

# Subjetividades y educación: comprensión hermenéutica de la narrativa audiovisual del videojuego Age Of Empires II

Subjectivities and education: Hermeneutic understanding of the audiovisual narrative of the video game Age Of Empires II

Néstor Raúl Vera Rojas<sup>1</sup>

Vera R. Néstor  
miradas N°1 – 2018 ISSN digital N° 2539-3812 Págs 53 - 69  
Recepción: Agosto 22 de 2017  
Aprobación: Marzo 22 de 2018  
Publicación: junio 29 de 2018

## Resumen

Este artículo da cuenta del proceso de investigación realizado para obtener el título de magíster en comunicación educativa. Se centra en una mirada a las narrativas audiovisuales que parecen fundamentales para comprender los procesos de comunicación y educación del siglo XXI, donde los videojuegos, como parte de estas narrativas, ofrecen la oportunidad de cuestionarse frente a procesos de socialización y de educación. Su intención es presentar un análisis sintético de las subjetividades y de los elementos educativos y comunicativos inmersos en el videojuego de estrategia Age Of Empires II a partir del espacio, el tiempo y los personajes como ejes fundamentales de la narrativa audiovisual. Los referentes teóricos se toman de Belly & López 2008; Pimentel 1998; García y Rajas 2011; Jenkins 2003; bajo una fundamentación metodológica cualitativa.

**Palabras claves:** videojuego, videojuego de estrategia, narrativa, narrativa audiovisual, educación, subjetividades.

## Abstract

The present paper describes the process of research developed to obtain the master's degree in educative communication. This research points out to audiovisual narratives which are important to understanding the processes of communication and education of the 21st century where video games, as part of these narratives, offer the opportunity to inquire about processes of socialization and education. Its intention is to enlighten

1 Magíster en Comunicación Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira - Uniminuto. Docente de Lenguaje en el Gimnasio Colombo Británico. G.C.B. [nestor.vera@gcb.edu.co](mailto:nestor.vera@gcb.edu.co) / [nestorvera3@gmail.com](mailto:nestorvera3@gmail.com)

a synthetic analysis of the subjectivities of educational and communicative elements deeply involved in the strategy video game: Age Of Empires II, giving importance to places, time and the characters as the main axis of the audiovisual narrative.

**Keywords:** Video game, strategy video game, narrative, audiovisual narrative, education, subjectivities.

## Introducción

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

El videojuego, en este caso, se convirtió en el texto por interpretar. Para ello fue importante revisar los fundamentos teóricos que hacen parte del campo de la narrativa audiovisual, los cuales fortalecieron, a su vez, el campo de la comunicación educativa. Las nociones centrales de la investigación apuntaron al mundo de los videojuegos como parte de las narrativas audiovisuales y a la función educomunicativa de los

mismos. En especial, se tuvo en cuenta la concepción de los videojuegos de estrategia y su posible contribución a la comprensión de subjetividades y potencialidades educativas.

Es bien sabido que los videojuegos hacen parte de las narrativas audiovisuales, que los *gamers*<sup>2</sup> cuando juegan no solo se entretienen, sino que realizan una serie de lecturas que los impulsan a ejecutar acciones lógicas que les permiten cumplir las misiones u objetivos y, por ende, ganar el juego. También es sabido que el juego permite desarrollar habilidades que terminan por garantizar aprendizajes, sin que esto sea su objetivo primordial.

Vivimos un período de profundas transformaciones socioculturales y económicas, en el que va quedando atrás un modelo de sociedad construido sobre los valores de la Ilustración y el sistema de producción e intercambio económicos surgidos de la primera Revolución Industrial. La televisión, el cine, el cómic y los videojuegos ocupan un espacio importante en el proceso de socialización y transformación cultural. Los modelos de comportamiento que proponen y la visión del mundo que transmiten los medios participan cada vez más en la construcción de nuestras representaciones de la realidad. Es claro que esas narrativas audiovisuales, como las llaman Molano y Santorum (2011), son más que influyentes en los procesos de construcción de subjetividades.

Llevar a cabo esta investigación permitió vislumbrar las relaciones presentes entre videojuego y educación y fue pertinente para seguir ampliando el campo de la comunicación- educación, donde se

---

2 Anglicismo referente al jugador de videojuegos.

ponen de manifiesto las transformaciones culturales, las dimensiones comunicativas del ciudadano actual, las formas de leer y decodificar de los sujetos, la construcción de subjetividades, por supuesto, las metodologías desarrolladas en los sistemas de educación.

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

El cultivo tecnológico y económico de los videojuegos ha hecho surgir nuevas formas de entretenimiento y nuevas formas de narrarnos y comprendernos a nosotros mismos. Murray (1997), en su libro *Hamlet en la holocubierta*, presenta a los videojuegos como una de las nuevas formas narrativas mediadas por sistemas

electrónicos y digitales paralelas al cine y al libro, pero fragmentando la estructura de los relatos y los caminos de lecturas posibles.

Estos nuevos formatos para contar historias van desde el videojuego de “disparar y matar” a las cavernas virtuales de los juegos de rol en Internet o al hipertexto literario posmoderno. Este amplio abanico de formas narrativas prefigura que el nuevo medio de expresión será tan variado como el libro impreso o el cine (p. 37).

La idea, entonces, repercutió en analizar los elementos educativos y comunicativos inmersos en el videojuego de estrategia Age Of Empires II a partir del espacio, el tiempo y los personajes como ejes fundamentales de la narrativa audiovisual.

El objetivo de este trabajo investigativo centró su atención en mirar al interior del videojuego Age Of Empires II para hallar desde los ejes de la narrativa audiovisual (espacio, tiempo y personajes) sus potencialidades educativas y comunicativas; se quiso observar esa relación que existe entre el videojuego, la educación, la comunicación y la narrativa. Una narrativa que estuvo ligada casi exclusivamente al ofrecimiento literario de los libros, pero que hoy se dimensiona o se multiplica a través de los medios de comunicación o de formas artísticas como el cine, la televisión, la Internet y, por supuesto, el videojuego.

La pregunta central de la investigación ¿Cuál es el ofrecimiento de un videojuego,

desde sus ejes narrativos y la naturaleza de su contenido, a esas dimensiones educativas y comunicativas de los ciudadanos de hoy?

## Marco teórico

### Videojuego

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

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

Por otro lado, es relevante tener en cuenta la significación de la palabra juego. El juego es una actividad utilizada para la diversión, disfrute o entretenimiento de las personas, incluso puede llegar a ser una herramienta didáctica y educativa. El juego ayuda a desarrollar habilidades o destrezas dentro de una realidad probablemente simulada pero muy relacionada con la educación y la psicología. El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas,

acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión, de alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. (Huizinga, 1987).

Hay que tener en cuenta que el juego siempre ha estado asociado con la población infantil; pero no solo los niños realizan esta actividad, toda vez que el juego es una acción presente en todos los seres humanos. Se dice que el juego hace parte exclusiva de un ciclo vital del individuo; sin embargo, lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida, incluso en la etapa de la senectud. El juego se ha relacionado con la ociosidad, la diversión y el entretenimiento, siendo estos solo unos rasgos que componen dicha actividad.

Teniendo en cuenta las definiciones particulares de video y de juego, se puede pensar que el videojuego es una tecnología de grabación y reproducción de audiovisuales habilitada para realizar actividades relacionadas con la diversión y el entretenimiento. Sin embargo, la conceptualización del videojuego va mucho más allá de una simple herramienta tecnológica.

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

como tecnología sino como los elementos que la componen.

Técnicamente, un videojuego es un *software* o un dispositivo electrónico utilizado para el entretenimiento y la interacción de las personas, que se pueden encontrar en consolas, celulares o computadores. Para Gros (2000), los videojuegos son un tipo de juego desarrollado por la tecnología informática que se han venido ampliando y actualizando y que han dejado de ser exclusivos para convertirse en herramientas de entretenimiento que han llegado a los hogares y se han vuelto parte de la vida de niños, jóvenes y adultos. Los videojuegos integran diversas connotaciones simbólicas donde se pueden encontrar informaciones textuales, sonido, música, animación, video, fotografía en una sola pantalla. Igualmente los videojuegos son dinámicos porque permiten mostrar en pantalla fenómenos de procesos cambiantes creando modelos reales, posibles o imaginarios.

Específicamente, el videojuego de estrategia es un género que permite la manipulación de personajes o grupos de personajes, con objetos y datos para cumplir ciertos objetivos. Estos, a su vez, pueden ser de gestión económica, social o de guerra. El videojuego Age Of Empires II pertenece a los videojuegos de estrategia en tiempo real, los cuales no permiten turnos, simplemente es un único jugador que compite con la máquina o contra otros jugadores en línea, y el tiempo transcurre en forma continua. Este tipo de videojuego está diseñado para que el jugador (*gamer*) planifique estrategias de combate y de supervivencia, donde la recolección de alimentos, oro, piedra, madera y la construcción de edificios son la base para cumplir los objetivos del juego.

## Narrativa

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

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

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

De la narrativa dependen fenómenos ligados a la comunicación y a la educación. Aprendemos simplemente porque nos

narramos todo el tiempo. No importa el medio ni el canal, lo importante es el relato, es la historia y lo que los personajes tejen en torno a ella. Por eso, es simple reconocer que no solo nos narramos en la oralidad o en la escritura plasmada en los libros, sino que la narrativa trasciende y toca fibras internas de otros formatos, de otras artes, de otros medios, como el cine, la televisión, el cómic, y se distribuye fácilmente a través de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC).

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

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

## Narrativa audiovisual

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

“Esta clasificación de la narrativa pone en sobre la mesa una serie de medios y formatos para contar historias, que van desde la estética del cine hasta la creatividad del videojuego, del relato hipertextual a la cultura digital, pasando por el videojuego, la animación, el net.art, las TIC aplicadas al arte, o la reinención de los discursos de la fotografía o el cómic, la convergencia de medios y la integración de sistemas, canales, soportes y formatos que posibilitan nuevas formas de realizar, gestionar o disfrutar contenidos audiovisuales y se convierten en aspectos fundamentales o esenciales, de las nuevas obras narrativas. La narrativa audiovisual puede definirse como ese vasto universo de imágenes y sonidos que pueblan la iconosfera narrativa de los nuevos contextos de producción y recepción de contenidos audiovisuales” (García y Rajas, 2011, p. 10-11).



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

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

En esta narrativa audiovisual es importante hablar de una diégesis, la cual hace referencia a todo aquello que hace parte de una historia narrada. Es el mundo paralelo o ficcional interpretado por un lector, donde los lugares, los personajes, los acontecimientos o eventos del pasado juegan el papel de elementos que pueden ser analizados (Gardiés, 1993).

## Educación y videojuego

La palabra ‘educar’ posee una gama de significados, algunos de los cuales son imprecisos, vagos o reduccionistas.

“En el lenguaje coloquial solemos decir o escuchar que ‘tal persona es muy educada’, lo que da a entender que es de buenos modales o que intelectualmente es muy cultivada. Resulta muy interesante hacer una excursión etimológica del término educar para descubrir su primigenio y real significado. El término deriva del latín *educāre*, es decir, conducir (*duco*, en latín) y de *ex* = desde, significando el compuesto “extraer, conducir hacia fuera y hacia arriba, elevando”. Se trata de un proceso dinámico que debe conducir a extraer del adentro del individuo todo ese cúmulo de virtualidades y posibilidades que el ser humano posee en estado germinal y que debe sacar a flote para su proceso de realización personal y elevarse así a la plenitud de su ser”. (Corchuelo, 2011)

Tengamos en cuenta que la educación no se reduce a la transmisión de conocimientos que se da en contextos escolares como el aula. La educación es tocada por muchos agentes donde la cultura mediática juega un papel vital. Es decir, los medios y sus nuevas tecnologías, aparte de otorgar privilegios en la producción y consumo de información, también participan en

procesos de socialización y educación. Los medios son los encargados de mantener informada a la población; posibilitan el acercamiento a otras personas y a otros contextos sociales y culturales; generan reflexión y cumplen una labor educativa (Valderrama, 2007).

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

Pérez (2004), en su libro *Los nuevos lenguajes de la comunicación*, presenta cómo los medios pueden ser auxiliares didácticos y herramientas con ámbitos de estudio y técnicas de trabajo, característica que sustenta, en términos generales, las posibilidades pedagógicas de los medios de comunicación en la escuela. Allí mismo, Pérez presenta algunas propuestas para enseñar y aprender la competencia mediática con distintos medios.

A su vez, Huergo y Fernández (2000) hablan de los medios como escuela paralela porque ofrecen un saber centrado en el entretenimiento, que despierta en los jóvenes mayor entusiasmo e interés. Para los autores: «Los medios no educan en un

sentido intencional, pero en sí y por sus producciones, constituyen instancias de las cuales los niños y jóvenes aprenden» (p. 48).

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

En esta medida, la escuela debe generar esos espacios propicios para la mediación pedagógica de nuevas narrativas. El videojuego hace parte de esas narrativas alternativas que ofrecen más que entretenimiento; es un formato audiovisual que hace parte de esa llamada escuela paralela, que genera procesos educativos no tradicionales, tal vez, de forma inconsciente (Roncagliolo y Janus, 1984).

La educación no solo es responsabilidad de la escuela tradicional, también lo es de la familia, el barrio, la ciudad, la iglesia y los medios. Las personas son susceptibles de



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

### Subjetividades

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

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

de principio y fin del siglo XX no puede ser la misma.

Es claro que la subjetividad, como proceso de construcción de mundos posibles, también trae consigo el poder de la imagen, porque implica una mirada hacia sí mismo, implica un reflejo de la realidad que se está viviendo. Por ejemplo, actualmente las subjetividades no pueden estar ajenas a los fenómenos de la globalización, al poder de los medios de comunicación y a la influencia de las nuevas tecnologías, pues es a partir de estos fenómenos que se construyen las subjetividades contemporáneas.

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

Nociones como identidad, sujeto e imaginarios estuvieron ligadas a la connotación que se trabajó sobre subjetividades y videojuegos. Específicamente, el videojuego de estrategia Age Of Empires II probablemente permitió hablar de esas nociones, ya que, a simple vista, maneja una serie de elementos adheridos a épocas especiales de la humanidad y a formas de ser y de

actuar que dependen del sexo o función de los personajes.

## Metodología

Para el cumplimiento de los objetivos propuestos y la construcción de conclusiones relacionadas con dos preguntas que orientan la discusión de la investigación (¿Cuáles son las subjetividades que se presentan en la narrativa audiovisual del videojuego Age Of Empires II? ¿Qué potencialidades educativas posee el videojuego Age Of Empires II?) fue necesario realizar un análisis exhaustivo del videojuego Age Of Empires II (AOE 2) a través de una propuesta metodológica de carácter cualitativo.

Se tuvo en cuenta que la investigación cualitativa se dedica a producir y analizar datos descriptivos, en donde el lenguaje, el comportamiento de las personas y, en especial, los fenómenos sociales, intervienen en la producción de nuevo conocimiento. Este tipo de investigación se da a través de la observación y se utiliza para los estudios en ciencias sociales. Dentro de la investigación cualitativa aparece un método apropiado para analizar y comprender textos como parte de los fenómenos sociales ligados a la educación y a la comunicación: **la hermenéutica** permitió comprender una serie de elementos y ejes de la narrativa literaria presentes en la narrativa audiovisual del videojuego AOE 2.

La hermenéutica se encarga del estudio, análisis y comprensión de los textos, que un principio solo era escritos. Ricoeur (1985) habla sobre la teoría del texto desde varios planos: la semiología, la acción y la historia. La primera está relacionada

con el estudio del signo como tal, es decir, del lenguaje; la segunda atañe a procesos cercanos a la causalidad y a la argumentación, y la tercera está ligada a los acontecimientos anteriores, a los antecedentes, a las circunstancias y a los contextos. Sin embargo, cuando hablamos de texto, no solo nos referimos a los documentos escritos, sino a toda estructura corpórea que puede ser analizada o leída. Aquí se incluyen fotografías, videos, películas cinematográficas, canciones y, por supuesto, videojuegos.

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

Posteriormente, en función de describir los rasgos relevantes del videojuego AOE 2, fue pertinente identificar subjetividades, relatos y potencialidades educativas a través de la siguiente matriz de análisis.

**Tabla 1.** Videojuegos de estrategia

Videojuego de estrategia Age Of Empires II (hermenéutica)			
I. Texto (semiología)		III. Acción	II. Historia
Tipos y caracterización de lenguajes		<b>Intenciones y motivos</b> 1. Subjetividades 1.1. Sujeto: género y edad 1.2. Sujeto y poder 1.3. Sujeto y trabajo 1.4. Sujeto y religión 1.5. Sujeto y ética 2. Potencialidades educativas 2.1. Saberes 2.2. Habilidades cognitivas	Ejes de la narración (identificación y descripción)
Plano de la expresión	Plano del contenido		1. Espacios geográficos
1. Lenguaje oral (narraciones)	1.2. Temática		1.1. Generales
1.1. Tipos de texto			1.2. Específicos
2. Lenguaje escrito	2.2. Temática		2. Personajes
2.1. Tipos de texto escrito			2.1. Protagonistas (héroe)
3. Lenguaje auditivo	3.3. Temática		2.2. Antagonistas (villano)
3.1. Efectos de sonido (onomatopeyas)			2.3. Secundarios
3.2. Temas musicales			3. Tiempos históricos
4. Lenguaje visual e iconográfico	4.2. Sustancia (concepto)		3.1. Época
4.1. Forma (símbolo)		3.2. Evolución	
			4. Relatos

Fuente: Elaboración propia.

Esta matriz de análisis permitió el proceso de comprensión de AOE 2 a partir de la teoría del texto (semiología), donde se analizan los diferentes códigos lingüísticos y no lingüísticos que se utilizan. Acto seguido se realizó un estudio minucioso de las circunstancias y contextos (teoría de la historia), identificando y describiendo los ejes narrativos. Finalmente, el análisis llegó a establecer cuáles son las subjetividades y potencialidades educativas inmersas en relato audiovisual AOE 2 (teoría de la acción).

Guiraud (1972) afirma que la semiología es una ciencia que se encarga de estudiar los signos: lenguas, códigos o señalamientos. Esto quiere decir que los signos lingüísticos y los no lingüísticos hacen parte de este estudio. La lingüística es la ciencia que tiene como objeto de estudio el lenguaje humano (la lengua), y la semiología, de manera más general, abarca todos los signos, incluyendo los lingüísticos. De acuerdo con esto, se toma la teoría de la semiología para comprender cada uno de los signos (lingüísticos y no lingüísticos), con el fin de dar significado a los símbolos que aparecen en AOE 2.

Para esta investigación se realizó la lectura de tres de los cuatro lenguajes básicos que componen el plano de la expresión: el lenguaje oral, el lenguaje escrito, el lenguaje auditivo y el lenguaje visual o iconográfico. El lenguaje oral permitió analizar las narraciones orales, con sus respectivos tipos de textos. El lenguaje escrito evidenció comprensiones textuales en las narraciones escritas, teniendo en cuenta también los tipos de textos. El lenguaje auditivo permitió conocer los efectos de sonido (onomatopeyas) y los temas musicales utilizados en el videojuego. Estos códigos aparecen en todos los videojuegos. AOE 2, como un videojuego de última generación, se construyó para que el jugador escuche, vea, lea e incluso escriba, como parte de las tareas básicas conducentes a jugar y a ganar las partidas. Estos componentes colocan al videojuego como un texto de significados y significantes diversos que los jugadores deben interpretar para alcanzar los objetivos de las campañas o de las partidas estándar. De otro lado, el plano del contenido permitió analizar las temáticas de las narraciones y el significado de los símbolos.

Posteriormente, la matriz ofrece la posibilidad de analizar los elementos que hacen parte de la historia. En esta investigación, la historia se tomó desde el punto de vista narratológico o literario, por eso se planteó una construcción donde la narrativa literaria juega un papel muy importante. En este ámbito, el análisis se orientó a la comprensión de los espacios geográficos (generales y específicos), de los personajes (protagonistas, antagonistas y secundarios), de los tiempos históricos o épocas y, por supuesto, de los relatos.

Es en esta parte del análisis donde se comenzaron a evidenciar los hallazgos respecto a las subjetividades y potencialidades educativas, pues fueron estos elementos los que mostraron, por un lado, una serie de rasgos que configuran al sujeto en relación con el poder, el trabajo, la edad, el género, la religión y la ética, y por el otro, al videojuego AOE 2 con la educación, dentro de las perspectivas de los saberes específicos y las habilidades cognitivas.

En la matriz de análisis se presentó un tercer momento (sombreado en azul), que indica claramente los ejes de las subjetividades y las dimensiones de las potencialidades educativas. Se tomaron cinco ejes para hallar las subjetividades: 1. Género y edad; 2. Poder; 3. Trabajo; 4. Religión; 5. Ética. Podrían haberse tomado más ejes, pero, de acuerdo con el trabajo de la segunda parte de la matriz (historia), se generaron directrices repetitivas que los colocaban como puntos de referencia básicos en los objetivos propuestos para la investigación. De la misma forma, se trabajaron dos dimensiones para comprender la relación entre AOE 2 y las potencialidades educativas: 1. Saberes específicos; 2. Habilidades cognitivas.

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

## Hallazgos y conclusiones

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

Este análisis de subjetividades también partió de la funcionalidad imaginativa que ofrece la narrativa. Los relatos que ofrecen una narrativa, en este caso, de carácter audiovisual, fueron los suministros perfectos para interpretar al sujeto en sus diferentes dimensiones. Es decir, un *gamer* se vuelve lector e intérprete inconsciente de la clase de sujeto que es el protagonista o antagonista de un videojuego de estrategia, que recrea múltiples acontecimientos de la

Edad Media y la edad imperial (Arfuch, 2002).

## Sujeto: género y edad

En un gran porcentaje, los personajes de AOE 2 —y los relatos relacionados con ellos— privilegian una presencia masculina. Solo una mujer, Juana de Arco, se considera como heroína dentro de las campañas que componen videojuego. Ella es la única que va a la guerra, además, es comandante de un ejército que, en cierta manera, duda de que una mujer sea capaz de combatir y mucho más de alcanzar la victoria. Se podría pensar que hay un sesgo de parte de los productores del videojuego, quienes ubican al género masculino como principal *gamer*, o que simplemente ponen de manifiesto que no hay historias de grandes mujeres que merezcan ser narradas.

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

Aunque el rol de aldeano lo desempeñan hombres y mujeres, la imagen del hombre es más notable que la de la mujer. A pesar de que las condiciones y ritmos de trabajo son equitativos, esa imagen masculina deja ver un hombre con torso desnudo, donde se hace evidente la fuerza que denotan los músculos.

## Sujeto y poder

Esta relación se puede concretar desde diferentes perspectivas, pero vale la pena



destacar cuatro: la económica, la política, la militar y la urbanística. En primer lugar, hay que destacar que el videojuego se gana cuando la estrategia de juego apunta a apoderarse y administrar los recursos en pro de una buena defensa militar. Desde la perspectiva económica, se puede decir que se ejerce poder cuando se logra almacenar madera, oro, piedra y alimento, para el establecimiento de una civilización autosostenible.

Con los recursos recolectados se pueden construir ciudades completas, con sus respectivas casas, cuarteles, molinos, centros madereros, centros mineros, castillos, mercados, entre otros. Construir mercados abre la posibilidad para comerciar e intercambiar productos, ya escasos, ya abundantes. Un buen manejo comercial a través del mercado puede significar un poderío económico, que no solo que permita el propio sostenimiento sino que habilita procesos de suficiencia para mantener ejércitos bien alimentados y bien armados. En esta misma perspectiva, cobra un valor inmenso la creación de transporte fluvial, pues permite el dominio de las aguas: mares, ríos y lagos. Si se consideran estos factores, se puede llegar más fácilmente al objetivo de invadir pueblos, con el fin de conseguir más recursos y acaparar más materia prima para comerciar; en otras palabras, cuantos más recursos se tenga, mayor es el poder que se ejerce sobre los otros.

### Sujeto y trabajo

Es el trabajo constante el que garantiza el avance y crecimiento de las ciudades. Las primeras tareas que tiene que desarrollar un *gamer* están vinculadas con la laboriosidad de la población. Son

los aldeanos quienes tienen la misión de conseguir los recursos necesarios para construir sus urbanizaciones; asimismo, cuantos más trabajadores haya, menor es el plazo para cambiar de época, y cuanto más rápido se evolucione, mejor es la estrategia para la lucha y el dominio de la partida. Es importante tener en cuenta que AOE 2 presenta una serie de épocas que abarcan toda la Edad Media, que desembocan en el Renacimiento y en la edad imperial. El ideal es avanzar de época y hacerse fuerte implementando las tecnologías respectivas, tanto para el trabajo económico como para el militar.

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

### Sujeto y religión

Una gran parte del videojuego transcurre durante la Edad Media, época marcada por el teocentrismo. Así, la visión religiosa es constante durante los sucesos que acompañan las campañas y las partidas. No obstante, resulta importante aclarar que no solo prevalece la religión católica cristiana, sino que hay cabida para otras creencias, que incluyen el judaísmo, el islamismo y la cosmovisión indígena americana.

Una de las formas para ganar partidas hace referencia a la captura de reliquias sagradas. En este sentido, conquistar tesoros escondidos de carácter religioso



brinda la oportunidad de alcanzar la victoria sin enfrentamientos bélicos. Esto indica que la religión juega un papel relevante en el desarrollo de las estrategias de juego, donde los representantes eclesiásticos (monjes) se tornan vitales para la búsqueda de esas reliquias.

### Sujeto y ética

Esta perspectiva se analiza, en primer lugar, desde el punto de vista ambiental. La madera es uno de los recursos más importantes para el avance económico, toda vez que permite la edificación. Obtener este recurso implica la tala de árboles, sin tener en cuenta el riesgo que la deforestación podría traer. Es evidente que las necesidades de siglos atrás no atendían a problemas medioambientales y solo importaba conseguir y tratar la madera para la construcción, que era el hecho que habilitaba el avance y crecimiento de las ciudades.

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

### Potencialidades educativas

AOE2 es un videojuego creado por Microsoft como herramienta de entretenimiento. No obstante, la comprensión hermenéutica ha podido establecer que existen elementos que pueden perfectamente aportar al campo educativo de manera formal o informal.

Es fácil determinar que hay una serie de conocimientos específicos reales que se adquieren en las disciplinas específicas de la literatura, la geografía, la ética, la religión, la economía y la historia, además del aporte al desarrollo de habilidades cognitivas, como el razonamiento, el análisis, la comparación y la síntesis. Por mencionar un solo ejemplo de esos conocimientos, AOE 2 permite hacer un viaje descrito en forma visual, oral y escrita a través de muchas regiones predominantes durante la Edad Media principalmente. El *gamer* puede conocer a distancia una gran cantidad de lugares de todo el mundo, donde probablemente se llevaron a cabo grandes batallas o grandes procesos mercantiles.

AOE 2 presenta los personajes (héroes o villanos), los cuales se pueden reconocer a partir de los relatos de las campañas. Es evidente que este reconocimiento hace parte de las potencialidades educativas porque permite identificar rasgos tanto físicos como psicológicos que influyeron en el desarrollo de las acciones encaminadas al cumplimiento de las misiones dentro de las campañas y, por supuesto, dentro de la historicidad.

Es evidente que AOE 2 hace un gran aporte a las ciencias sociales. Por eso fue importante revisar los lineamientos y estándares que para esa área del conocimiento plantea el Ministerio de Educación (MEN) de

Colombia. Este organismo gubernamental genera unas directrices con las cuales las instituciones educativas (básica y media) pueden crear sus propios currículos.

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

Por otro lado, se puede decir que cuando el *gamer* juega un videojuego quiere retar sus habilidades para poder ganar; son los objetivos y obstáculos del juego los que lo impulsan a diseñar estrategias fabulosas en busca de alcanzar la victoria. Es en ese proceso de búsqueda que inconscientemente gana saberes y habilidades. No todos los videojuegos generan los mismos saberes, incluso, habrá algunos con esas limitaciones. Lo cierto es que la apuesta de la investigación se orientó a establecer ese tipo de saberes que un jugador puede dominar en el momento en que se atreve a jugar AOE 2.

Otro de los ejes orientadores habla sobre “las distintas culturas, como creadoras de diferentes tipos de saberes valiosos: ciencia, tecnología, medios de comunicación, etc.”. Precisamente, el análisis de AOE 2 permitió establecer cómo el sujeto de esa cultura se relaciona e interactúa con las formas

de vivir y de sobrevivir, de comerciar y de combatir, utilizando las tecnologías existentes y las formas de comunicación de las diferentes épocas. Este aspecto nutrió considerablemente los hallazgos correspondientes a potencialidades educativas y a subjetividades.

Es claro que el *gamer* solo quiere jugar, jugar para divertirse; asimismo, es evidente que AOE 2 entretiene y que fue creado por Microsoft como un producto comercial. Sin embargo, queda abierta la investigación para otras opciones de estudio en donde el juego pueda aplicarse como estrategia didáctica de enseñanza-aprendizaje en el área de sociales y literatura.

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

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

## Referencias

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

- Arfuch, L. (2002). *Identidades, sujetos y subjetividades*. Buenos Aires: Prometeo libros.
- Belli, S. y López R, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athene Digital*, 14, pp 159-179. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>
- Corchuelo, F. (2011). Las ideas maestras en torno a la educación subyacentes en el pensamiento de Santo Tomás. Disponible en: <https://www.google.com.co/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cad=2&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwibsbHM7efYAhVB21MKHTkWDz4QFggtMAE&url=https%3A%2F%2Fdenixusta.files.wordpress.com%2F2011%2F02%2Fas-ideas-maestras-en-torno-a-la-educacion.doc&usg=AOvVawIT8RWRn-vyjqNsJvScl4wnV>
- García, F. y Rajas, M. (coords.) (2011). *Narrativas audiovisuales: mediación y convergencia*. Madrid: Ícono 14.
- Gardies, A. (1993). *L'Espace au cinéma*. París: Méridiens-Klincksieck.
- Guiraud, P (1972). *La semiología*. Buenos Aires: Siglo XXI editores.
- González, F. (2012). La subjetividad y su significación para el estudio de los procesos políticos: sujeto, sociedad y política. En Piedrahita E, C., Díaz G, A. y Vommaro, P. (comps.). *Subjetividades políticas: desafíos y debates latinoamericanos*, Universidad Distrital Francisco José de Caldas (pp. 11-29). Disponible en: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/coediciones/20130218032232/Subjetividadespoliticas.pdf>
- Gros S, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *EduTec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (12). Disponible en: <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/557/291>
- Huergo, J. y Fernández, M. (2000). *Cultura escolar; cultura mediática*. Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional.
- Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. *Technology Review*. Disponible en: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>
- Martín-Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- McEwan, H, y Egan, K. (comps.). (1995). *La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación*. New York: Amorrortu editores.
- Molano, M. y Santorum, M. (2011). *Videojuegos = narración + acción + actuación*. Madrid: Ícono 14.
- Murray, J. (1997). *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Pelbart P, P. (2010). Subjetividad contemporánea. En Sánchez L, A., Hensel R, F., Pedraza G, Z. y Zuleta P, M. (comps.). *Actualidad del sujeto. Conceptualizaciones, genealogías y prácticas*. Bogotá. Universidad Central, Universidad del Rosario, Universidad de los Andes.
- Pérez, M. (2004). *Los nuevos lenguajes de la comunicación: enseñar y aprender con los medios*. Barcelona: Paidós.
- Pimentel, L. (1998). *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa*. Buenos Aires: Siglo XXI editores.
- Ricoeur, P. (1985). *Explicar y comprender. Texto, acción, historia*. Hermenéutica en acción. Buenos Aires: Docencia.
- Roncagliolo, R. y Janus, N. (1984). *Publicidad transnacional y educación en los países en desarrollo, en la educación en materia de comunicación*. Paris: Unesco.
- Valderrama, C. (2007). *Ciudadanía y comunicación, saberes, opiniones y haceres escolares*. Bogotá: Siglo del Hombre Editores.
- Zemelman, H. (2012). *Sociedad y sujetos: el análisis de coyuntura y su dimensión ética*. Documento de trabajo para la Red de Metodología.