

Fuentes

- Ubisoft Montreal (2007) *Assassin's Creed* [Software] Montreal: Ubisoft.

ⁱ Usamos la palabra asesino traducido del inglés "Assassin", que se refiere a asesino a sueldo, que a ello se dedica. Diferente a "Murderer" que significa asesino circunstancial, de las cuales no hay diferencia en el idioma español.