

The background of the cover is a dark blue gradient. Overlaid on this is a complex, glowing blue light trail that forms a silhouette of a human figure, possibly a character from a video game. The light trails are most concentrated in the upper right quadrant, where they form a bright, multi-pointed starburst or 'X' shape. From this central point, numerous thin, wispy lines radiate outwards, some following the contours of a head and shoulders, while others trail downwards and outwards, suggesting movement or energy. The overall effect is ethereal and digital.

La influencia de la religión cristiana en el diseño de personajes de videojuegos

Eduardo Arroyo Vega
Universidad Francisco de Vitoria

ANTECEDENTES

Es innegable que la religión cristiana ejerce una influencia directa en nuestra sociedad, y por ende, en los productos audiovisuales que se desarrollan en ella. El mundo de los videojuegos no es una excepción, ya que toma múltiples referencias culturales y religiosas para desarrollar las tramas que tanto disfrutan los jugadores.

Los videojuegos narran historias, y estas historias se construyen siguiendo el mismo patrón que las narrativas. Los personajes de los videojuegos, a menudo, siguen los arquetipos descritos por Campbell en su libro *El héroe de las mil caras*, un completo estudio sobre las diferentes mitologías del mundo y sus puntos en común, o bien adquieren un carácter definido por los estudios de Carl Jung, que a su vez se basan en los temperamentos descritos por Hipócrates en la antigüedad (Galán, 2007).

Las tramas de los videojuegos también se ajustan al esquema de *El viaje del héroe* propuesto por Campbell y más tarde revisado por Vogler. Esta estructura plantea una evolución del personaje principal, que debe superar una serie de pruebas con las que finalmente trasciende a un nuevo plano. En su periplo encontrará diferentes personajes que cumplen funciones diversas, desde ayudarlo a conseguir sus fines inmediatos hasta tratar de apartarlo de su misión.

Este viaje del héroe se divide en tres actos. En el primero, se nos presenta al héroe y su entorno, se nos da una idea de su carácter alineado con el bien.

Al héroe se le presenta una prueba vital, que supone abandonar el mundo conocido para adentrarse en otro, donde comprobar sus habilidades. El segundo acto nos muestra al héroe y sus relaciones con otros personajes, la búsqueda de aliados y el cruce del umbral hacia lo desconocido. Vemos entonces su dimensión humana, sus dudas y miedos; es decir, se tiende un puente empático entre el héroe y el espectador. En el tercer y último acto, el héroe debe enfrentarse a un gran peligro, a su némesis. Todo el bagaje recogido en su periplo es necesario para enfrentarse a esta prueba y trascender. El premio es el elixir, que trae la prosperidad al mundo del héroe (Vogler, 2002).

La estructura del viaje del héroe tiene ciertos paralelismos con la religión cristiana. En primer lugar, el héroe ha nacido en unas circunstancias especiales, como, por ejemplo, ser hijo de una virgen. El héroe debe sufrir una serie de penalidades para trascender a un estado superior, algo similar al martirio de Cristo. Campbell define al héroe como «alguien que ha subordinado su vida a un propósito superior que está más allá de los ámbitos de la personalidad» (Campbell, 1991). En su resurrección, tenemos a un Jesús purificado, que trae la palabra de Dios a los hombres y un mensaje de esperanza y redención. Esa esperanza es el elixir sagrado que el héroe trae a su pueblo y que conseguirá la salvación.

VIDEOJUEGOS Y RELIGIÓN EN LA ACTUALIDAD

Carlos Santos (2012) hace una interesante reflexión acerca de la visión occidental y oriental de la interacción entre religión y videojuegos. Según comenta Santos, tenemos que fijarnos en que estamos en una nueva generación de videojuegos, donde el jugador demanda una historia compleja, rica en matices y capaz de mantenerlo en vilo.

Los primeros videojuegos no necesitaban un argumento especialmente complejo; nadie se plantea por qué el fontanero Mario debe salvar a la princesa Peach. Con la inclusión de videojuegos de rol, las historias se hicieron más complicadas por pura lógica. Es necesario establecer vínculos correctos entre los personajes para atrapar al jugador y conseguir una experiencia de inmersión en el videojuego que sea única.

La visión occidental sobre la interacción de la religión y los videojuegos termina por equiparar la religión a la violencia, hecho que se puede constatar en muchos videojuegos de reciente lanzamiento, como *Assassin's Creed* o *Castlevania: Lords of Shadow*. La respuesta por parte de los medios más afines a la religión ha sido muy dura: alegan un profundo desconocimiento del cristianismo. El problema es que los videojuegos nombrados se apoyan en el pasado, cuando la religión

se convirtió en un método de control autoritario. Las cruzadas en Tierra Santa son el escenario ideal para generar una batalla entre un clan de asesinos y la Orden de los Templarios (*Assassin's Creed*). O bien presentar a Gabriel Belmont, un guerrero de la Orden de la Luz (*Castlevania: Lords of Shadow*) enviado por la Santa Sede a terminar con el mal que asola la tierra y recuperar una reliquia perdida. El viaje de Gabriel Belmont le revelará la terrible verdad de cómo su esposa muere por su propia mano en una trama orquestada por un compañero de la orden y el mismo Satán. El periplo de Gabriel es un viaje desde la luz hasta las tinieblas, y logra que el jugador se involucre emocionalmente en el juego (Alcázar, 2014).

Un estudio desarrollado por Greg Perreault (estudiante de doctorado de la Universidad de Misuri) analizó qué videojuegos actuales equiparan la religión con la violencia. Las conclusiones de dicho estudio fueron presentadas en la Conferencia sobre la Religión Digital:

En la mayoría de estos juegos, hubo un fuerte énfasis en los caballeros Templarios y los motivos de los cruzados [...]. Se hizo hincapié en solo el lado violento de la religión, pero en cada uno de estos juegos de la religión, creó un problema que el personaje principal tiene que superar. Obtener una confrontación directa con los fanáticos religiosos o ser perseguido por la culpa religiosa. [...] Parece que los desarrolladores están tratando de atacar deliberadamente la religión organizada en estos juegos. Creo que todos están utilizando la religión para crear estimulantes puntos de inflexión en sus guiones. Si nos fijamos en los juegos, la mayoría de ellos requiere alguna forma de violencia, porque la violencia es el conflicto y el conflicto trae emoción al juego. La religión parece estar asociada con la violencia, ya que contribuye a un relato más convincente (Ruiz, 2012).

Según otros estudios, los videojuegos no van en contra de la religión, sino que se aprovechan de ella con el objetivo de crear historias más creíbles o escenarios susceptibles de asombrar al jugador. La capacidad de integrar dos mundos tan dispares queda resuelta en juegos como *Black & White*, donde el jugador puede encarnar al mismo Dios. Según Santos, solo aquellos que viven con un fervor irracional su fe ven en estos videojuegos una blasfemia y un ataque directo a sus creencias, cuando lo que realmente ocurre es que se produce una simbiosis que busca más el entretenimiento del jugador que una crítica encarnizada a un sistema de creencias.

Sin embargo, la versión oriental en cuanto a videojuegos y religión cambia radicalmente. Hay que poner el foco en el mayor productor de videojuegos del mundo: Japón. Se trata de un país sin religión oficial; es decir, sincretista. Todas las religiones son admitidas y adaptadas a la cultura ancestral japonesa. Esta

mezcolanza cultural tiene su reflejo en muchos de sus productos de ocio, como el cómic (manga), las series de dibujos animados (anime) o los propios videojuegos. Santos menciona la saga *Dragon Quest*, donde se narra la manida historia del caballero andante que rescata a la princesa. En el videojuego, existen numerosas referencias iconográficas al cristianismo; por poner un ejemplo, el protagonista debe acudir a una iglesia para confesarse y ser purificado, de esa manera guarda el avance de la partida y recupera salud.

RELIGIÓN Y VIDEOJUEGOS: VERTIENTE IDEOLÓGICA

Con toda esta información acerca de los diferentes arquetipos y sus encarnaciones, parece que la religión no tiene un espacio claro; sin embargo, un personaje religioso o creyente es un personaje de una gran riqueza, principalmente porque se encuentra en medio de una inmensa cruzada emocional y en una búsqueda del propio sentido de su existencia. Este rasgo antropológico tan inherente en el ser humano nos coloca en una senda de autorreconocimiento y al mismo tiempo nos propone un camino lleno de descubrimientos y asombro.

Normalmente, los videojuegos que tratan o implementan la religión lo suelen hacer por dos vertientes. Por un lado, la vertiente iconográfica, profundamente enraizada en el imaginario colectivo de los jugadores europeos (y cada vez más en los asiáticos) y, por otro lado, está la vertiente ideológica. Esta vertiente ideológica, desgraciadamente, no muestra la religión cristiana como un modo de abordar la existencia basado en el bien hacia los demás. Este hecho, tan notable en el cristianismo, pasa desapercibido totalmente, y se enfoca esta religión como una creencia cruel y fanática que trata de constreñir al hombre por el camino de una virtud cuasidivina, prácticamente inalcanzable.

Se suele representar la religión cristiana como un arma de control que se apoya en el miedo atávico del ser humano a la propia muerte, a la vida finita y al desconocimiento de lo que hay más allá, ignorando que el propio cristianismo propone una revisión y reflexión a sus seguidores para que analicen su comportamiento y puedan alcanzar el perdón por sus pecados.

Este tipo de humanismo, tan cercano a la propia naturaleza cambiante del hombre, apenas es representado, salvo cuando el héroe de turno realiza un inmenso sacrificio final para solventar la situación, y nunca queda claro si lo hace por propio egoísmo o realmente se sacrifica por el bienestar de los demás en un acto de extraordinaria nobleza. El enfoque de la religión cristiana como un sistema opresor garantiza una atmósfera ideal para desarrollar historias y personajes.

Normalmente, la iglesia, que siempre encarna la luz y el bien, se torna el enemigo, la sinrazón, el sistema que oprime y determina quién merece la vida eterna y quién arderá en las llamas del infierno. Cuando esto ocurre en la trama del videojuego, nos topamos con escenarios ficticios donde la sociedad no tiene acceso a la información o esta se encuentra claramente sesgada y controlada por el clero.

Este tipo de escenario aparece en videojuegos como *Bioshock Infinite* o *FarCry 5*. Incluso, en *Resident Evil 4*, la acción se desarrolla principalmente en un pueblo montañoso y aislado de España (supuestamente en Galicia). Aquí, las hordas de zombis infectados por el virus T son reemplazadas por aldeanos fanáticos que siguen una especie de culto apocalíptico inspirado en el Antiguo Testamento. De hecho, la nueva cepa del virus se llama *las plagas*, en una clara alusión a las plagas que asolaron Egipto.

Es sencillo ver cómo la religión cristiana se torna oscura y fanática en diferentes juegos en lugar de mostrar su vertiente más humanista. Obviamente, un escenario *medieval* desde el punto de vista cronológico e intelectual ofrece unos retos más inmediatos para un jugador que un escenario de concordia, reflexión y búsqueda de la verdad.

En un artículo para Gamasutra, George Campbell (2018) hace hincapié en cómo se fomenta solo una parte negativa de la religión en los videojuegos:

Additionally, as a plot device or a framing device, 'religion is bad' is a simple way to get audience attention and sometimes touch on points otherwise difficult to convey. In terms of video games, battling an enemy cult is an easy way for designers to show what that cult and its clerics can do and sometimes how supernatural that belief system truly is.

Campbell opina que se puede utilizar la religión como un ingrediente de una trama sin necesidad de que sea negativo. Pone como ejemplo la saga *Star Wars*, donde la religión en torno a *la Fuerza* hace que existan personajes alineados con el bien, como son los *jedi* y personajes alineados con el mal, como son los *sith*. Es decir, las decisiones humanas tienen un peso claro y relevante.

RELIGIÓN Y VIDEOJUEGOS: VERTIENTE ICONOGRÁFICA

La vertiente iconográfica de la religión cristiana es ampliamente utilizada en prácticamente todos los tipos de videojuegos, desde un juego de rol masivo de múltiples jugadores en red hasta un videojuego de lucha. La iconografía cristiana,

especialmente aquella reflejada en el Antiguo Testamento, está plagada de criaturas y escenarios susceptibles de convertirse en terrenos donde desarrollar una historia. Pero no solo se emplean estos elementos; los símbolos asociados al cristianismo, como la cruz, la escritura enoquiana, o incluso elementos de la liturgia, como el agua bendita, han sido ampliamente utilizados en el diseño de personajes de videojuegos.

Es curioso ver como los japoneses son precisamente los que más lo utilizan dada su gran riqueza y variedad. No hay que olvidar que Japón es el principal fabricante de videojuegos del mundo; su producción anual supuso casi dos billones de dólares en 2016; creció más en 2016 que en los once años posteriores (González, 2018). Japón es un país sincretista; es decir, no tiene una religión oficial a día de hoy, y en el archipiélago conviven budismo, taoísmo, sintoísmo y cristianismo. Normalmente, en los videojuegos de aventuras, se suelen combinar religiones y mitologías de Europa y Asia, con toda su iconografía asociada. A menudo, el héroe de la historia es un personaje sencillo, humilde, de gran valor y generosidad: un arquetipo del bien. Este personaje se suele relacionar con la figura del *santo* cristiano, un personaje que aúna todas las cualidades que promulga esta religión. La eterna lucha del bien contra el mal también aparece continuamente.

Los villanos suelen encarnar todos los valores asociados a las figuras del mal, especialmente a la figura del mal absoluto, como es Lucifer; eso, en el caso de la influencia cristiana y del Antiguo Testamento. Otros personajes de corte *malvado* nos recuerdan directamente al Loki nórdico, dios del engaño, o a dioses destructores, como Ashura, diosa de la destrucción hindú. Es muy común mezclar diversas religiones y mitologías para ofrecer una aventura plena de matices.

Juegos como *Final Fantasy* utilizan a menudo criaturas de diferentes mitologías, héroes y guerreros. Entre las criaturas que podemos invocar se encuentran las siguientes (Redondo, 2014):

- Mitología griega: Hades, Ixión, Cancerbero, nereidas, hecatonquiros y centauros.
- Mitología hebrea, islámica y babilónica: ifrit, Bahamut, Gilgamesh y Tiamat.
- Mitología nórdica: Odín, Sleipnir, Fenrir y valquirias.
- Cristianismo: leviatán y diablo.
- Otras: Quetzal, Sheeva, Indra.

VIDEOJUEGOS REPRESENTATIVOS QUE IMPLEMENTAN EL CRISTIANISMO DESDE UN PUNTO DE VISTA IDEOLÓGICO

EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON

El Shaddai: Ascension of Metatron es un videojuego para las plataformas PlayStation 3 y Xbox One, desarrollado por UTV Ignition Games y lanzado al mercado en Europa el 9 de septiembre de 2011. Se trata de un juego en tercera persona, donde el jugador controla a Enoch; este va equipado con tres armas diferentes: el arco, la tempestad y el velo. Cada arma le permite combatir enemigos a corta, media y larga distancia. Pero estas armas se debilitan al infligir dolor al enemigo, por lo que deben ser purificadas para recuperar todo su poder. Asimismo, el personaje va cubierto de una armadura que lo protege y que también va deteriorándose. Este videojuego se basa en el Libro de Enoc, y el personaje principal debe encontrar a varios ángeles caídos que pretenden convocar una enorme inundación que terminaría con la raza humana. Para evitarlo, nuestro personaje es ayudado por los cuatro arcángeles (Uriel, Gabriel, Miguel y Rafael), incluso por Lucifer, que se halla a las órdenes directas de Dios. El juego es toda una experiencia visual y se muestra todo tipo de obras de arte de corte religioso. Su apartado musical es excelente, con una banda sonora centrada en temas interpretados por un coro y claramente influenciada por la música eclesiástica. El portal de videojuegos IGN realizó una reseña a través de su colaborador, que solo destaca la poderosa estética y banda sonora del juego. El resto de los elementos evaluables del videojuego no son satisfactorios y concluye que es una auténtica lástima no haberle dedicado más tiempo, porque podría haber representado un videojuego único, y termina por convertirse en un *hack and slash* aburrido y con demasiadas pretensiones (Moriarty, 2011).

La devastadora crítica del portal IGN contrasta bastante con la revisión que ofrece otro famoso portal de videojuegos, como es Gamespot. Aquí, Mc Shea realiza una profunda revisión del sistema de juego de *El Shaddai* y concluye que, a pesar de lo repetitivo, el juego ofrece un sistema único que obliga al jugador a tomar diferentes decisiones. No se trata solamente de machacar un botón; existirán ocasiones en las que habrá que elaborar estrategias para prevalecer, al mismo tiempo que vigilamos que nuestro personaje no pierda su armadura celestial o que sus armas no se han tornado impuras en el fragor de la batalla (Mc Shea, 2011).

Shin Megami Tensei

En esta saga de juegos de rol creados por la desarrolladora Altus, nos encontramos el siguiente escenario. En un Japón de finales de los años noventa, se ha

abierto una brecha que permite a los demonios entrar en nuestro mundo. Tal y como se describe en la *Divina comedia*, de Dante, existe una lucha ancestral entre Dios y Lucifer por la humanidad. Afortunadamente, los seres humanos son capaces de controlar a los demonios que surgen de la brecha o convocarlos mediante un programa informático. Cuando se convoca a un demonio, el personaje puede tratar de convencerlo y llevarlo al lado bueno, de manera que se convierte en su camarada, o, por el contrario, el personaje puede dejar seducirse por él y terminar por ayudar a las huestes infernales a dominar el planeta.

Como se puede deducir del título original, los ángeles y los demonios son personajes recurrentes en la saga, pero no representan precisamente al bien y al mal. Los ángeles aparecen como figuras rectas, autoritarias y arrogantes lideradas por YHVH (nombre hebreo del dios judeocristiano), que se enfrentan a cualquiera que contradiga sus dogmas de fe. Su objetivo es meter en vereda a los humanos, eliminando el libre albedrío, forzándoles a adorarles y a actuar de manera correcta según su visión del mundo. Por su parte, los demonios abogan por el caos y la destrucción. Su líder suele ser Lucifer, ángel caído que trata de eliminar el férreo control de YHVH, pero que tampoco asegura el bien de los humanos. Su alineamiento asegura la libertad, pero condena a los humanos a un estado más primitivo en el que prima la supervivencia del más fuerte (San Simón, 2017).

El videojuego de rol toma su inspiración de múltiples mitologías, pero presenta una característica que lo hace diferente a otros videojuegos similares: al tratar con demonios, muchos de ellos inspirados en el cristianismo, el jugador debe superar dilemas morales y éticos que ponen a prueba sus valores, creencias e incluso religiosidad. La saga tuvo un gran éxito en Japón y alcanzó hasta veinticuatro títulos diferentes entre 1992 y 2017.

THE BINDING OF ISAAC

Es un juego bastante controvertido, sobre todo porque presenta un lado negativo de la religión: el uso extremista y violento de las Sagradas Escrituras. La trama del juego nos habla de Isaac, un niño cuya madre oye la voz de Dios en algunas ocasiones hasta que, en un determinado momento, le pide que sacrifique a su hijo. El niño, aterrorizado, huye de su madre y se esconde en el sótano. Lo que no sabe es que ha pasado a una nueva dimensión, donde aparecerán algunos personajes basados en sus homónimos del Antiguo Testamento, como Lucifer, los arcángeles, los jinetes del apocalipsis etc. Además, podrá hacer uso de diferentes elementos relacionados con la liturgia, como agua bendita, escapularios, rosarios, obleas sagradas, etc.

Isaac librará su propia batalla entre el bien y el mal, y los ángeles y demonios tratarán de influir en él para acercarlo hacia la luz o la oscuridad, respectivamente. A pesar de haber levantado muchas ampollas, hay opiniones que niegan dicha controversia y tildan al juego de experiencia amena donde se plantea la religión como una conversación y una reflexión. Davis (2015) opina, en un artículo para el portal de videojuegos Destructoid, que este videojuego realmente no es anticristiano, que es necesario adentrarse en él para descubrir que la religión cristiana ofrece muchos espacios de confort y reflexión; aunque, al mismo tiempo, señala lo terrible de utilizar la religión a favor de unos pocos instaurando el miedo y malogrando el mensaje de esperanza que subyace.

Limbo

Limbo es un juego de lógica y plataformas desarrollado en 2010 por la compañía danesa Playdead. Se trata de un juego en 2D con una marcada estética en blanco y negro, heredera de cineastas como Fritz Lang o Tim Burton. Es un juego que también tiene reminiscencias del cine mudo por lo particular de su desarrollo. Su personaje principal es un niño que despierta en un bosque y trata de encontrar a su hermana. El juego es bastante duro, puesto que este niño tiene que sortear diferentes desafíos y puede perder la vida en cualquier momento. Además, el juego termina de un modo abrupto. El mensaje que la compañía quería dar es la aceptación de la muerte como parte de la vida, ya sea la de un ser querido o bien la propia.

Esta aceptación tiene que ver con el ascenso a un plano superior, como en el viaje del héroe, o bien con la experiencia religiosa cristiana de soportar un purgatorio para ser purificado de los pecados cometidos. Más allá de una estética interesante, *Limbo* cosechó todo tipo de críticas. Unos decían que el juego muestra este tipo de gráficos porque la propia desarrolladora no sabía hacia dónde llevar el videojuego, y otros lo ven como un tributo al cine *noire* y al expresionismo alemán de principios del siglo xx. De cualquier modo, *Limbo* tiene una clara influencia cristiana y de ese lugar llamado *purgatorio* donde las almas penan y se liberan de sus pecados. La controversia viene cuando hay que plantearse si quien debe vivir esa aventura en un mundo tan hostil debe ser un niño.

El portal IGN describe *Limbo* como un gran logro, diferente a cualquier otro juego. Si bien es un juego corto, se disfruta cada minuto (Hatfield, 2011).

Black & White

Black & White es un videojuego para PC y Mac estrenado el 30 de marzo de 2001. Se trata de un juego de simulación de dios que nos pone en la piel de

una deidad. Desarrollado por Lionhead Studios, es uno de los juegos de mayor prestigio y más populares de Peter Molyneux como diseñador y Steve Jackson como director. El juego va más allá de la serie *Populous*, también de Molyneux, para ponernos bajo la piel de un dios que seleccionaremos de una lista limitada. Conforme vayamos tomando decisiones morales, nos iremos acercando hacia el bien o el mal, o bien permaneceremos en un bando neutral, pero siempre con el mismo objetivo: acabar con Némesis, un dios que desea dominar todo el planeta. Durante la partida, interactuaremos con la deidad elegida, que aceptará de buen grado nuestras órdenes e irá adaptando su personalidad y comportamiento en función del trato que reciba. En el juego no se incluye a la deidad cristiana, pero es oportuno nombrarlo por ser único en su género.

Estos son algunos ejemplos de videojuegos donde se adaptan tramas o sucesos recogidos en las Sagradas Escrituras o bien se plantea una reflexión sobre la ideología religiosa cristiana. La conclusión a la que llegamos es que la mayor parte de estos juegos no respetan la religión cristiana y la enfocan como un sistema de creencias radicalizado.

VIDEOJUEGOS REPRESENTATIVOS QUE IMPLEMENTAN EL CRISTIANISMO DESDE UN PUNTO DE VISTA ICONOGRÁFICO

DEVIL MAY CRY

La saga *Devil May Cry* cuenta con cinco títulos dentro de la franquicia. Fue desarrollada por la empresa japonesa Capcom para el sistema PlayStation 2 en el año 2001. Se trata de un juego del género *hack and slash* donde podemos manejar un solo personaje principal. Este personaje se llama Dante y es un híbrido demonio-ángel. Su padre, un famoso demonio llamado Sparda, se rebeló contra su propia naturaleza cuando tomó por esposa a un ángel llamada Eva, con la que engendró dos hijos: Dante y Vergil.

A lo largo de las sagas, vamos conociendo más sobre la familia de Dante; además, los juegos no siguen un orden cronológico, sino que muestran el presente y pasado del protagonista. Dante hace frente a multitud de enemigos a lo largo de su periplo en los videojuegos; muchos de estos enemigos se basan en demonios del Antiguo Testamento, aunque, como es habitual, la mezcla de mitologías, religiones y creencias también se hace presente en el juego. Los objetos de combate que obtiene Dante se relacionan con otras creencias; por ejemplo, las botas Beowulf o las espadas Agni y Ruda aluden directamente a otras religiones o mitologías. Lo más original de este juego fue desarrollar un híbrido demonio-ángel, consiguiendo un protagonista que tiene lo mejor de ambos mundos. Se puede concluir, por tanto, que nos encontramos ante un

personaje cuya naturaleza es única y que además tiene dilemas morales por las propias experiencias que ha vivido.

Tras lo visto hasta este momento, comprobamos que *Devil May Cry* está profundamente relacionado con la religión cristiana. El protagonista lleva el nombre de Dante Alighieri, escritor de la *Divina comedia*. En esta epopeya escrita hacia el año 1300 se narra la bajada a los infiernos del propio Dante, junto con Beatriz y Virgilio, y cómo a través de los diferentes círculos del infierno se encuentra con personajes de la historia.

La saga *Devil May Cry* ha sido un éxito rotundo desde su lanzamiento, y se ha implementado a sus personajes en otros videojuegos de la casa. Dante, Trish y Vergil hacen su aparición en *Marvel VS Capcom 3* y *Ultimate Marvel VS Capcom 3*. El portal Gamestop ha valorado la saga en un 7,9 con una muestra de más de dos mil usuarios (Gamestop, 2015).

DANTE'S INFERNO

Este videojuego fue desarrollado por Visceral Games junto con EA para los sistemas domésticos PlayStation3 y Xbox. Es una interpretación libre de la primera parte de la *Divina comedia*, de Alighieri. Se trata de un videojuego del género *hack and slash* donde controlamos a Dante, un caballero de la Orden de los Templarios que combate y resulta muerto en la tercera cruzada. Al llegar al infierno se topa con que su amada Beatrice ha muerto y el propio diablo ha secuestrado su alma con un propósito maléfico. Por ello, se embarca en un viaje para liberar el alma de su amada de las garras de Lucifer. El diablo necesita un alma destinada al cielo para contraer nupcias con ella y así liberarse de su estancia en el infierno. Dante va pertrechado con la guadaña de la muerte, que se alimenta de las decisiones violentas y se potencia cada vez que se utiliza.

Su otra arma principal es la cruz, que, por el contrario, se nutre de las decisiones justas, de la clemencia y de la liberación. De nuevo, se muestra una dualidad bien/mal en forma de decisiones que el jugador debe tomar en nombre del personaje. El viaje de Dante por los nueve círculos del infierno también nos muestra enemigos relacionados con cada infierno; así, en el círculo de la gula, combate enemigos obesos que tratan de devorarlo.

El juego sigue claramente la estructura del viaje del héroe, aunque esta vez el elixir sagrado que salva al héroe no es otra cosa que el propio perdón por sus pecados. En cada círculo, el propio Dante debe expiar sus propios pecados y redimirse a sí mismo de toda la violencia de su pasado. El portal IGN define al juego como un gran logro a nivel estético y representativo de los escenarios

descritos en el poema, pero repetitivo a la hora de jugarlo por la escasez de combinaciones (Haynes, 2010).

BAYONETTA

Bayonetta es un videojuego desarrollado por Platinum Games y publicado por Sega en 2009 para los dispositivos PlayStation3 y Xbox One. Su creador es Hideki Kamiya, el mismo que ideó *Devil May Cry* y *Okami*. El videojuego se engloba dentro del género *hack and slash* y tiene como protagonista principal a una poderosa bruja. La trama del juego sitúa a la bruja Bayonetta en la Orden de la Sombra; dicha orden mantiene un enfrentamiento con los señores de la luz. Tras la ruptura entre ambos bandos, se produjo una cacería masiva de brujas. Pero estas lanzaron su ofensiva preparando a las nuevas adeptas para combatir a las huestes del cielo. Dentro de esta nueva generación se encuentra Bayonetta, capaz de manejar un poder oculto y devastador llamado *left eye*. La relación directa a nivel iconográfico de la religión cristiana en este videojuego está en los enemigos de Bayonetta. Muchos de ellos son criaturas del coro celestial. Este coro celestial se compone de tres jerarquías, según estudia la angelología y la teología sistemática:

1.ª jerarquía:

- Serafines.
- Querubines.
- Tronos.

2.ª jerarquía:

- Dominaciones.
- Virtudes.
- Potestades.

3.ª jerarquía:

- Principados.
- Arcángeles.
- Ángeles.

Asistimos a una inversión de alineaciones, donde las brujas, que tradicionalmente se asocian al mal, representan esta vez a las heroínas del juego. Y, por el contrario, los seres celestiales, tradicionalmente alineados con el bien, son los enemigos por batir.

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOWS

Si existe un juego con referencias claras al cristianismo, es necesario hablar de *Castlevania: Lords of Shadow* y *Lords of Shadow 2*. Este videojuego es la última entrega de la exitosa saga iniciada por Konami en 1986. La saga de *Castlevania* se centra en la familia Belmont, un clan de cazadores de vampiros pertenecientes a la Orden de la Luz. Esta orden religiosa, inspirada en los templarios, es consagrada por el Vaticano y el papa vigente. La saga comienza con las aventuras de Simon Belmont, un poderoso cazador de vampiros que se enfrenta al más icónico y poderoso de ellos, el conde Drácula.

Existen cuarenta videojuegos diferentes de *Castlevania* creados entre 1986 y 2018. Unos se engloban dentro del género plataformas, otros dentro de los videojuegos de lucha y otros dentro del género *hack and slash*. Este estudio se centra especialmente en los títulos *Lords of Shadow* y *Lords of Shadow 2*, porque reinician completamente la franquicia y, además, se puede observar la clara influencia del cristianismo en muchos aspectos, desde el diseño de personajes hasta las localizaciones, la arquitectura del castillo de Drácula o el uso de objetos dentro del juego.

La saga *Lords of Shadow* comienza con Gabriel Belmont, un huérfano europeo adoptado por la Orden de la Luz para combatir la creciente oscuridad que asola Europa. La historia se ubica en el año 1047 de nuestra era, en lo más profundo de la Europa del Este. En este escenario desolador y oscuro, aparece un guerrero de la luz, con su atuendo inspirado en los templarios, que luchan en las cruzadas por Tierra Santa. Gabriel porta su cruz de combate, un poderoso látigo de plata letal para los enemigos. También se ayuda de dagas sagradas convertidas en relicarios con huesos de santos en su interior o bien de agua bendita, que resulta letal para determinados enemigos. El cristianismo está presente en *Castlevania* en múltiples aspectos.

Un gran número de enemigos en este videojuego son demonios de la religión cristiana o bien criaturas basadas en otros seres celestiales, como ángeles. El enemigo que batir es Satán. Cabe destacar que el diseño de Gabriel Belmont se basa en los guerreros sagrados cristianos de la época medieval; se utiliza el color rojo y negro como símbolo de su furia, que contrasta con el blanco prístino de su esposa Marie como símbolo de inocencia, que Gabriel va perdiendo a lo largo de la historia (Alcázar, 2014).

CONCLUSIONES

Videojuegos y religión mantienen una relación estrecha pero complicada. Realmente, no existe un diálogo entre ambos mundos, y los videojuegos emplean mayoritariamente la religión por su riqueza de personajes, escenarios e iconografía asociada.

La religión aparece como parte de la trama de muchos videojuegos; es un campo idóneo para desarrollar mundos de ficción y crear una atmósfera determinada. La iconografía asociada facilita mucho esta labor.

La religión aparece deformada o tratada como un sistema opresor y cruel que roza el fanatismo. Este tratamiento no funciona en la mayor parte de los casos como una crítica a la propia religión, sino que sirve como contexto para desarrollar una historia.

El personaje de Lucifer se convierte en el antagonista en varios videojuegos, y su representación no difiere mucho de las descripciones dadas en los textos sagrados: siempre representado como el ángel caído, lleno de orgullo y rabia hacia su padre, celoso de la humanidad y tratando de destruir la obra de dios.

El aspecto más tratado a nivel ideológico en los videojuegos influenciados por la religión cristiana es el acercamiento hacia el bien o el mal mediante las decisiones que se toman a lo largo del juego.

Los personajes descritos en las Sagradas Escrituras resultan tremendamente atractivos y complejos como para ser conceptualizados por parte del departamento artístico. Es innegable el atractivo que suscitan estos seres cuando se les otorgan poderes que apenas pueden ser expresados o cuantificados de manera finita.

Las criaturas celestes o infernales descritas en los textos sagrados encajan perfectamente con la escalada de poder y las habilidades que normalmente sufren los protagonistas de los videojuegos. Un esquema muy relacionado con la estructura de evolución que siguen los protagonistas de los videojuegos y cómics asiáticos.

Cuando la desarrolladora del videojuego es occidental, el tratamiento que se suele dar a la religión es negativo. Se muestra la parte más violenta y fanática, sin ahondar en el mensaje, o aquellos pasajes más inhumanos.

BIBLIOGRAFÍA

- Alcázar, J. (2014). *El Arte de Castlevania: Lords of Shadow*. Barcelona: Norma.
Campbell, J. (1991). *El poder del mito*. Barcelona: Salamandra.

- Campbell, G. (2012). *How to handle Christianity in Videogames*. Gamasutra. Recuperado de: https://www.gamasutra.com/blogs/GregoryCampbell/20180426/317059/How_to_Handle_Christianity_in_Video_Games.php (Fecha de consulta: 23/01/2019).
- Davis, B. (2015). *Faith in gaming: The influence of Christianity in videogames*. Destructoid. Recuperado de: <https://www.destructoid.com/faith-in-gaming-the-influence-of-christianity-in-videogames-289614.phtml> (Fecha de consulta: 23/01/2019).
- Galán, E. (2007). «Fundamentos básicos en la construcción de personajes para medios audiovisuales». *Revista del CES Felipe II*, 7. Universidad Carlos III de Madrid.
- Gamestop (2015). *DmC: Devil May Cry*. Gamestop. Recuperado de: <https://www.gamespot.com/dmc-devil-may-cry/reviews/> (Fecha de consulta: 23/01/2019).
- González, A. (2018). *El mercado del videojuego japonés crece por primera vez en 11 años*. Vandal. Recuperado de: <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350702239/el-mercado-japones-del-videojuego-crece-por-primera-vez-en-11-anos/> (Fecha de consulta: 23/01/2019).
- Hatfield, D. (2011). *Limbo review*. IGN. Recuperado de: <https://www.ign.com/articles/2011/08/02/limbo-review-2> (Fecha de consulta: 29/01/2019).
- Haynes, J. (2010). *Dante's Inferno Review*. IGN. Recuperado de: <https://www.ign.com/articles/2010/02/03/dantes-inferno-review-2> (Fecha de consulta: 29/01/2019).
- Mc Shea, T. (2011). *El Shaddai: Ascension of the Metatron combines gorgeous artistic design with enticing combat to create a memorable adventure*. Recuperado de: <https://www.gamespot.com/reviews/el-shaddai-ascension-of-the-metatron-review/1900-6329692/> (Fecha de consulta: 23/01/2019).
- Moriarty, C. (2011). *El Shaddai: Ascension of the Metatron Review*. IGN. Recuperado de: <https://www.ign.com/articles/2011/08/16/el-shaddai-ascension-of-the-metatron-review> (Fecha de consulta: 23/01/2019).
- Redondo, A. (2014). *Final Fantasy: Invocaciones, Bestias y Mitología*. El Economista. Recuperado de: <https://juegosadn.eleconomista.es/final-fantasy-invocaciones-bestias-y-mitologia-ar-1716/> (Fecha de consulta: 23/01/2019).
- Ruiz, P (2012). *Los videojuegos están enseñando que la religión es violenta, dice un estudio*. Noticia Cristiana. Recuperado de: <http://http://www.noticiacristiana.com/entretenimiento/2012/02/los-videojuegos-estan-ensenando-que-la-religion-es-violenta-dice-un-estudio.html> (Fecha de consulta: 23/01/2019).
- San Simón, J. (2017). *Introducción a Shin Megami Tensei. Ángeles y Demonios*. Eurogamer. Recuperado de: <https://www.eurogamer.es/articulos/introduccion-a-shin-megami-tensei-articulo> (Fecha de consulta: 29/01/2019).
- Santos, C. (2012, 26 de octubre). «La apocalíptica judía desde la óptica japonesa: El Shaddai: Ascension of the Metatron». *Revista Caracteres. Estudios Culturales y Críticos de la Esfera Digital*, 1(2). Recuperado de: <http://revistacaracteres.net/revista/vol1n2noviembre2012/la-apocaliptica-judia-desde-la-optica-japonesa-el-shaddai-ascension-of-the-metatron/> (Fecha de consulta: 23/01/2019).
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Col. Creación. Ma Non Troppo.