

1. Introducción

El videojuego, como se viene estudiando de un tiempo a esta parte, hace ya mucho que no se entiende solamente como método de entretenimiento, como ocurría cuando fue ideado; por el contrario, ya es aceptado como medio de comunicación sin nada que envidiar a otros medios audiovisuales ya asentados, como es el caso de las producciones cinematográficas. La rápida evolución de las tecnologías utilizadas en este medio ha convertido al jugador en partícipe del universo generado que, a pesar de estar, en muchas ocasiones, introduciendo al usuario en un mundo con normas inventadas, le integra en una rutina de rituales e interacciones que él aprenderá a repetir y perfeccionar como parte de la experiencia mecánica del videojuego. Mensajes ideológicos y actitudes didácticas respecto a casi cualquier temática encuentran en el videojuego una vía sencilla de alcanzar la mente de los jugadores de una forma más introspectiva y esencial que muchos otros medios (Cubillos, 2012; Sedeño, 2010; Torres, 2017; González, 2014). Dada la posición de Japón como uno de los principales desarrolladores de videojuegos, así como la creciente atención que la cultura japonesa está recibiendo por parte de los jugadores, son cada vez más frecuentes las historias ambientadas en el Japón de diferentes períodos históricos -como es el caso de *Hakuouki: Demon of the Fleeting Blossom* (Idea Factory: 2012) o *Nioh*, (Team Ninja: 2017), entre otros, refiriéndonos a la época feudal- con mayor o menor realismo, y la estrecha relación que la religión sintoísta ha tenido siempre - y continúa teniendo - con la cotidianidad japonesa hace que aparezca irremediablemente reflejada.

La fantasía de los universos generados en los videojuegos, sin embargo, permite avanzar un paso más allá, integrando al mito como una realidad en la interacción jugador-entorno ya mencionada. El sintoísmo actúa en este caso como un ejemplo de la utilidad del videojuego en tanto que medio didáctico, a partir de la experimentación de una tradición que, desde nuestro punto de vista, se encuentra muy alejada y resulta, por tanto, especialmente difícil de comprender. En este sentido, cabe señalar que en esta relación entre el medio lúdico y la tradición se vuelven cada vez más evidentes las relaciones entre religiosidad y videojuego, vínculo que varios autores ya han empezado a plantear en los últimos años (Rodríguez & Jiménez Alcázar, 2014; González & Mateos, 2014; Alcázar & Rodríguez, 2015; Soldevilla & Serrano, 2017).

2. Objetivos y metodología

El objetivo de este artículo trata de demostrar el mencionado aspecto de la jugabilidad en el que el usuario se hace conocedor y participe de cierto entorno y aprende de él, concretamente de su capacidad para transmitir, en este caso, la mitología y ritos que conforman la religión sintoísta. Esto será desarrollado a partir de la investigación previamente realizada en mi Trabajo de Fin de Grado redactado para la Universidad de Sevilla en 2016, siendo este caso una aproximación a lo estudiado de forma más general y centrándonos en los aspectos que más esclarecedores resultaron en la investigación previa. Siguiendo las mismas pautas, en primer lugar, será necesario desarrollar un marco teórico con el que definir qué visión de rito y espiritualidad servirá de punto de partida a través de las teorías de varios autores, entre los cuales destacan quizá René Girard y Arnold Van Gennep en sus estudios sobre el origen del mito y el significado de lo sacro, centrándonos a continuación en las características más importantes de la religión que nos concierne.

Es importante también el posterior estudio de diferentes teorías sobre el estudio del videojuego para comprender el funcionamiento de las herramientas que hacen posible el fenómeno a desarrollar. Como demostración empírica de la hipótesis formulada, realizaré un análisis cualitativo de la obra que, tras los resultados de la investigación previa, resultó más interesante en cuanto a su capacidad de reflejar los contenidos estudiados: *Muramasa: Rebirth* (2013), de Vanillaware. Con esta puesta en práctica de los conocimientos estudiados en el marco teórico precedente, debería ser posible probar la capacidad del videojuego como forma de transmitir no sólo mensajes prediseñados, sino también todo un ámbito cultural, o religioso, en este caso, que de otra forma podría pasar desapercibido.

3. Mito, ritual y el contexto sintoísta

3.1. Lo religioso, mito y ritual

Como primer punto para desarrollar este estudio, es necesario delimitar qué vamos a comprender como mito y ritual, así como las diferentes formas en las que se relacionan entre sí según diversas teorías académicas. Dadas las peculiaridades de la religión sintoísta que servirá de base y ejemplo para los contenidos analizados, esta delimitación de conceptos requerirá tener en cuenta varios de sus aspectos clave para escoger las definiciones y teorías que más útiles vayan a resultarnos. Habida cuenta de los múltiples enfoques que

han abordado la relación entre mito y ritual, optamos por destacar dos posturas clásicas (Araiza Hernandez, 2010:139-172). Un primer posicionamiento insistiría en vincular la mitología a la concreción central de un ritual, para establecer co-implicaciones entre ambos, bien sea que el rito se explique su producción como una emergencia de la mitología o bien sea que la mitología resulte de la capacidad evocadora que activan los ritos. No sin ciertas reservas, podríamos inscribir en este enfoque a autores clásicos como Hubert o Mauss, quienes otorgaban al contexto sacrificial un valor determinante (Hubert & Mauss, 1970). Sin embargo, a los fines del presente trabajo, preferimos explorar la posición de un autor como René Girard, que va más allá al ubicar el origen mismo de lo ritual, y sus puntos de contacto con el mito, en la realidad fenoménica de un impulso ulterior y violento, cuya inherencia en las estructuras sociales precipitaría el despliegue de dispositivos numinosos de apaciguamiento y expiación. “Si los dioses sólo son engendrados al cabo de una larga repetición de sacrificios, ¿cómo explicar la misma repetición?” (Girard, 1972:97).

El inicio de esta repetición se daría con la existencia de un acontecimiento original de gran importancia que repercutiese en la cultura del pueblo que lo experimenta. Este suceso se deformaría en el imaginario colectivo hasta adaptarse a la tradición en forma de un ritual que imita o recuerda de forma vaga los hechos. Dado lo extenso de este proceso, los participantes del ritual ya no recuerdan qué es lo que están celebrando o si realmente ocurrió. Esto provoca en lo religioso una sensación de extrañamiento y temor a lo desconocido necesaria para experimentar el vínculo con lo sagrado. Esta relación de sobrecogimiento hacia lo sobrenatural, que Rudolf Otto describe como base de la espiritualidad, es la que encontraremos a la hora de identificar a las deidades japonesas en su momento más primitivo, donde “[...]cualquier cosa que inspirase cierto sentimiento de temor o respeto reverencial se consideraba *kami*” (Falero, 2013:68). Este sentimiento es una mezcla entre la inferioridad, el miedo y la fascinación, y proviene en su forma más básica de mitologías primitivas como ésta, con el temor hacia los espíritus naturales (Otto, 1980). En estas creencias, la relación de los creyentes con el objeto de culto aumenta a través de supersticiones o demostraciones de “magia”, que funcionan a través del auto convencimiento. Este aspecto de la espiritualidad primitiva, desarrollado por Batesonⁱⁱ, aparece en el sintoísmo en ritos tales como las danzas *kagura* (神楽, かぐら)ⁱⁱⁱ, en las cuales las sacerdotisas se creían poseídas por los espíritus divinos y realizaban exagerados bailes de éxtasis. Las ofrendas, rituales de comunión con los dioses y los *matsuri* (祭) o festivales estacionales

siguen vigentes en la actualidad y ayudan a la estrecha relación que existe todavía entre el sintoísmo y el individuo japonés, manteniendo ese componente de superstición vivo. La danza *kagura* y el papel del bailarín como aquel elegido para albergar al *kami* en su cuerpo nos acerca a otra de las teorías que pretendemos desarrollar; la víctima propiciatoria de René Girard. A través del análisis de sacrificios violentos, Girard habla de una violencia primordial inherente a la sociedad humana y origen del fenómeno ritual. Sin necesidad vital de esta violencia, la teoría de la víctima propiciatoria habla de un solo individuo –que podría ser un chamán o las sacerdotisas *miko* (巫女), en el caso de la danza *kagura*–, que actúa como portavoz o sacrificio para los dioses o espíritus a los que hay que contentar (Girard, 1972:110). El autor habla de la violencia como origen de la relación con lo espiritual; los dioses y espíritus son violentos y el ritual busca apaciguarlos. Esto se cumple sobre todo en mitologías como la griega o la propia mitología sintoísta primitiva, en las que los dioses no son observados como un ejemplo de perfección, sino que se asemejan en su comportamiento y personalidades a los humanos, siendo caprichosos y variopintos en extremo.

Si bien llegado este punto tenemos un enfoque aproximado para la relación entre mito y ritual, sigue existiendo un problema igualmente difícil de resolver: el punto en que termina lo secular y comienza aquello que es comprendido como religioso. Parece posible afirmar que la religión, y por extensión el ritual, es un constructo que satisface las funciones del orden de lo espiritual en el seno de un grupo social dado. Sin embargo, esta definición apenas delimita lo religioso, sobre todo en tradiciones primitivas en las que lo sacro parece existir en cada aspecto social o político. El nacimiento, la caza o la elección de figuras de poder, por citar algunos ejemplos, están ligados a rituales de agradecimiento a los espíritus naturales o deidades. Refiriéndose a la dificultad de esta diferenciación, así como a la cotidianidad de ciertos rituales en sociedades primitivas, Van Gennep establece el concepto del “rito de paso”, para referirse al conjunto de estados liminares que componen ciertas transiciones culturales (1909:13). Estas transiciones pueden comprenderse a diferentes niveles, ya sea que respondan a cambios personales, como ceremonias de paso a la madurez, funerales y situaciones similares, o que aduzcan fenómenos y cambios naturales, como sería el caso de los pasos estacionales, que aparecen en el sintoísmo en forma de *matsuri*.

Sin embargo y a una escala más general, podemos hablar de los rituales que suponen en sí mismos una transición del sujeto seglar

a aquel que se inscribe en la comunidad religiosa. En este caso, es fácil pensar en ceremonias como la del nacimiento, en la que el individuo pasa a formar parte de la comunidad religiosa, pero este carácter transitorio aparece inmanente a la ejecución de toda ritualidad. Esta transición que hace de umbral ocurre en muchos casos durante la preparación del propio ritual, donde un ejemplo paradigmático sería la purificación con agua que aparece en numerosas culturas para poder tomar parte en la actividad religiosa que se realice inmediatamente después. En esta transición, Van Gennep habla de un estado intermedio de ambigüedad en el que el individuo no forma parte de ninguna de las dimensiones o grupos, de origen o destino, al que denomina liminalidad.

Tras comparar las diferentes teorías expuestas, sería posible afirmar que, en lo que concierne a este breve desarrollo, entenderemos lo religioso como una forma de fuerza o comportamiento social manifestado a través de rituales. Estas formas religiosas ofrecen una respuesta, como defiende Bateson, a lo desconocido en el entorno de una sociedad dada y a muchos de los dilemas filosóficos aparentes en todas las culturas (Bateson, 1987), como es el caso de la relación entre cuerpo y espíritu, explicados a través de supersticiones que asumiremos como la mitología de la cultura en cuestión. Gracias a la relación hipotética del mito con los sucesos originales a los que, asumimos, hace referencia, un estudio exhaustivo de éste permite entender, o imaginar, la historia de una cultura desde el origen de la misma, aunque éste se haya disfrazado y divinizado (Durand, 1993:33). Diversos autores, como Levi-Strauss, estudiarán aproximaciones a la historia desde el mito, así como métodos para diferenciarlos de los hechos históricos en su forma. Estas perspectivas de aproximación al mito, así como la filosófica, que le concede una función similar a la ciencia en su utilidad para explicar el entorno del individuo, ponen de manifiesto la importancia, aceptada de forma unánime, que el mito cumple a la hora de comprender una cultura y, desde luego, su tradición religiosa. El interés de esta temática a la hora de aplicarla al videojuego radica en la capacidad de éste de ofrecer al jugador una comprensión del ritual y el mito más directa a través de la simulación, asunto que desarrollaremos más adelante.

3.2. Mitología y símbolos en el sintoísmo

Una vez delimitada la acepción de mito y ritual que utilizaremos en nuestro análisis, es necesario dirigir la mirada a la religión que nos ocupa en este estudio. Lo ambiguo y variable de la tradición sintoísta en su forma primitiva, así como la gran influencia budista que se entremezcla en su mitología y ritos, hacen que decidir qué delimitar como sintoísmo sea un tanto complicado. Sin duda, lo más distintivo de la tradición sintoísta es el culto a los *kami* (神). Este término se refiere a las grandes deidades contempladas en la mitología sintoísta, como las deidades encargadas del cosmos, entre ellas la diosa sol Amaterasu, o las deidades creadoras, conocidas también como de la vida y la muerte, Izanagi e Izanami. Sin embargo, como ya hemos mencionado, cualquier elemento que inspire respeto, admiración o una sensación de misterio se entiende como *kami*, con una divinidad proporcionada por el mismo espectador (Calantas 2013:92). Los árboles, montañas y ríos pueden ser *kami* en sí mismos, venerados con símbolos como *torii* (鳥居), *shimenawa* (標縄)^{iv} o pequeñas capillas. Estas deidades, sobre todo anteriormente a la influencia que llegaría desde el budismo, carecían en muchos casos de representaciones físicas, por lo que se les relacionaba con ciertos objetos elaborados por el hombre, como el espejo de bronce en el caso de la diosa Amaterasu. Este símbolo es hoy día uno de los más característicos del mundo sintoísta y aparece en numerosas representaciones en todo tipo de medios de transmisión. Estos objetos son los que recibirán adoración en los santuarios, cuya forma característica proviene de la influencia budista que organizó y jerarquizó el sistema religioso sintoísta. La espiritualidad sintoísta cree en un constante estado de cambio del universo que impide aplicar ninguna norma de forma universal, por tanto, “la ética sintoísta no considera que nada – sexo, riqueza, o el acto de matar – sea categóricamente malo” (Sokyo, 2008:119). No existe un ideal de salvación, el sintoísmo es una religión que concentra su interés en la vida, hecho que se ve reflejado en las plegarias realizadas a los *kami*: las ofrendas consistirán en elementos mundanos que sean del agrado de la deidad reverenciada: alguna comida, licor o algún adorno será lo más común. (Sokyo, 2008: 101). Las responsabilidades del sintoísta son de respeto a la naturaleza y a sus antepasados, hacia los que existe también un culto remarcable.

En la tradición primitiva, los espíritus de los muertos habitaban en otro plano, sin ser juzgados por sus acciones en vida. El budismo cambiará esto, y enviará a los espíritus a uno de los *Naraka*^v o infiernos budistas, gobernado por Enma, que juzgará al espíritu de los fallecidos en base al karma acumulado durante su vida. La muerte y la putrefacción se consideran impuras, así como

las malas acciones acumuladas sobre el alma del individuo. Por esto, los ritos de purificación cobran importancia, sobre todo a través de agua y sal. El sintoísmo asume al hombre como uno con el equilibrio natural, por lo que cualquier elemento que ataque a la felicidad del individuo y su entorno no pertenece a este mundo y por lo tanto debe ser expulsado (Sokyo, 2008:117). Además de los *kami* en los que hemos centrado nuestra atención, en la mitología sintoísta existen numerosas criaturas que dan forma a las leyendas y aparecen en diversos entornos simulados como parte del mundo fantástico y sobrenatural del Japón sintoísta. Estas criaturas se conocen como *yōkai* (妖怪). Esta palabra, a pesar de tener un significado tan ambiguo como las leyendas de muchas de las criaturas que forman parte de su conjunto, hace referencia a cualquier tipo de fenómeno sobrenatural, fantasmal o demoníaco.

Estos fenómenos no son necesariamente de naturaleza maligna, aunque sí suelen relacionarse a esta acepción, dándose comúnmente la simplificación del término como “monstruos japoneses” (Davisson, 2012). Encontramos cientos de tipos diferentes de *yōkai*, algunos muy conocidos, como el *kappa* (河童) o la *yuki-onna* (雪女), o aquellos que dan poder sobrenatural a ciertos animales, entre ellos el zorro o *kitsune* (狐), el *tanuki* (狸) o el *nekomata* (猫又). Dentro de esta extensísima abundancia de espíritus y monstruos, parece interesante, por la cantidad de representaciones en las que aparece, el *oni* (鬼). Este término se refiere a una criatura similar a una figura demoníaca; son monstruos de origen fundamentalmente budista con un aspecto similar al de un ogro o goblin, con cuernos y garras, que persiguen a quienes merecen ser castigados (Roberts, 2010: 92). Los *oni* habitan, según la mayoría de las versiones, en el Naraka generado con la influencia budista, similar al infierno que define el catolicismo. Incluso si no se está hablando de religión sintoísta directamente, estos personajes aparecen de forma recurrente haciendo referencia a ésta. Los símbolos específicamente relativos a lo sagrado aparecen de forma menos común, pero sin duda también tienen un peso notable. Probablemente el kimono ceremonial de las sacerdotisas *miko* sea, junto a las puertas *torii*, el símbolo más utilizado para referirse a la religión sintoísta. A pesar de que la filosofía sintoísta se transmite en numerosas representaciones audiovisuales, en este caso nuestro objetivo será localizar aspectos más evidentes, como los definidos en el presente apartado, que, en el caso de los videojuegos, ayuden al jugador a entender y experimentar la tradición sintoísta de forma directa.

4. Estudio y simulación en el videojuego

Una vez delimitado el tema cuya transmisión buscamos estudiar, el siguiente paso es estudiar la capacidad del videojuego como medio para expresar en su propio lenguaje un aspecto cultural tan complejo como es el ritual y el mito. Gran parte del interés que suscitan los grandes avances tecnológicos tiene que ver con el modo en que impulsan la evolución de los medios comunicativos del ser humano en su conjunto (Aarseth, 1997:17), y el videojuego propone, como parte de esas grandes tecnologías, un método particular para comunicar los mismos mensajes. Esto es lo que nos permitirá entenderlo como un transmisor de información y experiencias pertenecientes al rito sintoísta, comenzando por las similitudes entre su capacidad interactiva y la experiencia religiosa aquí tratada. Según Jacob Boyle, existen similitudes entre el sentimiento religioso y el proceso interactivo del videojuego, como que ambos suceden en un espacio al margen de lo ordinario o, más importante, el papel principal que cumple un participante activo, sin el cual la ceremonia no resultaría posible, y cuyo propósito es alcanzar una determinada meta (2012:7). Esta meta nos remite a los ritos de paso que estudiaba Van Gennep^{vi}, en los que la ceremonia es un proceso de transición para alcanzar un estado posterior para el individuo.

El ritual se experimenta de forma subjetiva, el propio participante es el que da significado a los símbolos y acciones que le permiten experimentar el sentimiento religioso. Si la mente es la que lo genera, este sentimiento podría ser emulado a través del entorno virtual de un videojuego. Para estudiar esta posibilidad, es necesario comprender las herramientas que este lenguaje puede proporcionar con el fin de aumentar la fidelidad de la experiencia generada. Con este fin existen dos corrientes académicas que permiten un acercamiento desde diferentes perspectivas, siendo la primera de ellas el cibertexto, desarrollado por Aarseth. Esta teoría defiende el componente subjetivo de cualquier forma de comunicación, en tanto que diferentes receptores observando el mismo texto son capaces de comprender ideas diferentes gracias a su entorno cultural y personal, o incluso que el mismo texto pueda variar de una lectura a otra (Aarseth, 1997:19). Esto supone una triple interacción entre autor, mensaje y receptor, siendo este último un factor más de alteración del segundo. En este triángulo interactivo, el propio mensaje contiene también herramientas que le permiten no sólo influir en el lector sino también alterarse a sí mismo a través de elementos que proporcionan ambigüedad o que facilitan posiciones subjetivas en relación a sí mismo (1997:22).

Los textos que se adecuán más a ser estudiados por esta teoría son los no lineales. La no-linealidad es, precisamente, la cualidad de un texto cuyo significado es susceptible de cambio con cada interacción, de manera que cada una de las diferentes acciones o lecturas genera un camino que formará parte de una suerte de árbol de posibles vías (Aarseth, 1997:41). La experiencia proporcionada por un texto no lineal se divide en “caminos potenciales” que no tienen por qué ser experimentados por el usuario. La reciprocidad del lector con la modificación que es capaz de provocar en el texto se conoce como “interactividad”, concepto que carece de una definición aceptada a un nivel académico, por lo complejo de sus posibilidades.

El videojuego, sin embargo, no resulta interesante únicamente por ser interactivo a cualquier nivel, sino por un componente que provoca un aumento de la capacidad de interacción del jugador con el universo virtual: la simulación. Los avances tecnológicos incorporados al videojuego desde su creación, empezando por los efectos visuales y la capacidad de generar universos virtuales en 3D, hacen que la experiencia interactiva sea notablemente mayor a la de cualquier otro tipo de texto. El motor de juego generará un universo utilizando como referente el mundo conocido por el autor, e intentará que los personajes y objetos con los que el usuario interactúa sigan las normas físicas necesarias y se ajusten a unos patrones de reacción dados, controlando la inteligencia artificial del juego. Este último componente resultará esencial para desarrollar una simulación efectiva (Bogost, 2003:60). Un entorno coherente e inmersivo y la posibilidad de generar cambios a través de acciones personales dotan al videojuego de la sensación de trascendencia necesaria para generar una respuesta similar a la del sentimiento religioso.

Para centrar nuestra atención en este fenómeno, será necesario trasladar el enfoque al segundo tipo de estudio del videojuego: la llamada “ludología”, término que comienza a utilizar Gonzalo Frasca para referirse a un estudio concreto del videojuego capaz de estudiar todas sus posibilidades. Para esta corriente, el videojuego no es únicamente narrativa, –si bien ésta es un componente importante de su desarrollo– sino que tienen gran importancia la serie de funciones dadas en la programación para generar ciertas experiencias en el jugador y delimitar la capacidad transmisora del medio. Partiendo de un sistema dado, una simulación podría definirse como un segundo sistema que trata de imitar al primero, manteniendo ciertos comportamientos y siendo capaz de provocar reacciones hipotéticas ante ciertos estímulos activados por el usuario, manipulando así el comportamiento de la simulación

generada. Este tipo de sistemas resultan útiles para representar posibles situaciones que podrían darse en sistemas complejos sin la necesidad de afectar a los originales o con propósitos explicativos. No es, entonces, un fenómeno único de la informática, si bien las grandes posibilidades de ésta permiten su mayor desarrollo.

La incorporación de estos sistemas al videojuego será parte de lo que hará la experiencia de juego tan interesante, “Los videojuegos implican un enorme cambio de paradigma para nuestra cultura ya que representan el primer medio simulado complejo para las masas” (Frasca, 2003)^{vii}. La capacidad de simulación de un videojuego lo convertirá en un medio valioso de transmisión por su capacidad única de introducir al receptor de forma más profunda en el universo generado. La simulación se comporta de manera diferente dependiendo de la estructura que presente el videojuego a analizar. Para estudiar esta diferenciación, Frasca habla de *ludus* y *paidea*, términos importados desde la teoría de Roger Caillois (1967). *Ludus* sería el tipo de juego más dado a estudiar desde su historia, tiene límites definidos y su objetivo es avanzar de una meta menor a otra para alcanzar la victoria. Esta estructura tiende a parecer más coherente y a tener un final dual; o bien el jugador completa el objetivo y sale victorioso, o bien falla y se convierte en perdedor. En gran parte de los videojuegos tradicionales, esta opción se representaría con la muerte, de la que el jugador debe huir.

En esto, de nuevo, el videojuego nos recuerda a la importancia cosmológica de la que el universo simulado puede dotar a nuestras acciones. Ocurre de la misma forma cuando el jugador derrota a sus adversarios, acercándose a la victoria a costa de destruir a un enemigo que se nos presenta como indestructible, haciendo que el jugador sienta engrandecida su hazaña e interiorizada la victoria (Boyle, 2012:10). El final considerado victorioso siempre transmite ciertas ideas de aquello que el autor considera correcto frente a la derrota. Por otro lado, la *paidea* ofrece más libertad al jugador con unas reglas muy básicas y poco definidas. En este tipo de videojuego, se genera un entorno y el usuario decide qué hacer con las opciones que le han sido dadas, normalmente sin objetivo marcado. En algunas ocasiones, al jugador se le permite incluso modificar directamente la estructura de estas normas, cambiando ciertos elementos de la programación o a través de *mods*, programas que modifican ciertas características del videojuego en cuestión (Frasca, 1999). Sin embargo, al realizar una comparación entre los dos términos desarrollados por Frasca, resulta evidente que el videojuego ha evolucionado hasta ampliar los dos casos y hacer que se entremezclen. Los finales múltiples, cada vez más

frecuentes, han ido desgastando el funcionamiento clásico del *ludus* en el que la distinción entre lo bueno y lo malo era clara. Los videojuegos basados en este tipo de sistema generan una implicación moral interesante por parte del jugador, que con sus decisiones directas cambia de forma consciente el curso de la historia que se le presenta. La repetición constante del juego para descubrir nuevos datos, por sutiles que sean, dota a éstos de una importancia mucho mayor (Boyle, 2012:20). La victoria basada en la repetición le otorga a ésta un carácter casi ritual, “Cuando un iniciado lleva a cabo un ritual por primera vez, normalmente no tiene una comprensión clara de lo que simbolizan los actos rituales, ni de una cosmología mayor” (Boyle, 2012:16)^{viii}, la repetición de este ritual es lo que provoca que el jugador adquiera el conocimiento necesario para que, tras numerosas repeticiones, el ritual pruebe contener un significado cosmológico relevante para el usuario a un nivel introspectivo. Algunas de las normas no impuestas por el videojuego al jugador, como la posibilidad de guardar la partida o la realización de cierta actividad que conceda al personaje recompensas menores, también pueden entenderse como el equivalente de las ceremonias religiosas primitivas que oficiaban los preparativos para la caza. Estos son algunos de los ejemplos que permiten comprender el motivo de por qué el videojuego, con las herramientas que utiliza, merece un estudio en su capacidad para transmitir el sentimiento religioso de una tradición como la sintoísta, de ritos todavía presentes en una sociedad alejada de la nuestra que, gracias a este medio, puede alcanzar algo de comprensión en la mente del jugador.

5. Aplicación en análisis: Muramasa:Rebirth

En 2013, la desarrolladora Vanillaware publicó para la plataforma de Sony, Play Station Vita, el videojuego que hemos escogido como aplicación práctica de los conocimientos desarrollados en este estudio: *Muramasa:Rebirth*. Esta obra está totalmente impregnada de mitología sintoísta desde su argumento base, nexos comunes entre las dos historias jugables que presenta el juego: las espadas demoníacas de Muramasa, así llamadas por el mito de que la espada necesitaba sangre y conduciría a su portador a cometer asesinatos o suicidio. La leyenda del forjador de armas Senji Muramasa habla de que los dioses enviaron a un espíritu demasiado feroz para responder a la plegaria ritual tradicional sintoísta tras la forja de sus armas. En el videojuego, el usuario debe recoger las almas de sus enemigos al derrotarlos y aumentar su propia fuerza espiritual para que Muramasa le entregue armas

más poderosas. Esta fuerza espiritual propia puede aumentarse a través de la comida y las aguas termales. El papel de la comida y el alcohol en las ofrendas a las deidades es interesante, pero más importante aún es el uso del agua como método de purificación. Las aguas termales u *onsen* (温泉) que pueden encontrarse a lo largo del mapa, recuperan las heridas del personaje y purifican su espíritu, por tanto, fortaleciéndolo. En este caso, vemos cómo una estructura de progresión sostenida por un sistema de ludus, donde las derrotas de los enemigos, pero también los puntos de aguas termales funcionan como hitos o centros que conducen el curso del jugador. Por otro lado, como enseguida expondremos, se deja a juicio del jugador la administración consecutiva de este fortalecimiento y acumulación de poder, dejando abierta cierta emergencia más consonante con la paidea.

La repetición de la forja da importancia a la muerte de los enemigos encontrados, que el mismo usuario termina por buscar a cambio de poder, actitud que, curiosamente, encaja con la exigencia de sangre atribuida a las espadas Muramasa. La aparición de criaturas mitológicas a lo largo de la saga es más que numerosa, siendo muchos de los enemigos *yōkai* de diferentes orígenes. De entre estos, sin embargo, el *kitsune* es el que resultará más interesante. En las dos historias principales toma el papel de ayudante o guía, común en la estructura de muchos videojuegos, interesante en este caso por su relación directa con las habilidades de engaño e inteligencia del *kitsune* convertidas en ayuda para el jugador. La aparición como adversarios a derrotar de numerosos *kami*, o la entrada física del mundo humano a los reinos sobrenaturales son otros de los elementos claramente sintoístas, y recuerdan a la teoría de Jacob Boyle mencionada en el apartado anterior, que hablaba del sentido de trascendencia de los actos realizados a través de la consecución de hazañas imposibles. Las batallas contra ciertas deidades se experimentan como hechos importantes que tambalean el equilibrio de poder de la cosmología diseñada en el videojuego, que narra estas victorias como imposibles en origen. El entorno estético del juego, además, incluye numerosos símbolos que favorecen la inmersión en el contexto religioso, como bambú con puertas *torii*, entradas sagradas delimitadas con *shimenawa*, y una larga lista de otros elementos, algunos de ellos cumpliendo funciones interactivas con el jugador y ritualizando ciertas actitudes del mismo. Probablemente el más interesante de entre éstos sea el punto de guardado al que ya nos hemos referido. Dada la constante sensación de peligro que amenaza al personaje, la seguridad que ofrece el punto de guardado juega un papel importante en el paralelismo del ritual

con el videojuego. En *Muramasa:Rebirth*, los puntos de guardado se encuentran, en la gran mayoría de los casos, colocados frente a una capilla o pequeño santuario sintoísta situados en la naturaleza y en un ambiente sobrenatural. Encontrar una capilla en la que poder “descansar” acaba por ser un consuelo para el jugador, al relacionar el acto de realizar la plegaria simulado en el videojuego con proteger sus avances y la vida de su protagonista.

De entre los juegos tenidos en cuenta para estudiar el fenómeno de la transmisión del sintoísmo, hemos centrado nuestro interés en esta obra por su carga sintoísta especialmente evidente y estética, más fácilmente reconocible para el jugador ajeno a esta tradición. Gracias a esto, la misma narrativa es la que nos proporciona el sentimiento del que Boyle hablaba, haciéndonos conscientes de la trascendencia cosmológica de nuestras acciones en el universo simulado, demostrando que, sin lugar a dudas, el sintoísmo es capaz de ser experimentado y comprendido, aunque sea en una medida introductoria, a través de obras similares a la analizada.

6. Conclusiones

Tras analizar las referencias al sintoísmo apreciables en la obra escogida, es posible comprender el alcance de las capacidades analizadas en el medio, así como su unión con el ritual en la forma en la que ambos se entremezclan para dar forma a determinadas mecánicas de juego. Un jugador que participa de una historia con una carga mítica tan poderosa en su narrativa adquiere, incluso si es de forma tangencial, un cierto conocimiento básico de las formas míticas y rituales que se le han transmitido a lo largo de su aventura. El elemento de la simulación, que estudian teóricos como Aarseth, Bogost y, sobre todo, Frasca, resulta muy útil para proporcionar una mayor interacción del jugador con el entorno narrativo, refiriéndonos a personajes, ambientes e historia, con los que el aprendizaje transmitido por el texto será sustancialmente mayor. La dimensión realmente interesante de la simulación, aun así, reside en la actitud de las mecánicas de juego, ya sea en contraposición o en complementación con la narrativa.

La referencia al rito original de creación de espadas o la importancia de la purificación con el agua son algunos ejemplos de mecánicas básicas de juego adaptadas para dar mayor profundidad a cada uno de los actos del usuario. Es cierto que el ejemplo escogido es un caso poco común en cuanto a lo fidedigno de su entorno sintoísta, ya que, en la mayoría de las obras, como ocurre también con la tradición occidental, las tradiciones originales quedan subordinadas a los recursos fantásticos que la historia

requiera. A pesar de esto, incluso en esos casos podríamos observar numerosas referencias que nos permitirían acercarnos a la cultura que ponen de manifiesto, incluso si es de forma menos consciente. Considero que este estudio resulta interesante sobre todo como un análisis de las capacidades, potenciales y no culminadas, mediante las cuales el videojuego puede resultar de utilidad para una transmisión de características únicas, no solo de rituales religiosos sino de cualquier aspecto de una cultura que de otra forma resultaría demasiado *inaccesible*. La propia ritualización de las actividades que el videojuego incita a –o simplemente permite– llevar a cabo genera una empatía y comprensión por parte del jugador que, aplicada correctamente, puede transmitir algo más que información dispersa; experimentación a un nivel vivencial de la tradición cultural o religiosa de cualquier cosmología y sociedad, por alejada que ésta se encuentre de nuestro esquema de pensamiento dado.

7. Notas

ⁱ *Kami* es el nombre que reciben las deidades sintoístas, desde los dioses creadores a los espíritus naturales existentes en cualquier elemento del entorno.

ⁱⁱ Teoría de la “superhechicería” para hablar de las representaciones extravagantes utilizadas para atraer la atención del creyente en mayor medida (Bateson, 1987:68).

ⁱⁱⁱ Antigua ceremonia de danza teatral japonesa, representa en origen una posesión por parte de la deidad del cuerpo del bailarín a través de una danza extática.

^{iv} Los *torii* y los *shimenawa* son los elementos que delimitan un lugar o elemento como sagrado. El *torii* es un elemento arquitectónico que cumple función de una puerta que atravesar al entrar en el espacio sagrado, sobre todo en el recinto del santuario. Son estructuras normalmente de madera, característicamente tintadas de color rojo, mientras que los *shimenawa* son cuerdas trenzadas con adornos de papel o tela blanca cuya función era indicativa.

^v Uno de los seis planos de existencia que define el budismo, concretamente el que corresponde al plano en el que los espíritus equilibran su karma. Dentro de los planos de existencia, hay

diferentes niveles de *naraka* según el karma acumulado durante la vida del fallecido.

vi Teoría desarrollada en “*Los Ritos de Paso*” (Van Gennep, Arnold, 1909).

vii Traducción propia de la cita original: “Video games imply an enormous paradigm shift for our culture because they represent the first complex simulational media for the masses.” (Frasca, 2003).

viii Traducción propia de la cita original: “When an initiate performs a ritual for the first time he generally doesn't have a clear understanding of what the ritual gestures symbolize, nor of larger cosmology.” (Boyle, 2012:16).