

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

Escuela Académico Profesional de  
Ciencias y Tecnologías de la Comunicación

Tesis

**Tradición y leyenda: Desarrollo del concepto y arte  
conceptual de un videojuego basado en la  
mitología de Junín**

Yael Marite Dubonet Montero-Jinés

Para optar el Título Profesional de  
Licenciada en Ciencias y Tecnologías de la Comunicación

Huancayo, 2019

---

---

---

Repositorio Institucional Continental  
Tesis digital



Esta obra está bajo una Licencia "Creative Commons Atribución 4.0 Internacional" .

## **DEDICATORIA**

*La investigación presentada está dedicada a mi familia y amistades, que me apoyaron en el desarrollo de esta, pero sobre todo quiero dedicarla al creador del universo y a la esencia de mi madre. Uno por crearme tal como soy y a ella por formarme y permitirme crecer como persona.*

## **AGRADECIMIENTOS**

Estoy completamente agradecida con todas las personas que me apoyaron e incentivaron a la culminación de la investigación realizada, sobre todo agradecer a las personas más cercanas que guiaron a este proceso y sin dejar de lado al legado cultural histórico del arte moderno y tradicional de la humanidad, que me inspiraron a realizar esta investigación.

# ÍNDICE

<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>III</b>
<b>AGRADECIMIENTOS .....</b>	<b>IV</b>
<b>ÍNDICE.....</b>	<b>V</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>VI</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>VII</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>VIII</b>
<b>CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO .....</b>	<b>12</b>
1.1. Planteamiento y formulación del Problema.....	12
1.1.1. Problema general.....	13
1.1.2. Problemas específicos.....	13
1.2. Objetivos de la Investigación .....	14
1.2.1. Objetivo general .....	14
1.2.2. Objetivos específicos .....	14
1.3. Justificación .....	14
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>16</b>
2.1. Antecedente del Problema.....	16
2.2. Bases Teóricas.....	25
2.2.1. Mitología, cultura y arte.....	26
2.2.2. Videojuegos y educación .....	34
2.2.3. Arte conceptual en videojuegos.....	43
2.3. Definición de Conceptos Básicos .....	46
2.3.1. Mitología.....	46
2.3.2. Videojuegos .....	50
2.3.3. Edutainment .....	55
2.3.4. Arte conceptual de videojuegos.....	57
<b>CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES.....</b>	<b>61</b>
3.1. Hipótesis. ....	61
3.1.1. Hipótesis general .....	61
3.1.2. Hipótesis específica .....	61
3.2. Variables. ....	61

3.2.1. Mitología.....	61
3.2.2. Videojuegos .....	62
3.2.3. Edutainment .....	62
3.2.4. Arte conceptual.....	62
<b>CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>63</b>
4.1. Método, Tipo y Nivel de la Investigación .....	63
4.2. Diseño de Investigación .....	63
4.3. Población y Muestra .....	63
4.3.1. Características .....	63
<b>CAPÍTULO V: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....</b>	<b>64</b>
5.1. Presentación de Resultados .....	64
5.1.1. Observación directa y recolección de datos (investigaciones internacionales).....	64
5.1.2. Datos estadísticos sobre el consumo de nuevas tecnologías (videojuegos) .....	65
5.1.3. Análisis de contenidos .....	68
5.1.4. Entrevista a expertos .....	75
5.2. Discusión de Resultados .....	84
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>93</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>95</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>96</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>103</b>

## RESUMEN

Se ha observado a través de los años que la información sobre mitología de Junín es casi inexistente. Durante la investigación se encontró que máximo existen tres a cuatro libros que recolectan escasas narraciones que representan el 10% de todo el universo mitológico de Junín. Por otro lado, se observó que los relatos mitológicos se han ido perdiendo casi en su totalidad a partir de las últimas dos generaciones sobre todo por dos factores: uno de ellos es la migración a ciudades grandes y el segundo, más importante aún, es la globalización. Fundamentalmente, los relatos mitológicos se han perdido por la falta de adaptación a las nuevas plataformas o estilos artísticos modernos; por ello, se determinó que el medio de entretenimiento audiovisual más consumido en la actualidad son los videojuegos. Este medio ha demostrado ser una forma más que viable para la preservación del legado cultural mitológico, por esta razón se planteó la creación del arte conceptual de un videojuego que adapte o transforme los relatos mitológicos dirigido a las nuevas generaciones (Y, Z). Para ello, la investigación se apoya en diversas teorías que fundamentan el propósito y los objetivos presentados. Uno de los principales teóricos es Losada Goya (2008), quien propone a la mitocrítica como término estudiado que demuestra cómo la mitología se debe adaptar a los nuevos medios audiovisuales para su perdurabilidad a través del tiempo, dejando de lado las formas tradicionales representativas. Otra de las investigaciones y resultados de las misma en las que se apoya la tesis es la de Trémel (2000) quien identifica y reconoce a los videojuegos como formadores y constructores de una identidad en los jóvenes además de facilitar una mayor socialización, Lafrance (1994) quien llegó a la conclusión de identificar a los videojuegos como herramienta clave tanto para educar, aprender e interrelacionarse de esta generación y futuras; entre otros teóricos, que demuestran como resultado de sus experimentos que los videojuegos son una óptima herramienta de *edutainment* que genera el desarrollo de capacidades motrices, mentales y sociales del individuo.

Palabras claves: mitología, mitología de Junín, edutainment, arte conceptual, videojuegos

## ABSTRACT

It has been observed over the years that information on Junín mythology is almost non-existent. During the investigation it was found that there are maximum three to four books that collect scarce narratives that represent 10% of the entire mythological universe of Junín. On the other hand, it was observed that the mythological stories have been almost completely lost since the last two generations, mainly due to two factors; one of them is migration to large cities and the second, more importantly, is globalization; fundamentally the mythological stories have been lost due to the lack of adaptation to the new platforms or modern artistic styles; Therefore, it was determined that the most consumed audiovisual entertainment media today are video games. This medium has proven to be a more than viable way for the preservation of the mythological cultural legacy, for this reason the creation of the conceptual art of a videogame that adapts or transforms the mythological stories directed to the new generations (Y and Z) was planned. For this, the research is based on various theories that support the purpose and objectives presented. One of the main theorists is Losada Goya (2008), who proposes to the mitocritics as a studied term that demonstrates how mythology must adapt to the new audiovisual media for its durability over time, leaving aside the traditional representative forms. Another one of the investigations and results of the same ones in which the thesis is supported is that of Trémel (2000) who identifies and recognizes videogames as trainers and builders of an identity in young people in addition to facilitating greater socialization, Lafrance (1994) who came to the conclusion of identifying video games as a key tool to educate, learn and interrelate of this generation and future; among other theorists, who demonstrate as a result of their experiments that videogames are an optimal *edutainment* tool that generates the development of motor, mental and social abilities of the individual.

Keywords: mythology, Junín mythology, edutainment, concept art, videogames

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación estudió como tema central la elaboración del arte conceptual de un videojuego como herramienta de *edutainment* sobre la mitología de Junín, con el objetivo principal de preservar y difundir la mitología de la región, para plasmarla en un medio audiovisual muy consumido por las nuevas generaciones, como es el de los videojuegos, adecuando dichas narraciones a un estilo artístico más maduro en cuanto a la ilustración digital y a todo el medio que rodea los videojuegos actuales.

Dicha investigación se centró en demostrar la situación actual de la mitología de Junín y cómo se está perdiendo a través de los años, pero sobre todo dio una solución óptima que se adapta a la globalización tecnológica de nuestra era, un mundo en el que las nuevas generaciones solo consumen medios audiovisuales y plataformas cibernéticas. Para respaldar lo antes mencionado se trabajó con diversas investigaciones previas, teorías elaboradas por expertos, observación de material especializado en el tema como libros, libros ilustrados, obras de arte y especialmente títulos de videojuegos sobre mitología. Todo ello enfocado en tres campos principales que son la mitología, los videojuegos como *edutainment* e la importancia del arte conceptual.

En el campo mitológico se decidió utilizar investigaciones y teorías como la de Lozada Goya (2008) que propone un nuevo término llamado mitocrítica, desarrollada y aplicada al siglo XXI, que explica básicamente la adaptación de la mitología clásica a un mundo más globalizado para una mayor aceptación cultural. Otra investigación analizada es la de mitoanálisis, mitocrítica y metodología, dichos términos estudiados por Durand (1964), quien propone que la mitología como relato, está quedando remplazado por la imagen, representando la confrontación entre lo tradicional y lo moderno, por lo que se debe enfocar bien la representación de la mitología para no perder la pureza del relato. En cuanto al arte, iconografía y mitología se estudió la investigación de Cassirer (1929), quien propone cómo se representó la mitología a través de las diversas épocas por diversos medios artísticos y como esto representa un contenido intelectual y cultural.

En el campo de los videojuegos como herramienta de *edutainment* se trabajó con estudios actuales, que demuestran que los videojuegos son una herramienta educativa más que favorable para el desarrollo de habilidades, tanto individual como grupales. Entre los teóricos

que realizaron diversos experimentos desde el año de 1970 encontramos a Gibb y Cols (1983), Estallo (1995), que demuestra el desarrollo de habilidades colectivas. Y más modernos como los de Valdellós (2010), Barr (2017), que proponen una observación de cómo los videojuegos fomentan un mayor desarrollo de habilidades y capacidades, además de la implementación de títulos como Minecraftedu, Journey, Portal, entre otros, al sistema educativo en diversos países.

Y el tercer aspecto que se desarrolló fue el de arte conceptual, sobre todo se buscó determinar cuál es la importancia de la representación artística, qué tan atractiva es para el ojo humano y especialmente cuál es el valor que representa en un videojuego. Los principales conceptos y apreciaciones con los que se trabajó fueron de Marxen (2011), que propone al arte como herramienta representativa de ideas, sensaciones, historias o expresiones de un individuo o grupo de individuos donde se amplía, difunde, ilustra y muestra la esencia de un conjunto de personas. Otros conceptos más especializados sobre la importancia del arte conceptual en un videojuego son las de Coronado (2018) de Developers y el portal Concept Art que presentan al arte conceptual como la fase más importante y primordial durante el desarrollo de un videojuego, ya que concibe la idea general y todo lo que conlleva al desarrollo de la historia, desde el punto estético hasta el técnico.

Todo lo presentado demostró que la investigación realizada tiene bases sólidas que demuestran su viabilidad, además de ello se recogió información de datos estadísticos sobre la aceptación de los videojuegos tanto a nivel mundial como nacional mostrando así que más del 80% es consumidor de los videojuegos pertenece a las últimas generaciones. Estos datos fueron obtenidos por la empresa encuestadora Newzoo Global Games Market Report y la APDEV (Asociación peruana de deportes electrónicos y videojuegos) ambos estudios del año 2018-2019; otra información obtenida fue la de los expertos que brindaron su punto de vista sobre el tema y cuánta aceptación tendría la solución planteada y, por último, el análisis de títulos de videojuegos más famosos y aclamados basados en mitología de diversos países para demostrar una vez más que es una idea optima e desarrollar un videojuego sobre la mitología de Junín.

Por todo lo mencionado con anterioridad, se puede decir que la idea central de la investigación es la preservación y difusión de la mitología de Junín por medio de un videojuego; para ello se presentara el contenido de los capítulos de la investigación.

Capítulo I: Planteamiento del estudio. Se identificó y analizó el problema por el cual nació la investigación, la pérdida casi absoluta de la mitología de Junín y la poca o escasa difusión de esta. De esta manera se formulan las preguntas necesarias para posteriormente generar los objetivos necesarios.

Capítulo II: Marco teórico. En este capítulo se realizó la recolección de la información necesaria para sustentar la investigación, entre ellas las bases teóricas sobre la importancia de la mitología en la sociedad, sobre cómo se adapta la mitología y el legado culturas a las nuevas tecnologías, asimismo se presenta a los videojuegos como herramienta educativa y por último el arte conceptual y el estilo de la parte estética como influencia para la preferencia de un mercado exigente.

Capítulo III: Hipótesis y variables. Se presentó la posible respuesta a los objetivos planteados, como visualización del resultado final y el reconocimiento de las variables que en este caso son: mitología, videojuegos, educación y arte conceptual.

Capítulo IV: Método de la investigación. Se determinó el método, tipo, nivel, diseño de la investigación y qué instrumentos se utilizaron para comprobar ciertos aspectos de la investigación.

Capítulo V: Resultados y discusión. En este caso se recolectó, juntó, comparó y analizó toda la información adquirida, tanto por los instrumentos utilizados como por la información adquirida en el marco teórico para llegar a una primera conclusión.

## **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO**

### **1.1. Planteamiento y formulación del Problema**

La mitología de Junín contiene diversos relatos que explican o narran la cosmovisión andina de nuestros antepasados además de ser un legado cultural que registra el desarrollo de una civilización antigua creando identidad en las actuales y futuras generaciones, todas estas historias explican diversos temas como: el origen del universo, origen del humano, fenómenos naturales, origen de la flora y fauna, origen de zonas arqueológicas, explicación de ciertos rituales, el nacimiento y razón de ciertas costumbres, valores sobre el respeto a la naturaleza, entre otros; por ello la razón de su importancia, la preservación y difusión de la misma.

Por lo antes mencionado se plantea la presente investigación para determinar el estado actual de la mitología y sobre todo dar una solución a la misma. El principal problema detectado es la pérdida casi absoluta de la mitología por parte de las nuevas generaciones, y en un futuro próximo la desaparición inevitable de la misma.

La mayoría de la literatura mitológica se conserva por medio de cuentos hablados, narrados de generación en generación o en reuniones comunitarias en pueblos lejanos pero estas costumbres han ido desapareciendo debido a diversos factores. Un ejemplo de ello es la generación X, que comprende a las personas nacidas a partir de los años 60, dicha generación mostró un grado importante de migración hacia la capital para tener mayores oportunidades laborales y económicas. De esta manera ellos perdieron contacto casi absoluto con las raíces históricas de sus antepasados, quedando de lado los cuentos mitológicos pertenecientes a una población casi extinta.

Las nuevas generaciones como la Y o más conocida como *millennial* y la Z, nacidas partir de los años 90 y 2000 respectivamente, perdieron absoluto contacto con la parte histórica y legado cultural de sus antepasados, ya que sus padres no tienen la información suficiente como para transmitirla, perdiendo la cantidad y calidad de las narraciones mitológicas de la zona. Otro de los factores que se considera como parte central del problema es la falta de adaptabilidad de dichos cuentos o historias mitológicas a medios pertenecientes a un mundo globalizado, es decir la mitología solo se adaptó a dos medios conocidos y aclamados en su época respectiva uno fue la trasmisión de información hablada y la otra es por medio de narraciones plasmadas en libros, después de ello no se adaptó o siguió con las nuevas formas de arte para poder seguir conservando dicha información.

En esta época, las nuevas generaciones están inmersas absolutamente en un mundo globalizado y cibernético; el campo audiovisual se ha vuelto la forma más consumida por los mismos como los siguientes: cine, televisión, comics, series animadas, productos digitales, etc.; pero sobre todo los videojuegos son el medio más consumido. Ello comprende diversas formas de arte especializadas y enfocadas a un mundo digital y tecnológico en el que se puede crear un mundo entero como concepto y producirlo o desarrollarlo posteriormente para que el usuario se introduzca por completo en el mismo.

Enfocándome específicamente en esta herramienta digital y tecnológica de *edutainment* y de entretenimiento, rechazada por generaciones pasadas, pero abrazada y aceptada como suya por estas generaciones, se decidió optar por esta como medio audiovisual oportuno para la fusión de la mitología y la tecnología. Este medio trabaja con un compendio de varias disciplinas, la realización comprende: investigación, organización, arte y diseño, programación, estrategias, etc., que pueden ser aplicadas como herramientas de difusión y preservación de la mitología en de diversas culturas.

### **1.1.1. Problema general.**

- ¿Cómo preservar y difundir la mitología de Junín a través de una propuesta de *edutainment* aplicada en un video juego?

### **1.1.2. Problemas específicos**

- ¿Cómo plasmar o adaptar a la mitología de Junín, desde el punto artístico moderno, enfocándose al mundo de los videojuegos?

- ¿Qué estilo estético y línea artística moderna debería seguir el videojuego sobre mitología de Junín para generar mayor atractivo visual?
- ¿Qué estilos y modalidades referentes a los videojuegos deberían realizarse en el videojuego sobre mitología de Junín, para generar mayor aceptación de las nuevas generaciones?

## **1.2. Objetivos de la Investigación**

### **1.2.1. Objetivo general**

- Crear el arte conceptual de un videojuego como herramienta de *edutainment* sobre mitología de Junín para preservarla y difundirla, enfocándola a las nuevas generaciones.

### **1.2.2. Objetivos específicos**

- Conceptuar la narrativa del arte conceptual del videojuego sobre mitología de Junín, basándose en los referentes actuales artísticos de videojuegos más populares sobre mitología.
- Establecer el arte conceptual sobre el videojuego de mitología de Junín con un estilo estético y artístico moderno relacionado a los videojuegos actuales, para generar un mayor atractivo visual.
- Designar las modalidades, géneros y estilos al videojuego sobre mitología de Junín, que pertenezcan a dos o tres de los géneros más consumidos por las nuevas generaciones.

## **1.3. Justificación**

La mitología en general es parte muy importante del legado cultural de una comunidad o un pueblo que explica el origen de diversas costumbres, actitudes, orígenes, métodos, etc. Es la esencia pura de los ancestros que enseñaban su forma de ver al mundo, la mística, sea real o no, de todos los seres que se presentan en los diversos mitos. Se muestra a un pueblo que respetaba el orden del universo dando valor a lo que verdaderamente importa como el trato con el prójimo, el desarrollo personal, los valores, el respeto por la naturaleza y por todo lo que nos rodea, etc. Todo ello es importante conservarlo y difundirlo para las generaciones venideras; estos mitos que el mundo actual ignora y que sus propios sucesores olvidan; un mundo rico en historias y personajes, la cosmovisión de una cultura.

La presente investigación tiene gran relevancia por diversos factores, uno de los más importantes es el significado primordial de la mitología y lo que simboliza la misma. La mitología de cualquier cultura representa la historia de un pueblo, los orígenes, las creencias, el fundamento de su fe, los valores de una comunidad, los deberes del grupo e individuo, la forma de desarrollo de la población; es decir, la mitología representa a los cimientos de una sociedad, por ello, su gran importancia. Esto significa que aparte de ser un legado histórico y cultural también es una guía para las nuevas generaciones, una guía de la cual se puede corregir, aprender y formular nuevas acciones o estrategias de desarrollo para un bien común.

El humano hoy en día se ha vuelto un ser individualista que solo ve por su bien y no por el de la comunidad, por ello, esta es otra de las razones por la cual la investigación presentada es de suma importancia, ya que las historias narradas en la mitología de Junín explican diversos temas de la cosmovisión andina. Todo ello sensibiliza al humano, las historias llenas de fantasía, enseñanzas y valores forman a la persona con sentimientos, emociones y valores de respeto por el prójimo y todo lo que nos rodea.

Todo lo mencionado antes engloba a las razones principales para realizar la presente investigación, para preservar el legado cultural e histórico de nuestros ancestros y nutrirnos de la sabiduría que plasmaban en sus historias. Y no solo quedarnos con dicha información si no difundirla a todo el mundo mostrando así la rica cultura de la región. Además, otra razón importante de idear o diseñar el arte conceptual de un videojuego sobre la mitología de Junín es crear un precedente nacional que sirva de guía para otras producciones de otras culturas en el país. Un videojuego que pueda fusionar lo tradicional con lo tecnológico y sirva de herramienta educativa para las nuevas generaciones.

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedente del Problema

El presente problema de investigación no ha sido analizado con anterioridad, es decir, no se encontraron investigaciones exactamente iguales, pero sí de temas parecidos, por ello se presentarán antecedentes especializados en los tres temas principales de la investigación, que son los siguientes: mitología en general, videojuegos como *edutainment* y por último el arte conceptual en videojuegos.

Estas son las investigaciones consideradas como antecedentes: Peñate (2017) (Universidad Complutense de Madrid), realizó la investigación titulada: *El videojuego como narrativa de la historia: cuestiones ontológicas, epistemológicas y metodología para su estudio*, dicha investigación es de tipo cualitativa. El investigador presentó un análisis y estudio de cómo los videojuegos influyen hasta cierto punto en el jugador, sin embargo, también demuestra como incita a la investigación de forma voluntaria del mismo.

En este caso la investigación se centra específicamente en el videojuego *Sid Meier's: Civilization VI*, este título narra básicamente el desarrollo de diversos países en estos últimos siglos. El investigador se centra específicamente en la historia de España y Estados Unidos de América y como se desarrollaron; sin embargo, muestra su preocupación en cuanto a la modificación de dicha trama por parte del jugador, es decir, no necesariamente se sigue fidedignamente la original historia de España, sino que dependerá del jugador cómo se la desarrolle con diversos finales de acuerdo con sus decisiones y acciones.

Lo que critica el autor de la investigación es la falta de detalle en cuanto a los, componentes que rodea la historia como historias secundarias de la nobleza, tradiciones,

arquitectura, entre otros. Si bien es cierto el videojuego da mucha libertad al jugador en cuanto a manipular una historia ya escrita, esto no significa que la deforme, por el contrario, incentiva al jugador a investigar más sobre el tema.

Cadiñaños y García (2017) presentaron una investigación titulada: *Aphoteon: La Grecia antigua en un aula a través del videojuego*, esta investigación es de tipo cualitativa, en ella hacen un análisis del videojuego, muestran sus virtudes y defectos además de situarla en tres campos de análisis que son educación interactiva de los videojuegos, mitología y literatura (conservación o no fidedigna de los relatos griegos) y la parte estética-artística.

Las investigadoras sitúan al lector en el mundo actual de los videojuegos como herramienta educativa, precursora de la preservación cultural y del arte contemporáneo; se mencionó en comparación con otros videojuegos como *God of War* y *Aphoteon*, que es un ejemplo claro de cómo un videojuego comercial puede ser una herramienta educativa y fomentadora de investigación sin necesidad de ser un videojuego específicamente elaborado para el área educativa, es decir, un videojuego comercial puede ser más provechoso si está bien elaborado.

*Aphoteon* presenta una variedad de virtudes como, por ejemplo, el relato de una parte de la mitología griega de acuerdo con la historia original con una leve modificación en la trama que no es perjudicial para la originalidad del relato mitológico, por ello, es considerado un ejemplar como videojuego educativo; además de ello se resaltó lo bien pensado que estuvo al desarrollarlo en todos los ámbitos, pero sobre todo en el estético-artístico. Asimismo, este videojuego presentó un estilo conceptual inspirado en la iconografía y el estilo estético de las cerámicas de figuras negras y rojas que se desarrollaron como arte griego resaltante del mediterráneo antiguo.

Mainer (2006) realizó una investigación titulada: *El videojuego como material educativo: La Odisea*, dicho estudio es de tipo cualitativo sustentado en otras investigaciones de teóricos especializados en antropología visual, literatura, sociología, entre otros. Esta investigación propone a los videojuegos como una herramienta educativa fundamental para las nuevas generaciones; demuestra esto por medio de estudios previos de otros investigadores y un análisis específico de un título de videojuego llamado “La Odisea, la búsqueda de Ulises”, que narra sobre la historia en sí y contenido sobre la mitología griega; que los videojuegos son

una herramienta más que óptima para enseñar, generar el desarrollo de nuevas capacidades e incitar a la investigación voluntaria, sobre diversos temas.

La investigación presentó un panorama de cómo las nuevas tecnologías de información y comunicación no son incorporadas en el ámbito educativo y familiar, además de ello explica el prejuicio que se tiene ante los videojuegos y cómo estos en realidad desarrollan una serie de habilidades en los que lo consumen más conocidos como homo ludens cibernético, y cómo potencia el nivel de procesamiento, análisis, empatía, creatividad, entre otras habilidades.

Pérez y Acosta (2016) realizaron una investigación titulada: *Mitología, cultura popular y juegos de rol*, esta investigación es de tipo cualitativo, se centra en la explicación de la relación entre los juegos de rol (género de videojuegos o juegos de mesa), la cultura popular y la mitología, y como esta última ha servido de inspiración para diversos títulos en estos últimos años. Además muestra por medio de varios ejemplos resaltantes sobre el género de rol, cómo han sido inspirados en la mitología universal y literatura fantástica, cómo estos se desarrollaron de forma exitosa y trascendente, dando así una explicación del porqué se elige el tema mitológico como base fundamental de inspiración, cómo esta se adapta perfectamente para el desarrollo de un videojuego, cómo la historia, los personajes, los escenarios, entre otros calzan o encajan de manera armónica en un videojuego. Asimismo, explica cómo la mitología da diversas explicaciones o puntos de vista sobre la razón de ser del mundo, y cómo los seres mitológicos forman un prototipo de valores que cada humano debe tener, además de los roles que debe cumplir en bien de la sociedad o comunidad.

Ambos autores mencionan y trabajan sobre la base de los puntos filosóficos y antropológicos de Campbell (1959 - 1988) y cómo este divide la realización de un relato mitológico. Por ello, concluyeron que el jugador madura con su personaje a través de todo el videojuego y esto hace que la persona y aprenda con mayor eficacia por la experiencia adquirida.

Sánchez (2012) realizó una investigación titulada: *Arte y videojuegos: Mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*. La presente investigación es de tipo cualitativa y comprende el análisis de todo lo relacionado con el aspecto narrativo-audiovisual y artístico de los videojuegos actuales. La investigación analizó y estudió a los videojuegos como dispositivo o producto artístico y cultural; cómo estos se desarrollan o

desenvuelven a través de su vida, aproximadamente 50 años de creación, y cómo maduraron en el tiempo, volviéndose una forma de creación artística convencional. Dicha investigación contó con más de veinte títulos de videojuegos analizados, estudió su creación, filosofía estética, estilo artístico y estético; los diferenció así a una estética extralimitativa, que implica el desarrollo y relación del videojuego y el jugarlo (desarrollador y jugador), de una estética ilativa que comprende temas puramente estructurales y artísticos en el desarrollo de un videojuego.

Además de ello presentó a los videojuegos como el resultado de la fusión de un ente artístico y la cultura popular moderna, debido a que se vuelven facilitadores lúdicos. Toda la investigación refuerza el estudio de cómo el arte contemporáneo en todas sus disciplinas se integra en la elaboración de un videojuego y cómo deja de ser puramente arte, desarrollándose como una representación cultural. Por ello, mencionó la relación importante entre el creador y el jugador; cómo ambos trabajan en conjunto para desarrollar un producto cultural y artístico.

Vaamonde (2017) efectuó una investigación titulada *Entre seres de la mitología, videojuegos y dibujos animados*. La investigación presentada es de tipo cuantitativa y cualitativa experimental, debido a que la investigadora trabajó con un grupo de niños en diversas ocasiones. Presentó como tema principal la implementación de la mitología a los medios audiovisuales más consumidos como los videojuegos, cine, etc., por el público objetivo (niños de sexto grado), cuyo grupo fue con el que trabajó dicha investigadora. Lo que buscaba la autora era incitar a la investigación y motivar a la lectura de la literatura mitológica, viendo así a los medios modernos audiovisuales entre ellos videojuegos principalmente como método educativo y fomentador de la creatividad.

La investigación desarrolló diversos procesos, el primero de ellos fue el análisis del estado actual educativo del que se pudo percibir el desinterés por parte del grupo de alumnos, específicamente las herramientas de aprendizaje, que no estaban adaptadas a las preferencias de las generaciones actuales. Posterior a ello la investigadora decidió evaluar y estudiar cuál sería la forma óptima para desarrollar el tema propuesto, que era la mitología griega. De este modo encontró que los videojuegos era la forma de entretenimiento de los niños más indicada para adaptarla como herramienta de aprendizaje.

Al final de la investigación se armó, juntamente con los alumnos, el desarrollo de un prototipo de videojuego en el que hubo participación colectiva y se demostró que los

videojuegos desarrollan habilidades positivas del individuo y el grupo en general, mostrando a lo largo mayor recordación del tema mitología e interés por la investigación por parte de los alumnos.

Mesa (2013) realizó la investigación titulada *El arte de los videojuegos*, dicha investigación es de tipo cualitativa. El autor hizo un análisis e interpretación desde el punto de vista filosófico del arte sobre los videojuegos, como son considerados, si son considerados arte o arte de masas y los factores que intervienen en la catalogación de arte moderno o contemporáneo; mostró así que los cánones de lo que se podría considerar arte son variables. Además, el investigador propuso a los videojuegos como arte de masas fundamentando su estudio por teóricos, científicos y filósofos como Carroll (1998) y Tavinor (2009).

El autor estableció a los videojuegos como un arte de masas y sobre todo como un arte interactivo, dicha propiedad no mostrada hasta hoy en día por otro tipo o rama artística; por ello, el autor presenta tres aspectos que identificó a lo largo de su estudio que son los siguientes: videojuegos como arte de masas, arte interactivo y la forma narrativa en la que presenta la ficción o más conocido como ficciones interactivas. Todo ello muestra un complejo desarrollo y resultado artístico.

Para finalizar el investigador compara las teorías de Carroll (1988) y Travinor (2009) con lo que hoy en día son los videojuegos, definió dos teorías o resultados; primero determina que los videojuegos pueden ser catalogados como arte de entretenimiento, de masas y en casos excepcionales se los puede considerar como arte genuino; segundo, debe de haber una redefinición del canon filosófico del arte, es decir, los requisitos para considerar algún producto como arte deben ser modificados o actualizados a una nueva generación de producción tecnología, lo que hace variar diversos aspectos de lo que se podría considerar arte antiguamente.

Planells (2017) presentó el artículo de investigación titulado: *La semilla digital en los videojuegos: Los argumentos universales como marcos ludoficcionales*, esta investigación es de tipo cualitativa, donde el investigador estudia a los videojuegos como una herramienta más que educativa, es decir, como una herramienta educativa interactiva lúdica, lo que conlleva a más áreas que solo la de enseñar.

El autor se centra en un término primordial en toda la investigación que fue el de *mitojuego*, dicho término comprende a la mitología y videojuegos. La mitología fue definida como conjunto de relatos culturales clásicos o contemporáneos que dan una explicación de cómo funciona en si la sociedad o comunidad; por otro lado, se mencionó como los medios audiovisuales (cine, televisión, comics, etc.) adoptaron la temática mitológica, pero sin conseguir interacción alguna con el espectador como lo hacen los videojuegos. Para ello, el investigador hace un análisis se diversos videojuegos a través de la vida de dicho mundo, desde los inicios hasta los títulos más recientes, y como estos aplican o utilizan a la mitología como eje central de su desarrollo en el videojuego.

El investigador llegó a la conclusión de que los videojuegos sobre mitología argumentan dos puntos principales: la acción del personaje principal y la búsqueda de un tesoro o recompensa. Todo ello hace que el jugador interactúe con otros, experimente un mundo *ludoficcional*, se introduzca completamente en la historia e investigue referente al tema mitológico; por ello, cabe destacar que la mitología no solo queda como un relato histórico, si no que inspira a la creación de mundos digitales para una comunidad contemporánea, que transmite, difunde, preserva, reflexiona, integra e interactúa con los jugadores haciéndolos conscientes de su historia y humanidad.

Aragón (2011) sustentó el artículo de investigación titulado: *Desarmando el poder antisocial de los videojuegos*, la presente investigación es de tipo cualitativa, donde la autora presentó el análisis, el debate y la exposición de la realidad de los videojuegos; cómo estos han sido objeto de críticas, prejuicios y falsos conceptos que los devalúan, que generan rechazo por las personas sobre todo de generaciones anteriores, conclusiones de las mismas, sin fundamento y mal enfocadas.

La investigación desarrolló una serie de resultados que demuestran el potencial de los videojuegos como herramienta educativa. Los prejuicios más conocidos sobre los videojuegos son, según la autora, el de sexismo y violencia. Básicamente considerados los más predominantes, pero en el desarrollo de la investigación se demostró por medio de otras investigaciones serias como las de la EA (*Electronic Arts*) en colaboración con el gobierno de diversos países, que dichos prejuicios son solo eso: prejuicios. De esta forma se considera a los videojuegos como una herramienta de construcción cultural y social moderna.

En la investigación se concluye que los videojuegos forman una identidad por medio de la interpretación del jugador y forman diversas habilidades como las siguientes: ser consciente del mundo que nos rodea, alfabetización digital (desarrollo de capacidades acorde a la era tecnológica-digital), coordinación, capacidad y razonamiento lógico-espacial, resolución de problemas, concentración, desarrollo de estrategias, tolerancia ante el fracaso, cooperación, entre otras. Para fundamentar sus conclusiones trabajó sobre la base de investigaciones de Lacasa (2011), Salen (2014) y Buckingham (2008). Por último, mencionó que gran parte de los malos hábitos adjudicados erróneamente a los videojuegos en realidad tienen que ver con el control parental, ya que los videojuegos se regulan por diversos sistemas internacionales como PEGI; sin embargo, la decisión de compra y uso dependen del individuo.

Campos (2017) realizó la investigación titulada: *El símbolo en la animación: el árbol, en las películas de Hayao Miyazaki*, que se basa en el análisis y estudio de un elemento clave que es el árbol, dentro de la narrativa audiovisual de las películas de Hayao Miyazaki. Analizó e investigó sobre el significado de un elemento narrativo, dentro de la mayoría de las producciones filmográficas del mismo autor. Dicha tesis es de estudio cualitativo y trata de dar una respuesta al significado que le da el creador de renombradas películas animadas, Hayao Miyazaki; lo que significa para él, que etapas de su vida representan dichos árboles y la relación que tiene un árbol con la cultura japonés, sobre todo la mitología de esta.

Básicamente, la tesis explicó los temas del sintoísmo (religión predominante en Japón), la mitología japonesa y que representa específicamente los árboles, filosofía oriental vinculada a la cultura y tradición del país del sol naciente, la estética y la literatura relacionados al desarrollo artístico de Japón. Por último, la autora de la tesis llegó a la conclusión de que el árbol representa la esencia de la vida misma, esto no solo se refiere a la interpretación o significado para el autor Hayao Miyazaki, sino que representa el respeto ancestral por los árboles y la naturaleza de la cultura japonesa; seres muy relacionados con la mitología del mismo país.

### **Libros sobre mitología**

Los libros presentados fueron tomados como antecedentes de la investigación, porque para presentar todo su contenido se tuvo que hacer una previa investigación de la mitología andina y peruana, recolectando historias y cuentos de fuentes primarias y teniendo contacto directo con estos relatos. Los siguientes libros considerados como antecedentes:

Ordoñez (2004) redactó un libro de estudio descriptivo, titulado: *Visiones legendarias: el arte de Genzoman, que es considerado como una investigación de tipo cualitativa*. El libro narra las historias más conocidas de la mitología universal, pero lo que hace la diferencia es la forma de la presentación, ya que explica las historias o un breve resumen de las mismas plasmadas en una ilustración de autoría propia, que explique todo el relato con solo una imagen al igual que las pinturas del renacimiento; sin embargo, lo que lo hace diferente y resaltante es el estilo artístico, que elaboró o creó para sus ilustraciones. Según el autor, las piezas de arte son la fusión de dos estilos artísticos que serían el anime y la fantasía heroica; la fusión es uno de los estilos generados por las nuevas generaciones y son muy llamativas para los mismos, es decir un estilo propio de esta época, dirigiéndose a un público masivo y distribuido al extranjero. Este libro tuvo una gran aceptación en el medio al que fue dirigido (videojuegos y literatura fantástica épica), por ello, es tomado como una importante referencia. Por las razones y contenido presentado del libro, se lo consideró como una herramienta de innovación para esta investigación.

Zapata y Sanjinez (2010) presentaron un libro titulado: *Seres mágicos del Perú*, que es una investigación de tipo cualitativa, donde los autores pretenden mostrar o rescatar relatos mitológicos del Perú, explican el origen de todo este mundo mágico y cómo funciona. Uno de los propósitos de dicha investigación fue el de difundir el legado cultural mitológico del Perú a nivel nacional e internacional.

La investigación describió cómo se desarrolló la mitología y sobre todo los seres mitológicos a través de estos años y desde diversos puntos de estudio como el antropológico, el sociológico, el histórico y el mitológico. Dicho libro mencionó que la mitología autóctona representa la perfecta armonía entre el hombre y la naturaleza, resalta una época en particular que es el siglo XV, como momento de cambio o fricción de la mitología de la zona, que generó un antes y después de la misma. Los autores consideran que la llegada y conquista de los españoles en el siglo XV modificaron el desarrollo de los seres mitológicos autóctonos. Asimismo, mencionaron que duendes y demonios llegaron del viejo continente por medio de las embarcaciones y de ello se generó un enfrentamiento, dándose también un mestizaje de estos seres, después de este evento se generaron nuevos mitos del Perú.

Los autores concluyeron que las tradiciones y mitología del Perú, antes transmitidas por tradición oral, hoy en día corren el riesgo de extinguirse por no adaptarse a los nuevos medios

audiovisuales y tecnológico-digitales. De esta forma se resalta que dicho libro tiene como valor agregado el tipo de presentación publicitaria y editorial, haciéndolo más llamativo para el ojo crítico y exigente de las nuevas generaciones (público objetivo), pero sobre todo las ilustraciones son las que resaltan en la elaboración de este, ya que se acopla a los nuevos estilos artísticos.

Toro (1991) publicó un libro titulado: *Mitos y leyendas del Perú*, que se considera una investigación cualitativa y cuantitativa por la recolección de información en diversas zonas del Perú, en este caso se trabajó con el tomo II, que comprende específicamente a la mitología de la sierra. Asimismo, se tomó como referencia debido a la información que contiene y al tipo de ilustraciones realizadas en el libro. Además, este libro contiene diversos relatos sobre la mitología andina dividiéndola en diversas secciones dentro del campo mitológico, de esta forma da explicación a todas las tradiciones, costumbres y cosmovisión andina. Un ejemplo de ello es la mitología del agua, de la creación, del fuego, de los muertos, de los condenados, entre muchos otros. Lo especial de este libro es que se obtuvo información fidedigna y de fuentes primarias considerándose, así como el libro que conservó más la pureza de cada relato. Todas las historias vienen de diversas fuentes como escritores, documentos, archivos de los españoles, crónicas, libros, entrevistas, etc. se podría mencionar a unas de las fuentes para dicho libro, como Pedro S. Monge, José María Arguedas, Tratado y relación de Dávila, *Comentarios reales de los incas*, *El culto al agua en el antiguo Perú*, entre otros.

El propósito principal de este libro fue el de difundir y preservar los diversos mitos y leyendas de la sierra del Perú, a largo plazo logro la difusión de la diversidad mitológica de la sierra, sin embargo, esto duro pocos años, debido al tipo de diseño o falta de adaptar al mismo con las nuevas tecnologías para conseguir una mayor comercialización, difusión y llegada a nivel mundial.

Izquierdo y Arguedas (2009) publicaron un libro titulado: *Mitos, leyendas y cuentos peruanos*, que es considerado una investigación de tipo cualitativa y que utilizó como referencia a las historias recogidas. Asimismo, el libro presentado contiene diversos relatos mitológicos del Perú. Rescata principalmente la forma en que se obtuvo la información, en este caso se utilizó la tradición hablada, lo que genera una mayor calidad y veracidad de los relatos obtenidos y así dio relevancia a lo que se cuenta, además de la transmisión de la sabiduría de los pueblos y el valor vital del relato de diversas culturas y regiones de nuestro país.

Asimismo, el principal de los autores retratados en este libro es Arguedas, quien mencionó que la sabiduría de los ancestros ayuda a comprender y guiar mejor el futuro por medio del estudio y análisis del pasado; por ello el gran interés por conservar los relatos ancestrales de nuestro país. De ello, este libro extrae los relatos de mayor importancia y relevancia que Arguedas recolectó a través de toda una vida de estudio e investigación en un contexto de estudio científico, antropológico y etnológico.

Gutiérrez (1977) presentó un libro titulado: *Lecturas huancas antología*, que es considerado como investigación de tipo cualitativa. La información de este libro continente mitología, leyenda, fabulas, cuentos folclóricos, tradiciones, memorias, biografías, semblanzas, entre otros tipos de relatos, todos ellos pertenecientes a Huancayo y zonas aledañas. Asimismo, este es un de los pocos ejemplares literarios que conservan la pureza de los relatos o cuentos mitológicos, y uno de los escasos libros realizados sobre la mitología de Junín. Además, la mayoría de sus historias contienen relación con otras, de esta forma se comprueba que es información obtenida por tradición oral y recolección de relatos en comunidades.

Básicamente, este libro ha sido realizado con el objetivo de servir como material educativo, como una herramienta de antaño para la vieja escuela; haciendo que desaparezca con el tiempo y sea olvidado casi en su totalidad, desconocido completamente por las nuevas generaciones. Todo ello se dio porque dicho libro solo se enfocó en un objetivo y no busco trascender. El diseño es interesante, sobre todo el de la portada, con un estilo semejante al de la cerámica oscura y roja griega, además del uso de colores y tipografía inspirada en los restos arqueológicos y culturales de la zona, sin embargo, cuenta con ilustraciones un poco pobres y rudimentarias para la época actual, esto hace que se vuelva poco atractivo.

## **2.2. Bases Teóricas**

Las bases teóricas se trabajaron sobre la base de las tres variables establecidas en el capítulo I, las cuales son la mitología, los videojuegos como *edutainment* y el arte conceptual. Cada una de ellas tiene diversos aspectos o especialidades fundamentales para la presente investigación, basándose así en investigaciones previas y teorías estudiadas por filósofos, sociólogos, antropólogos, expertos en arte, entre otros especialistas.

## 2.2.1. Mitología, cultura y arte

### 2.2.1.1. Mitología Indígena

Para obtener información base sobre la investigación se debe saber sobre conceptos primordiales como la mitología indígena, por ello, se decidió utilizar el concepto propuesto por el portal web Mythica (2018), donde mencionan, en su artículo *Mitología, folclor y religión*, que la parte inicial del concepto de mitología indígena conceptualiza a la mitología en general como una forma de lenguaje y sobre todo el resultado de la forma de vida de una comunidad o grupo social. Por ello, se considera que ciertas especialidades de que la sociología moderna ya no se encarga de investigar eventos o sucesos considerados aparentemente no comprobables relacionados con vivencias y creencias de las comunidades indígenas. Asimismo, se debe considerar que existe un prejuicio de que las comunidades no sean consideradas intelectuales, pero esto no significa que no tengan una cosmovisión o una forma de conceptualizar al mundo a diferencia de las consideradas “sociedades civilizadas”. El artículo concluye en que la mitología indígena es rica en experiencias y que da más información sobre el origen de diversas cosas que no necesariamente son aceptadas por la ciencia; también propone que no necesariamente lo “comprobable” exista tal cual.

Este extracto explica básicamente como está relacionada la mitología con una cultura o comunidad. Todo mito nace de una cultura antigua desde el inicio de su conformación, estos tipos de mitos tocan el tema del inicio del mundo según su cosmovisión y explica características e historias de diversos personajes que forman parte de su cultura e historia.

### 2.2.1.2. Mitología en el siglo XXI

En el siglo XXI se presenta una modificación en cuanto a cómo se presenta la mitología, así el concepto de mitocrítica cultural propone lo siguiente:

Losada (2008) conceptualiza a la mitocrítica cultural como desarrolladora de una filosofía del conocimiento humano que debería permitir comprender, explicar y aprender sobre una realidad imaginaria que ayude a un mayor entendimiento de una sociedad actual como la nuestra. Para comprender mejor sobre el tema un estudio sobre mitología debería obligatoriamente ser de naturaleza multidisciplinar.

Por lo tanto, posterior a la premisa presentada Losada (2008) propone que la mitocrítica propia de un mundo casi completamente ficticio simbólico se introduce en cualquier manifestación cultural. Este nuevo concepto sobre mitocrítica estudia el fenómeno de adaptación y expresión de la mitología en áreas audiovisuales tradicionales y modernas como la pintura, la escultura, la música, la literatura, la danza, el teatro, el cine, la televisión, los videojuegos, Internet, entre otros medios tradicionales y no tradicionales.

La mitocrítica cultural se ha mostrado indicada e idónea para el análisis y comprensión de la mitología tradicional y contemporánea, diferenciándose de diversos estudios posmodernos y contemporáneos. Losada (2008) diferencia tres factores durante toda su investigación, o también llamados por él mismo como lógicas primordiales, que la mitocrítica cultural debería tener presente para realizar o desarrollar un estudio apropiado sobre la mitología en las diversas expresiones culturales (medios artísticos audiovisuales) contemporáneas: la primera es la lógica o factor de la inherencia o inmanencia, la segunda es la lógica o factor de la globalización, y la tercera lógica o factor es el del consumo. Los tres factores presentados se adaptan a las expresiones artísticas modernas dejando de lado la forma tradicional que era representaba la mitología para una mayor comprensión de la manifestación mitológica moderna y de la cultura contemporánea.

### *2.2.1.3. Mitocrítica, mitoanálisis, mitodología*

Durand, filósofo del simbolismo, (1982) durante su exposición en el Seminario de Madrid *Au-délà du Structuralisme*, se estudió desde diversos puntos de vista sobre cómo se está dando la crisis sobre un estructuralismo sumamente formalista o doctrinal que prefiere un reduccionismo e ignora la parte literaria en la mitología. Debido a la premisa planteada, la mitocrítica propuesta por Durand (1982) es presentada como la suma constructiva y productiva de todas las formas literarias y artísticas, tanto tradicionales como modernas, que en estos últimos años se han enfrentado, en ocasiones inútilmente, y que en realidad se puede establecer un estructuralismo simbólico que en primer plano se encargaría del regreso de lo imaginario inclusive sus estructuras antropológicas. Este estructuralismo simbólico o figurativo que se aplicaría, al origen y fundamento de las imágenes, en el plano secundario quedaría el desarrollo de la historia.

Los mitos en general son idóneos para un análisis y estudio sociohistórico, ya que se adecuan a los momentos socioculturales e históricos apareciendo y desapareciendo de acuerdo con el desarrollo de una cultura. La función de la mitocrítica es hacer visible o publica la mitología en un autor, una época, una obra y un ambiente además de las transformaciones de los mismos, mostrando como cada autor, creador o artista en las diversas especialidades aportan o apoyan una transformación de la mitología dominante.

#### *2.2.1.4. Mitología, iconografía y arte*

Para presentar una base sólida que fundamente los objetivos de la investigación se utilizaron como guía la fusión de dos temas muy importantes que son la mitología y el arte para entender cuán importante es la relación de los dos para la subsistencia de la mitología.

Martínez y Alzaga (2017) de la Universidad Nacional de Educación a Distancia de Madrid en su investigación mostraron la relación imprescindible de la mitología y de la iconografía, presentándolas como ciencias indispensables para el estudio, análisis y comprensión de la historia, pero sobre todo y aún más importante la historia del arte. Para conceptualizar a la mitología clásica, los autores la comprenden o ubican al inicio como el conjunto de mitos griegos y romanos hasta aproximadamente el siglo VII d.C. Asimismo, la mitografía la conceptualizan como una disciplina que se encarga del estudio de obras literarias mitológicas de las culturas más antiguas como la griega o latina y cómo se adaptan a medios físicos para su perduración.

Básicamente, los mitos son la expresión de la forma de pensar de una sociedad, de índole religiosa y cultural, por ejemplo, en contraste con la Biblia judeocristiana no existía algún relato escrito hallado que lo precisara. Aunque se dio la casi extensión cristiana esto no significó que fuera olvidada por completo, por el contrario, a partir del Renacimiento se pudieron rescatar partes importantes de la Biblia, dándoles así un nuevo significado más profundo y artístico por medio de las representaciones artísticas sobre todo pictóricas desarrollándolas como iconos o emblemas a las imágenes antiguas.

Por otro lado, un aspecto a tener en cuenta es la interpretación de las obras de arte que les dan los mismos artistas se da a partir de la misma época (renacimiento) debe

más, dando así cabida al talento o aptitud individual que a la creación social. De la misma forma en la Edad Moderna, la mitología clásica sería asociada a una imagen de poder, por ello, Felipe IV pidió ser plasmado en una obra de arte igual a Hércules, además de Luis XVI que pidió ser representado como Apolo Helios (dios del Sol).

Ya primitivamente dos artistas como Rafael y Miguel Ángel habían representado a la gloria del poder papal, establecida en la iconografía cristiana. Entonces, la iconografía cristiana es una variante artística basada puramente en la información recolectada por la Biblia, otros textos como, por ejemplo, los Evangelios apócrifos o la Leyenda Dorada de Jacopo della Voragine (1250) y, por último, información extraída de los símbolos paleocristianos que mencionan a los hechos religiosos.

A pesar de que en los textos ya presentados y otros muchos presentan los episodios, partes o capítulos, su representación iconográfica siempre estuvo relacionada y apoyada en la gran variedad de interpretaciones artísticas y peticiones de los delegantes. De esta manera también surgirán muchas incoherencias que llegarán a formar parte de la historia de la iconografía mitológica al igual que de los episodios bíblicos. Toda la investigación presentada tiene como objetivo mostrar la importancia que tiene la imagen para una formación de la identidad cultural colectiva y la supervivencia de esta.

Panofsky (1927) en su libro *Perspectiva como forma simbólica* sustenta varios puntos de la investigación. Este filósofo e historiador plantea e investiga el punto de vista sobre las representaciones artísticas del Renacimiento como una específica forma de representación espacial que no proviene o es influenciada por una disposición visual o percepción humana, tampoco de una realidad neutral, por el contrario, proviene de una estipulada concepción del mundo. En las propias palabras del autor resalta la palabra *perspectiva* y categoriza el término estudiado e identificado por Cassirer (1929) (no se menciona el análisis de en un cuadro ni de la perspectiva pictórica o escultórica revalorizadas en el Renacimiento, por el contrario, de la percepción de preponderante sobre los temas de mayor relevancia en cada época). Por ello, la visión o cualquier interpretación espacial se emplean para determinar el específico contenido "espiritual" (intelectual y cultural) de una época o momento transitado. Ello se relaciona con el relativismo cultural propuesto por la Escuela de Viena: que menciona a las estructuras

visuales objetivas como no existentes al igual que las apreciaciones universales, por lo contrario, existen construcciones específicas desarrolladas por cada cultura sobre la base de su cosmovisión.

Cassirer (1929) es su libro *Filosofía de las formas simbólicas* analizó uno de los fragmentos obtenidos de los tres libros de filosofía de las formas simbólicas, de ellos inició por el significado de la filosofía empirista, que propone que la única realidad es la que reconoce, rastrea e identifica la experiencia humana. Como mencionaba Nietzsche, “¿qué sería el Sol de no estar los humanos para contemplarlo?” Cassirer (1929), por el contrario, Cassirer parece dejar de lado tempranamente el subjetivismo empírico puro, al considerar que el origen del conocimiento no se encuentra exactamente en las representaciones pasivas de la sensibilidad o en los cinco sentidos, sino por el contrario en las “formas o representaciones simbólicas” creadas y diseñadas por el ser humano, dicha acción que caracteriza de forma distintiva a su ser.

Según lo propuesto por Cassirer (1929), el subjetivismo idealista puro consiste en que los humanos generan pensamientos que posteriormente son interpretados y analizados, lo que significa que los seres humanos crean información. Comparando la premisa, Marx, con influencias de Benjamín Franklin, mencionó que el humano fabrica instrumentos donde plasma la impronta objetiva de su pensamiento. Para lo que Cassirer (1929) muestra que esos instrumentos creados por el humano son símbolos, creando así una realidad, ad hoc en su cabeza, que vendría a ser la única verdaderamente existente.

¿Qué es un símbolo? Según Cassirer (1929) es la representación perceptiva, sensible o la imagen, a la que el ser humano, de forma simbólica, le concede un significado inteligible o absoluto. La supuesta “creación de la realidad” que Cassirer (1929) confiere al humano, se fundamenta en el subjetivo significado que brinda a las sensaciones y emociones. La característica principal de un símbolo reside en que la interpretación del ser humano que se enfoca a la misma cosa u objeto sensible, recibiendo así “su” significado. El significado de los signos, por el contrario, no se basa en su materialidad sensible, se apoya en otra, por ejemplo, una bandera roja que refiere en la mayoría de los casos al peligro. Todo lo que significa y/o señala el signo es denominado como designado.

Cassirer (1929) es su libro *Filosofía de las formas simbólicas* llega a la conclusión de que mientras las disciplinas éticas, intelectuales y artísticas están en su apogeo, el mito o la mitología están dominadas. Sin embargo, en el momento en que esas disciplinas pierdan fuerza resurgirá el mito e influirá en la vida cultural y social del ser hombre. Por lo que el pensamiento mítico, ha perdurado desde los inicios de las sociedades o culturas primitivas hasta nuestra sociedad moderna, dándose así una permanente y constante fricción entre el pensamiento mítico y el pensamiento racional en el desarrollo de la historia humana.

#### 2.2.1.5. *Mitología y arte*

Esta base teórica quiere presentar básicamente como punto fundamental la unión o fusión de la mitología con el arte y resaltar que en cada época el apogeo de cada disciplina como las pinturas en el renacimiento, escultura posterior al renacimiento, música en el barroco, entre otros. Se realizaban representaciones que se hacían famosas y difunden los relatos mitológicos. De esta manera la mitología de una cultura logro perdurar y difundirse a través de las generaciones pasadas ya que un medio audiovisual queda marcado en la memoria más fácilmente que lo escrito u oral.

La Enciclopedia Itáu cultural (2007), en su compendio *Artes visuais* define a la pintura mitológica como un género o especialidad pictórica y con la subespecialidad en la pintura histórica. El principal objeto artístico son los personajes y las escenas mitológicas, mas no utilizados con finalidad religiosa, por el contrario, eran consideradas como pinturas blasfemas o profanas. Una de las culturas o mitologías más utilizadas y reconocidas como inspiración para los artistas de aquella época es la mitología greco-romana. Por diversas razones fue considerada como inspiración primaria pero las más notables fueron por razones intelectuales y también como como inspiración y libertad de representar escenas escabrosas (especialmente las de las metamorfosis) y también daban permiso a representar los desnudos que eran muy cotizados en el mercado artístico. Con menor frecuencia fueron utilizadas de inspiración la mitología de otras zonas de Europa como la nórdica, la eslava o extraeuropeas, entre otras.

Las obras de arte romana y griega se representan con los mismos personajes, aunque con diferentes nombres y las mismas escenas. Como otras formas de arte en diversas culturas representan sus divinidades, presentando la funcionalidad de culto o arte religiosos, además de la referencia a mitos que se consideran como las creencias vividas por sus sincrónicos. Por el contrario, la pintura mitológica se basa en las figuras o formas a las que se les adjudica condición divina no creíble, mas no utilizadas con objetivos religiosos que al contrario los utilizaban con fines intelectuales o estéticos. Todo ello se divide a inicios del Quattrocento (siglo XV) perteneciente al Renacimiento italiano, sobre todo con el objetivo de copiar a la cultura clásica (por consecuencia del humanismo), además de buscar una tipología universal son el fin de establecer significados alegóricos.

Posterior al Quattrocento, la escultura también recurrió como inspiración a la mitología a fines del Renacimiento, pero destacó en el Cinquecento, en esta edad de oro de la escultura se pueden apreciar obras de arte de grandes maestros como los siguientes: Miguel Ángel (1508- 1512), Benvenuto Cellini (1545), que realizaron Salero de Francisco I, Perseo con la cabeza de Medusa, o Juan de Bolonia (1599), que realizó Mercurio, El rapto de las sabinas, entre otras esculturas; en la época barroca resaltaron artistas como Gian Lorenzo Bernini con el famoso rapto de Proserpina en 1622, además de Apolo y Dafne en el año de 1625, otro artista reconocido fue Matteo Bonuccelli que creó Hermafrodito en 1652 o Girardon que también creó la escenificación del rapto de Proserpina en 1687; y por último en el Neoclasicismo resalta Antonio Canova creando la escultura Teseo y el Minotauro en 1783.

El portal web Vellochino de oro (2009) en su artículo de investigación *Arte, historia, mitología, referentes clásicos*; presenta como objetivo principal comprobar que la mitología puede ser preservada y difundida por medio de los videojuegos; con ese objetivo la investigación se centró en uno de los casos más distintivos que demuestran como un mito fue representado por varias formas de arte, cada representación resaltante en su época, en sus diversas especialidades como: la pintura, escultura, música, etc. De esa manera se debe afirmar que un mito si se preserva y difunde, pero a través de los diversos medios artísticos audiovisuales generacionales.

Un ejemplo que capta la esencia de la investigación es una de las representaciones que trascendió un relato mítico plasmado en los medios visuales de las épocas iniciales y modernas del arte como *la Historia del Juicio de Paris*; esta escena mitológica es una de las más personificadas en la pintura y en diversas formas de artes, además de ser un referente clásico para el arte contemporáneo. Es más, hoy en día se da una competencia sobre la base de vinos en Paris, llamada la Paris Wine Tasting of 1976 o Juicio de Paris de 1976. El juicio de Paris es una historia perteneciente a la mitología griega, la que trata sobre el origen mitológico de la guerra de Troya, describe así a Paris, príncipe troiano conocido por raptar a Helena.

Durante todos estos siglos en que se desarrolló el arte humano, los artistas han creado muchas y diversas interpretaciones de la historia ya mencionada. En los siglos XVI y XVII, durante el Renacimiento en Europa, se reconoce como época especialmente fructuosa en cuanto a pinturas sobre el tema del Juicio de Paris. Otros artistas crearon y plasmaron diversas versiones de él. Un solo tema de inspiración, en este caso el ya mencionado; uno de estos artistas fue Lucas Cranach el Viejo (1528), que desarrollo no menos de trece diversificaciones sobre un mismo diseño (en ocasiones hechas en conjunto con su hijo del mismo nombre), o el también conocido, productivo Peter Paul Rubens (1606). Este es uno de los mitos que más ha inspirado artísticamente en las diversas disciplinas del arte y en todas las épocas. De esta forma podemos presenciar piezas de arte etrusco hasta piezas de porcelana policromada.

#### 2.2.1.6. *Mitología y globalización (nuevos medios de preservación)*

Como sustento primordial sobre mitología y globalización se decidió citar al autor Losada (2008), ya que realizó un estudio sobre cómo la mitología se adapta a los nuevos medios. El autor en su artículo de investigación, presentado en la *Revista de Mitocrítica Amaleta*, propone que la globalización (sobre todo la lógica de esta, la que es muy importante para entender al mundo moderno o contemporáneo) ha afectado o modificado considerablemente a la mitología. Por lo ya antes mencionado, la mitocrítica cultural parte de dos situaciones indiscutibles: la primera propone que las recientes plataformas tecnológicas son hoy en día más accesibles para el público o sociedad en general; la segunda, que las historias míticas o la mitología tradicional ha evolucionado, en consecuencia, necesitan un análisis y estudio a partir de las nuevas perspectivas.

Las reescrituras y transiciones de la mitología tradicional, así como la creación de nuevos relatos míticos, requieren aumentar la forma de interpretación del investigador para adecuarlas a un mundo más globalizado. La mitocrítica debe considerar que las TICS o más conocidas como tecnologías de la información contribuyen a una nueva y diferente cosmovisión que están potentemente involucradas en la generación de credos o ideologías que reforman la percepción como la creación literaria y artística.

Asimismo, la relación entre sociedad de consumo y el impacto que generan en la mitología parte de un suceso: el mito ya no es puramente información, hoy en día pasó a convertirse en un producto de consumo, hasta podría considerarse como mercancía o artículo básico destinado a un uso, producción y consumo comercial, regido por las leyes de la oferta y la demanda. Losada (2008) expuso cómo se manejan las empresas publicitarias en cuanto a la exposición de sus productos y cómo prueban enlazar a sus productos con la mitología cultural, transmisor de valores deseables. Entonces, una de las características propias de nuestra sociedad de consumo es la naturaleza y duración fugaz de los personajes gloriosos y objetos forzados a un “proceso de mitificación”.

## **2.2.2. Videojuegos y educación**

### *2.2.2.1. Estado de investigación sobre videojuegos*

Esta parte de las bases teóricas trata de demostrar con previas investigaciones ya realizadas la viable idea de que los videojuegos serían una buena opción de *edutainment*, por ello, se citan varias investigaciones. Una de ellas es del Ministerio de Educación y Ciencias de España (2012), donde se planteó que hoy en día se está notando que diversas expresiones de lo realizado por el mundo anglosajón simbolizan, representan o se consideran como cultura popular, sin embargo, en estos últimos tiempos toda investigación de índole científica referente a los videojuegos es insuficiente, pero se debe considerar que, si se llevaron a cabo el estudio de algunos temas, los mismos que fueron publicados, aunque se debe enfatizar que son cuantiosos. En los 70 se desarrollaron una gran cantidad de investigaciones sobre el tema, sin embargo, los estudios rigurosos y el desarrollo de estos se dio a inicios de los 80, época entendida

como el lapso o desarrollo de la primera etapa considerada el *boom* de los videojuegos.

En los últimos años como es de costumbre, las investigaciones y estudios han ido perfeccionándose, diversificándose y volviéndose más serias, mostrando y demostrando resultados de mucho interés. Sin embargo, se recuerda que las primeras y más comunes investigaciones se enfocaban en el estudio de los videojuegos y sus efectos como un posible aislamiento, agresividad, adicción, entre otros. El mismo tipo de prejuicio en las investigaciones basadas en el mismo tipo de investigación referente a la TV y sus efectos.

El resultado de las investigaciones en estas dos últimas décadas, en su totalidad, se mostró un poco ambiguos, debido a que unas investigaciones se apoyaron en diversas perspectivas metodológicas y disciplinares. Las otras investigaciones se enfocaron en medir el efecto de los videojuegos estableciéndolos en parámetros establecidos como plataformas, tipos de juego, tiempos de exposición, etc., no necesariamente comparables. Y, por último, recientes investigaciones un poco divididas o separadas, que se enfocan en un estudio pluridisciplinar en la que se da el cruce o fusión de planteamientos y resultados previamente adquiridos, estas investigaciones especializadas en diversos campos como son las siguientes: psiquiátricos, educativos, psicológicos, sociológicos, comunicacionales, entre otros.

Aunque se haya querido demostrar o establecer que la practica o consumo de los videojuegos generan efectos perjudiciales en sus consumidores, esto no ha presentado una demostración científica respecto al tema, al igual como se dio investigaciones, en los días de apogeo, de la TV. Por ello, se dieron otros tipos de investigación científica como las de Funk (1996), Cesarone (1994) y Estallo (1995), que realizaron en su mayoría investigaciones en cuanto a los videojuegos y el género de los usuarios, sin embargo, demostraron un inexistente efecto negativo a comparación de los positivos aún más de tipo instructivo.

#### 2.2.2.2. *Revisión crítica de la investigación realizada.*

Méndiz, Pindado, Ruiz y Pulido (2012), en su investigación sobre “Videojuegos y educación del Ministerio de educación y ciencias de España”, presentaron investigaciones iniciales sobre videojuegos y su sincronía con la comercialización de

los videojuegos en Estados Unidos, aproximadamente a inicios de la década de los setenta. Pero unos diez años después recién aparecen investigaciones científicas que fundamenten los efectos psicológicos en los consumidores y además formulen el desarrollo de nuevas habilidades en el campo educativo, potenciando el desarrollo educativo en jóvenes y niños; todo ello generándose a inicios del año de 1981.

En este proceso de investigaciones sobre videojuegos y sus efectos se puede resaltar la investigación de Ball en 1978, que se considera como el pionero en el estudio asociativo de los videojuegos con habilidades positivas. En su investigación titulada *Telegames Teach More Than You Think*, Ball presentaron dos líneas o temas de investigación:

La primera línea estudia el potencial en los videojuegos como desarrollador de capacidades y habilidades espaciales en niños, sobre todo en aspectos de desarrollo espacial de simulación de mundos reales y tridimensionales. El autor considera que las capacidades positivas generadas gracias a los videojuegos servirán como inspiración, de ello posteriormente se desarrollan estudios iniciales variados como los de Knirk y Lowery en 1982, Greenfield en 1985, Gagnon en 1985, por último, Pépin y Dorval en 1986. Todas las investigaciones realizadas llegan a la conclusión que las destrezas y habilidades desarrolladas por el jugador son resultantes del proceso del desarrollo del videojuego, es decir, a lo largo del juego se van aumentando gradualmente las habilidades. De esta forma se confirma el proceso de desarrollo de habilidades educativas positivas mostrando las virtudes relacionadas con capacidades espaciales.

En la segunda línea Ball (1978) analizó y estudió los procesos primarios del desarrollo intelectual de los niños y los adolescentes, genéricamente matemáticas (números) y lenguaje (letras). En esta parte de la investigación Ball (1978) estudió el papel que toman los videojuegos en el progreso educativo en los jóvenes y llegó a varias conclusiones revolucionarias para su época, aunque hoy en día cuestionables todavía: los videojuegos desarrollan y favorecen a las destrezas intelectuales como la comprensión lectora, el entendimiento de conceptos numéricos, y mayor aun, la incitación a la lectura.

### 2.2.2.3. *Motivación y videojuegos*

Méndiz, Pindado, Ruiz, y Pulido (2012), en la investigación sobre "Videojuegos y educación", del Ministerio de Educación y Ciencias de España, expuso principalmente sobre la motivación que generan los videojuegos, enfocándose en investigaciones relacionadas con el tema ya mencionado y los medios de comunicación como las nuevas tecnologías enfocándose específicamente en el aprendizaje. Por ello, a la par de la acogida por los adolescentes y el progreso en el consumo de los videojuegos se dieron diversas investigaciones de estilo ya mencionado. Las investigaciones más destacadas de la época son de los autores como Malone en 1981, Bowman en 1982, Dwyer y Driskell en 1984 y por último la de Long y Long en 1984.

La investigación de Long y Long en 1984 resaltó por enfatizar el desarrollo de la capacidad de motivación que tienen los videojuegos y cómo estimulan la fantasía infantil. Además de ello demuestran el desarrollo de otras habilidades muy resaltantes como atracción por la curiosidad y enfrentar retos. Se demostró que los videojuegos contienen un excelente valor motivacional en el área educativa. Se debe agregar que un atributo o propiedad a resaltar en los videojuegos es la de la interactividad.

Sin embargo, los autores señalan dos principios en el proceso educativo: se debe establecer periodos programados para el uso de videojuegos, y establecer fases cortas o de acuerdo con lo considerado por el tutor sin ser exagerados, con la intención de evitar una distorsión del potencial de habilidades. Las investigaciones de Bowman en 1982 y J. Driskell, Dwyer en 1984 se asemejan a las ya mencionadas de Long y Long en 1984, las que proponen y demuestran las substanciales ventajas motivadoras de los videojuegos enfocándose a una mayor eficacia educativa.

### 2.2.2.4. *El fenómeno de los videojuegos*

Gómez y Mena (2012) en su investigación mencionaron que una de las investigaciones experimentales más resaltantes es la de Dominick en 1984, quien se centró en jugadores adolescentes, y llegó a la conclusión de que no se da relación alguna entre efectos negativos de comportamiento con el uso de videojuegos. Luego, culminan sus investigaciones con la observación y resultados de desarrollo de actitudes positivas y sobre todo aumento de la autoestima en los jóvenes (grupo de estudio). En conclusión, las investigaciones realizadas por Dominick afirman los efectos y desarrollos de

actitudes anteriormente presentadas por otras investigaciones, de esta manera refutan a otras investigaciones anteriores que mencionaban sobre los posibles efectos negativos que generarían los videojuegos. De este mismo estilo de investigación experimental fue desarrollada en España por Estallo.

Por otro lado, los estudios metateóricos presentaron resultados o conclusiones basadas en teorías y de ello producen otras nuevas teorías, es decir, estableciéndose en el plano teórico reforzaron investigaciones previas e inspiran la formulación de preguntas para generar nuevas investigaciones. Este tipo de investigaciones se enfocaron más en los efectos generados en la motivación de creación de mundos imaginarios, el aumento de la autoestima, pertenencia e integración al grupo, socialización y adquisición de espacios vitales. En el caso de España, el investigador Estallo (1995) genera el mismo tipo de investigaciones.

Desde otro punto de vista se ha de resaltar la investigación o estudio realizado por el americano Jenkins, el que se dedicó a realizar un implacable análisis y observación comparativa sobre el contexto (lugar de desarrollo de habilidades) de los videojuegos como sustituto del infantil, debido básicamente a al estilo y desarrollo de nuevas tecnologías propias de nuestra época, por lo que se generó así un nuevo espacio substancial para el desarrollo pertinente de habilidades infantiles.

Otra de las investigaciones a resaltar sobre los efectos que causan los videojuegos es el del canadiense Lafrance (1994), quien expone una metodología fundamental para entender o comprender la investigación sobre este tema, dando así tres enfoques de estudio: el primero plantea analizar esencialmente a los videojuegos por su contenido y por lo que representan o simbolizan, el segundo enfoque propone estudiar a los videojuegos como práctica cultural en el ámbito pragmático y el tercer enfoque propone estudiarlo como un acto socio-afectivo.

Las investigaciones realizadas sobre los videojuegos en sus diversas especialidades y diversas variables han sido desarrolladas sobre la base de un título de videojuegos en específico entre los que podrían considerarse comerciales en el mercado. Otras investigaciones elaboran un juego ad hoc con el objeto de demostrar las hipótesis planteadas. En este tipo de investigaciones resaltan las de Dominick en 1984, Chambers

y Ascione en 1987, Griffithet en 1983, Calvo en 1998, Estallo en 1995, Trémel en el 2000, Sherry en el 2001, entre otros.

#### *2.2.2.5. Efectos colectivos de los videojuegos*

Gómez y Mena (2012) en su investigación respecto a los videojuegos y sus efectos sociales propuso que los investigadores más resaltantes que trabajaron en el estudio sobre videojuegos y sus efectos sociales son Gibb y Cols (1983). Ellos se especializaron en la interacción social establecida entre el jugador y el videojuego, mostrando así al videojuego como un remplazo a un amigo o acompañante humano para el jugador. Esta investigación concluye en la potencialidad que tienen los videojuegos para representar a modelos de interacción social. Según Selnow (1984), en sus investigaciones concluye que puede resultar menos gratificante para los jugadores una interacción y relación con los videojuegos que con la interacción de compañeros humanos.

En Francia, estudios como los de Trémel (2000) también realizaron investigaciones sobre el rol que lleva a cabo los videojuegos en el campo de la socialización juvenil. Trémel (2000) investigó sobre la forma de socialización de los jóvenes y cómo ello puede intervenir en la construcción de la identidad dentro de un medio que no contiene referencias físicas exactas, además resaló cómo los videojuegos intervienen en el desarrollo de la socialización.

Para finalizar, otro de los temas de investigación recientes está situado específicamente en el desarrollo e influencia cultural de los videojuegos en red, a los que se podrían describir o presentar como representación de tres tiempos reales: nacimiento, desarrollo y muerte de grupos culturales virtuales sumándose a ello la interacción que se genera entre los partícipes, este tipo de investigación fue realizada por Heaton, Lafrance y Morningstar en 1994.

#### *2.2.2.6. Los videojuegos como herramienta educativa (edutainment)*

Sedeño (2002) en su tesis de investigación “Los videojuegos como herramienta educativa” propuso que estos son una forma creadora de mensajes sin necesidad de intervención física externa, y concluye que ello es una ventaja, ya que permite una libertad creativa para generarla. Asimismo, la libertad casi absoluta de la independencia

del uso de un mundo físico y la libertad artística (creación, diseño y elaboración) para desarrollar temas, personajes y mundos fantásticos además de generar dinanismos estratégicos, de simulación y de acción en los usuarios, específicamente en alumnos, hace que dicho jugador preste atención a las consecuencias e impedimentos de los procesos o desarrollos, y disgregando los eventos o sucesos en sus partes, todo lo mencionado sin riesgo alguno.

La investigadora mencionó sobre la relación entre el aprendizaje y el desarrollo de destrezas complejas en los videojuegos y en la educación en general hasta en la vida misma. Analizando lo anterior, la autora propone la elaboración de videojuegos con capacidad de armonizar con diversos fenómenos por medio de la simulación de acciones y actividades como las siguientes: resolución de problemas, identificación de estos, desarrollo de habilidades, exploración, velocidad de reacción, evaluación de alternativas, razonamiento, entre otros.

La investigación propuso que las diversas habilidades a desarrollarse por medio del uso de videojuegos pueden potenciarse si es jugado en grupo como, por ejemplo, los videojuegos *online* con el potencial de usarse en clase como herramienta de socialización, trabajo en equipo y empatía en el desarrollo del videojuego. Asimismo, los juegos multiusuarios o MUD (Múltiple User Domains) se desenvuelven en los conocidos como mundos abiertos, lo que permite que el jugador tenga la libertad de transformar o elaborar lo que desee. Además de ello se da la reconstrucción del tiempo y del espacio virtual de manera libre, sin embargo, trabaja con reglas de negociación, colaboración y convivencia básicas y absolutas para todos los jugadores. Las probabilidades de desarrollo de habilidades en el campo educativo pueden ser las siguientes: colaboración e integración en proyectos comunes, diálogo, gestión estratégica, creación de comunidades virtuales y comunicación a través de mundos potenciales.

Finalmente, la investigadora concluyó que los videojuegos ayudan al desarrollo integral del alumno, potenciando a sus destrezas y conocimiento. No es considerado ni aplicado en su totalidad como herramienta en el sistema educativo, sin embargo, en el medio multimedia se avizora con un futuro prometedor en la rama educativa. Las investigaciones de otros expertos llegaron a crear una palabra que pueda nombrar o

comprender este concepto de videojuegos (entretenimiento) y educación llamándolos o nombrándolos como *edutainment* o eduversión en castellano. La creación de este término da la posibilidad de investigar sobre el tema, pero más profundamente como el estímulo sensorial que generan los videojuegos, la educación mediante la gratificación sensorial, mental o psíquica, entre otros.

#### *2.2.2.7. La influencia de los videojuegos en la vida*

Gimeno (2018), en su artículo propuesto a Lenovo Blog, presentó una óptica de investigación más moderna sobre los videojuegos, enfocándose particularmente en la comprensión, desarrollo de habilidades y capacidades. Por tanto, se comprende que favorecedores del análisis y la reflexión, habilidades poco adjudicadas a los videojuegos en anteriores investigaciones.

La investigadora hace un análisis sobre el desarrollo de un videojuego, parte por parte. Desde cuando se inicia en el videojuego sea la trama cual sea, se comienza a desarrollar las habilidades o capacidades de análisis histórico y análisis de los objetivos, ello repotencia la agilidad mental y velocidad de respuesta. En juegos de estrategia y tiempo específicamente, el desarrollo de las habilidades ya mencionadas se potencia con más fuerza.

Otra de las capacidades que desarrollan los videojuegos son las de la imaginación en sus diversas áreas como creación, resolución de problemas, razonamiento y generación de soluciones. Además, una de las capacidades más interesantes que generan los videojuegos es la capacidad de analizar la información, ya que para avanzar a otros niveles se debe hacer un estudio completo previo de todo lo desarrollado a través del videojuego.

Por último, esta investigación o artículo de investigación concluyó que otra de las habilidades a desarrollarse es la del trabajo en equipo y la socialización, desenvolviéndose armónicamente con los compañeros del videojuego, y fomentando así la colaboración como entorno de aprendizaje colaborativo.

Lo que aclara la autora es que los videojuegos, indudablemente, funcionan como herramienta educativa eficaz y eficiente, sin embargo, se debe tener en cuenta que el

tiempo excesivo invertido en el mismo puede ser perjudicial. Pero este tema ya depende de tres factores: los educadores y el control que deben ejercer en el tiempo a usarse, los padres que deben moderar el uso de los videojuegos, y la persona o jugador debe ejercer autocontrol en el mismo.

#### 2.2.2.8. *Videojuegos: Una herramienta educativa en potencia*

García-Bullé (2019) en su artículo de investigación, Observatorio de innovación educativa, conceptualizó a los videojuegos como un sistema o procesos de desafíos, al ser vencidos el jugador comprende cómo funciona el sistema y posteriormente genera una estructura propia para trabajar en la misma alcanzando así los objetivos planeados. La estructura básica de los videojuegos comprende resolución de problemas, elaboración estrategias, desentramas de acertijos, y en caso de ser multijugador se desarrolla trabajo en equipo y coordinación. La autora mencionó que las investigaciones previas se han enfocado en los videojuegos como medio educativo, pero para un plano o nivel más básico, por el contrario, se encuentran pocas investigaciones sobre niveles superiores. Para aclarar más el tema se considera a Barr (2017), catedrático de la Universidad de Glasgow, que desarrolló una investigación enfocada a la educación superior, entiéndase por alumnos universitarios, para observar que cualidades o habilidades educativas son potenciadas. Matthew Barr seleccionó una muestra de 100 estudiantes organizándolos en dos grupos. El primero fue expuesto y desarrollaron los videojuegos Team Fortress 2, Portal 2, Borderland, Minecraft, y Papers; el segundo no fue puesto a prueba por ningún título de videojuego. La siguiente fase que desarrolló el investigador fue la observación y elaboración de resultados en cuanto a tres habilidades y el desarrollo de estas que son las siguientes: inventiva, comunicación y adaptabilidad. Luego ocho semanas de observación y prueba se concluyó que los estudiantes del primer grupo obtuvieron niveles más altos en el desarrollo de las habilidades ya mencionadas en comparación con el segundo grupo que fue expuesto a medios comunes.

Entonces, todavía no se han realizado demasiadas investigaciones sobre el efecto que generan los videojuegos como herramienta en la educativa superior, sin embargo, se demostró que los videojuegos continúan potenciando de forma efectiva las habilidades de las personas en proceso de aprendizaje.

Por ejemplo, MinecraftEdu, ha sido implementado como herramienta educativa en más de 700 escuelas y en 40 países. Es una versión educativa del título original Minecraft, que básicamente ha sido desarrollada para enseñar y potenciar en los estudiantes no solo habilidades como resolución de problemas, sino también ha sido enfocada en el desarrollo de asignaturas como matemáticas, geografía, historia, álgebra, química, programación, entre otras. Posterior a ello, la meta de otras investigaciones es seguir indagando sobre los videojuegos modernos como herramienta educativa, pero dirigida a nivel superior, en las que se considera podría desarrollar más habilidades como *power skills*, dichas capacidades altamente solicitadas.

Otro tema por investigar es sobre los multijugadores que básicamente fortalecen las habilidades de comunicación y trabajo en equipo, considerando la construcción de videojuegos, enfocándose en la empatía, la construcción de la inteligencia emocional, y la toma de decisiones. Ejemplos de videojuegos comerciales que generan desarrollo y potencialización de habilidades o capacidades son los siguientes: Mass Effect, Journey y Life is Strange, que generan prácticas digitales enseñando y potenciando habilidades más complejas como la consolidación o ruptura de alianzas, como las decisiones forman relaciones y sobre todo como afecta cada acción al mundo en el que se desenvuelven.

### **2.2.3. Arte conceptual en videojuegos**

En esta parte de las bases teóricas se trata de definir y demostrar la importancia, además de la influencia del arte conceptual tanto en el mundo de los videojuegos como en el arte en general, por ello, se obtuvo la información de los principales teóricos sobre el tema.

Marxen (2009) en su investigación sobre *La etnografía desde el arte* planteó definiciones, bases teóricas y nuevos escenarios, asimismo presentó una visión un poco genérica del significado del arte en la sociedad redefiniéndola en términos políticos, considerándola instrumento social que comprende más que una visión romántica, burguesa o expresionista. Esta es la visión “nueva” para la investigadora y para el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (Macba), institución utilizada como uno de los mayores referentes de análisis sobre el arte en Europa. Esta redefinición permitirá comprender y estudiar como el arte es indudablemente una herramienta etnográfica con la capacidad y función de ilustrar, ampliar y contrastar narrativas de los generadores de información,

dándoles un rol creativo y activo en esta área. Además, la investigadora desarrolló en concepto de metodología de una etnografía visual activa que esencialmente significa la transmisión de la información por medio de imágenes.

### *2.2.3.1. Fundamentos del arte conceptual de videojuegos*

A continuación, se presenta una repasada sencilla sobre el arte conceptual y cómo se visualiza su futuro. Este análisis fundamentalmente histórico como el arte es fundamental para la supervivencia de información desarrollada y tratada por nuestros antepasados.

Escamilla (2014) en el Arte contemporáneo a finales del siglo XX y en adelante el arte conceptual ha variado un poco, desarrollando representaciones artísticas relacionadas con la tecnología y la ciencia, con fundamentos interdisciplinarios entrelazados con ramas de la ciencia como matemáticas, biología, física, química, robótica, electrónica, internet, entre otras.

El arte y la historia conceptualiza, a lo ya antes mencionado como arte multimedia, que significa la relación entre arte, tecnología y ciencia, se desarrolla en múltiples disciplinas y medios, de esta manera este tipo de arte genera antecedentes, estilos y movimientos artísticos surgidos en segunda mitad del siglo XX. Las representaciones artísticas consideradas como arte multimedia es el arte digital como las siguientes: escultura digital, pintura digital, gráfica digital, arte en red o *net art*, arte y código, arte interactivo (instalaciones en contacto con la gente) arte sonoro, arte generativo, arte cinético, arte electrónico, bioarte, arte robótico, entre otros.

En pleno siglo XXI, el arte multimedia y conceptual con cien años de existencia y recién desarrollándose, permanecerá y perdurará al igual como lo hicieron en sus épocas de oro los diversos tipos de arte considerados tradicionales como la escultura o la pintura, pero cabe resaltar que observando cómo se desarrolló el arte a través de la historia de la humanidad no es de esperarse que presente sus propiedades más conocidas como continuo permutación, adaptación a las épocas y trasgresión, así se generaran posteriormente nuevas formas artísticas que presentaran nuevas tendencias además de marcar la pauta del arte en las próximas décadas. El investigador propone que el arte se adapta a cada época recordando, perdurando, difundiendo, plasmando, entre otras

propiedades, la información representada por el artista, formando así parte de la historia del arte.

Coutiño Cruz (2012) Concept Art en “El arte en los videojuegos” en el portal Game Time presentó un artículo de investigación sobre el concepto y significado del arte conceptual en videojuegos definiéndolo como la ideación y formulación en forma ilustrativa (ilustración tradicional y digital) con el objetivo de representar y desarrollar la parte visual / estética y artística de una idea, diseño para el posterior uso en videojuegos, películas, historietas, entre otros como boceto.

Específicamente, el arte conceptual enfocado a los videojuegos se plantea como creador y desarrollador de la idea inicial, como un prototipo de la parte estética artística plasmándolo con diversos estilos, pero sobre todo como bocetos que sirven como guía para su posterior desarrollo. Para la creación de un videojuego se necesita desarrollar varias partes, uno de los más importantes es el diseño y creación de los personajes, posteriormente se establecerán escenarios, objetos, animales (en caso de que se necesite), estructuras, entre otros.

Por otro lado, para un mayor entendimiento entre el creativo artístico y el desarrollador, el primero deberá plasmar sus ideas con acabados pulidos, la técnica dependerá del artista, demostrando así que el buen diseño es muy importante para una mayor comprensión estética y artística de lo que se quiere realizar. Todo diseño de arte conceptual en videojuegos necesita plasmar las ideas creadas con el mayor detalle posible para un mejor entendimiento de lo que quiere presentar detallando así aspectos técnicos del dibujo como sombras, luces, gestos entre otros.

Coronado (2018) en “Developers. Rig Media Game education lab” determinó al concept art como la representación de una idea por medio de bocetos e imágenes, de esta manera es conocido como parte estética, visual y artística de todo el desarrollo y conceptualización del videojuego. En el concept art se considera al dibujo, ilustración o boceto como forma representativa de la idea, desde un bosquejo a lápiz de cualquier parte de los personajes o escenario o cualquier elemento del videojuego hasta la pintura tradicional o digital de una parte del videojuego que se quiera especificar como escenarios o paisajes.

Entonces, el objetivo principal del arte conceptual es el de presentar a las partes del videojuego lo más detalladas posibles en su forma ideal, debido a que posteriormente deberá pasar por un análisis y estudio de que tan semejante al diseño se pueda realizar por las limitaciones tecnológicas, poligonales y la crítica o evaluación de la jugabilidad.

Este tipo de arte no tiene como objetivo ser lo más realista posible o ser representativo, es decir, no pertenece a un estilo artístico; por el contrario, lo que busca es expresar lo que el artista desea, sea el estilo que sea, ello va más allá de las vanguardias artísticas. Además, los permisos artísticos en esta rama tecnológica visual son de libre uso con mayor razón hoy en día, se puede elaborar un estilo o tipo artístico de exageración hasta la forma del propio lienzo. En el caso del material en el que se plasmará o realizará la ilustración puede darse de diversas formas, como en lienzos demasiado verticales dando una apariencia de imponencia o lienzos horizontales muy reducidos como 16/9 (formato de imagen de los televisores u ordenadores) que da mayor dramatismo.

En conclusión, el arte conceptual es la parte principal de todo el desarrollo del videojuego, ya que hay que diseñar, planear y crear la imagen o un concepto de toda la historia en forma tangible para la vista, aclarando así el punto al que se quiere llegar, de esta manera facilita el trabajo de los desarrolladores. El investigador para finalizar resalta el agradecimiento y reconocimiento de grandes maestros del arte conceptual, y agradecer a las empresas de videojuegos que reconocen el trabajo de los artistas tanto dentro del videojuego como material externo (libros de arte conceptual).

## **2.3. Definición de Conceptos Básicos**

### **2.3.1. Mitología**

#### *2.3.1.1. Concepto sobre mitología*

La web Mitología Info (2019) planteó que la mitología puede ser definida como el conjunto de relatos e historias relacionadas entre ellas, formando así parte de una cultura con la finalidad de explicar y responder tanto preguntas, consideradas falsamente subjetivas, como objetivas tanto científicas como históricas. Para entender mejor el tema habría que mencionar que en la mayoría de los relatos o historias en su mayoría tienen

matices religiosos, no necesariamente ubicados en una línea de tiempo histórico además de ser traspasada de generación en generación.

Básicamente, la mitología está compuesta por historias que describen y desarrollan las tradiciones, costumbres y leyendas de una comunidad dando respuesta a diversos temas como el origen del universo, del ser humano, de los fenómenos naturales, de la flora y fauna, entre otros. Esto no implica que toda la mitología en general trate estos puntos, también toca otros que pueden ser muy abstractos como el origen de sentimientos, emociones, valores, etc. Entonces, toda la mitología siempre está conectada con una fuerza sobrenatural, un ser superior o deidad

La mitología cambia según la cultura en la que ha sido desarrollada, sin embargo, la jerarquía y estructura es similar, de estas las más conocidas son la mitología griega y romana, además de ello también está relacionada a temas de la religión cristiana.

#### 2.2.3.2. *Interpretaciones de los mitos en el siglo XIX y XX*

Esta parte del concepto sobre mitología trata de explicar con breves palabras, los tipos de esta que se desarrollaron a través del siglo XIX y XX, para mostrar un mejor desarrollo del tipo de información a tratar.

Gallardo (2007), en su libro *Interpretación de la mitología en el tiempo*, presentó los tipos de mitología a través de estos últimos siglos:

**Historicismo.** Este género mitológico trata sobre los mitos históricos, es decir, los que se creen que son fantasía, sin embargo, con las últimas investigaciones se empezó a demostrar la existencia de lugares o rutas descritas en los mitos. Unos ejemplos de investigadores que realizaron dichos descubrimientos fueron, por ejemplo, Schliemann (1870), quien reveló la existencia de Troya por los poemas homéricos y la veracidad de los mismos; otro autor que reveló la existencia de la ruta de Troya a Ítaca, descrita en la Odisea, años posteriores fue Berard en 1927.

**Alegorismo.** Originado en el renacimiento, fue más un estilo que tipo de mito, ya que se basa en la presentación poética de un relato o historia. Dentro del alegorismo cabe resaltar a la alegoría natural que narra la batalla entre los fenómenos naturales y las deidades.

**Mitología comparada.** Término estudiado por Max Müller en 1856, quien publicó el libro *Comparative Mythology*. En la época del siglo XIX se desarrolló el estudio de lenguas antiguas o muertas como el latín, sanscrito, griego, etc. de esta forma y mediante la investigación de Max Müller se llega a la conclusión de que todos los idiomas nacen del indoeuropeo. De esta forma se compara a la mitología universal con el desarrollo del lenguaje a través de las épocas, de esta manera suponen que la mitología central o primaria nace de los dioses indoeuropeos que muestran la relación con las diversas mitologías desarrolladas por todas las culturas posteriores.

**Evolucionismo.** Como dice el término trata de la mitología desarrollada centralmente en la evolución de una cultura, sobre todo sus inicios en un ámbito histórico, filosófico y social. Originándose inicialmente el animismo, posteriormente se desarrolló el politeísmo y finalmente el monoteísmo. Una obra a resaltar es la de George (1890): *La rama dorada*, que hace un aporte importante que muestra desde el punto antropológico lo que seguiría como la ciencia, religión y magia.

**Simbolismo.** A partir del siglo XX se genera el simbolismo, que se refiere a la representación de los relatos o historia como una forma de expresión, comprensión, sensación, visión de la vida y el mundo, dejando de lado a la lógica. La mitología en cuanto a la redacción y narración está caracterizada por la emotividad que presenta, además de representaciones por medio de símbolos e imágenes. Estas dos últimas pasan a ser la parte más importante de la representación de la mitología mostrando tácitamente la sensibilidad, el arte y la fantasía del artista, generadas del inconsciente según.

**Funcionalismo.** Básicamente se refiere a la funcionalidad de la mitología en el ámbito social como factor socio cultural en la vida cotidiana. La importancia en el funcionalismo es la transmisión de las normas, valores, tradiciones, costumbres de la mitología para la comunidad, respaldada y aceptada por la misma.

**Nueva mitología comparada.** Este tipo de mitología también se basa en el origen central de mitos o estructuras mitológicas indoeuropeas, pero específicamente en la estructura social. En el estudio estructural ideológico de la mitología se pueden observar tres grupos: el primero es del sacerdote-líder al que se le adjudica poderes soberanos mágicos y jurídicos, el segundo pertenece al de los guerreros que cumplían

el rol de defensores con fuerza física, y por último el tercer grupo compuesto por los trabajadores que representaban la fuerza laboral y la fecundidad.

**Estructuralismo.** Básicamente resalta la estructura del relato mítico y las estructuras sociales, así la mitología revela estructuras semejantes en diversas culturas. Según el análisis de pueden nombrar tres estructuras: la primera es la investigación metódica de temas míticos y su posición en una cultura, la importancia de datos históricos específicos, el análisis del pensamiento y la ideología; y la comparación entre mito y ritual.

**Tendencia ecléctica.** Esta es una tendencia moderna, que básicamente valora al mito por lo que es reconociendo sus propiedades históricas. El reconocimiento de pertenencia a las tradiciones de un pueblo y la valoración de este.

#### 2.2.3.3. *Cosmovisión*

Wilhelm (1914), en su libro *Introducción a las Ciencias humanas*, presentó el concepto, que es el más aceptado en la rama de la antropología de la siguiente forma: la cosmovisión es la suma de creencias, pensamientos y opiniones que forman el concepto o imagen de cómo es el mundo, el mundo para una sociedad, cultura, época e individuo interpretando así la razón de su existencia y el de la naturaleza que lo rodea.

La cosmovisión de una cultura comprende todas las especialidades o factores que se desarrollan alrededor de la vida como lo político, religioso, económico, moral, científico o filosófico. La palabra cosmovisión proviene de la traducción del alemán *weltanschauung* donde *welt* significa mundo, y *anschauen* significa observar, esta palabra fue nombrada por el filósofo Wilhelm Dilthey en su libro *Introducción a las Ciencias humanas* de 1914. El filósofo Dilthey, en resumidas cuentas, proponía que la existencia vital del humano no solo se basaba en conocimientos intelectuales, sino por el contrario se desarrollaban y valoraban en lo emocional y moral, ya que de ello se determinaban los principios y valores que regirían en una cultura y sociedad. Además, el individuo desarrollaría un determinado patrón de comportamiento y una cosmovisión de acuerdo con sus experiencias emocionales, sensitivas y relacionales.

Asimismo, las representaciones físico-culturales y artísticas son la creación y realización de la forma de concebir al mundo según el artista. Por tanto, la cosmovisión es un conjunto de principios que inspiraran al desarrollo de otras teorías generales y específicas que tocaran temas muy importantes como la estructura del mundo, de esta manera se podría determinar que la cosmovisión pertenece al campo de estudio filosófico metafísico, esto no significa que solo se pueda estudiar en el campo ya mencionado, por el contrario, también puede ser objeto de estudio para anti metafísicas.

### **2.3.2. Videojuegos**

#### *2.3.2.1. Concepto*

Un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

Pérez y Gardey (2010) en Definicion.de se planteó que los videojuegos son una forma de entretenimiento moderna que diferenciándose de otros productos audiovisuales permiten la interactividad e interacción entre los jugadores y el contenido. Los videojuegos como plataforma cuentan con controles o mandos también conocidos como *joystick*, los que servirán como conector con la consola, para ordenar a la misma una serie de movimientos y acciones a realizar en el videojuego.

Los aparatos que sirven para almacenar y hacer lectura de los videojuegos son llamados arcade o popularmente conocidos como videoconsolas. Hoy en día, los títulos de videojuegos pueden ser adquiridos tanto en tiendas especializadas o por medio de la web, debido a las nuevas tecnologías. Por todo lo explicado se puede concluir que los videojuegos son los títulos interactivos digitales, independientes de las videoconsolas. Asimismo, los videojuegos se catalogan en una serie de géneros, estilos y calidad gráfica, además de ello se debe mencionar que están regulados por varias empresas como PEGI, entre otras.

#### 2.3.2.2. Géneros de videojuegos

El portal web Gamer Dic. en su diccionario *online* de términos sobre videojuegos y cultura *gamer* (2015), se consideraron los géneros más importantes en la actualidad para tener una mejor perspectiva del desarrollo de la trama y el estilo en videojuegos, por ello, se consideran los más conocidos o comerciales:

**4X.** Es un término inglés que significa: explorar, expandir, explotar y exterminar; por ello lo de 4X. Este es un subgénero de videojuegos que trata sobre el control de una raza primitiva o un imperio, que a lo largo del videojuego el jugador tendrá que evolucionar, generando expansiones por medio de conquistas y victorias. Además, desarrolla la evolución de una sociedad en todos los aspectos posibles como político, económico, científico, mercantil, entre otros. Un ejemplo muy reconocido es el de la saga Sid Meier's Civilization.

**Acción.** Técnicamente este tipo de videojuegos comparte otros géneros, pero substancialmente trata sobre potenciar la destreza, el tiempo de reacción, la velocidad y la agilidad mental para seguir con la trama del videojuego.

**Aventura.** Este género, al igual que el de acción, comparte con otros géneros, esencialmente trata sobre la investigación, expedición, exploración, realización de pequeños juegos de estrategia o *puzles* con un avance lineal.

**Battle royale.** Del término inglés, traducido al español como batalla real. Este género consiste en el enfrentamiento de muchos jugadores, un aproximado de 100 como mínimo, con el objetivo de que solo quede uno como victorioso o superviviente. A este género se le atribuyen diversas habilidades por desarrollar como velocidad de pensamiento, velocidad de reflejos, análisis, elaboración de estrategias, si se da en grupos pequeños: trabajo en equipo, entre otros. Asimismo, este tipo de videojuego empieza con la pelea en una arena entre todos los jugadores, que hasta cierto punto tienen libertad de explorar el escenario y poco a poco se reducirán los jugadores hasta quedar solo uno. Ejemplo de este tipo de videojuegos es el conocido como Fornite o PUBG.

**Beat them up.** Este género de videojuegos trata básicamente de enfrentar al personaje principal contra diversos enemigos en un escenario lineal, hasta llegar a un jefe por nivel. La mayoría de los videojuegos de este género se dieron entre los años 80s y 90s.

**Indie.** Estos son los más conocidos como videojuegos independientes, es decir, no pertenecen a ninguna gran compañía de videojuegos como Capcon, Nintendo, Sega, Play Station, entre otros; por lo contrario, son desarrollados por grupos de personas de forma independiente. Este género tuvo un mayor apogeo desde la aparición de los *smartphones*, adquiriéndolos en su mayoría solo por medio de la web. Una de las más resaltantes características de este género es la innovación en la forma del juego y la parte artística o arte conceptual de diversos estilos sin limitaciones, creando nuevos estilos innovadores. Asimismo, presenta estrategia en tiempo real, ya que este subgénero trata sobre enfrentamientos estratégicos en tiempo real, en el que no existe pausa alguna. Además, este tipo de videojuegos requiere el desarrollo de estrategias continuas, agilidad mental, capacidad táctica y adaptación de jugador ante sucesos impredecibles.

**First person shooter.** Conocido en el mundo hispanohablante como FFF o juego en primera persona. Este género trata sobre el enfrentamiento del jugador, sea grupal o individual, contra otros jugadores. Específicamente con el uso de armas y en primer plano, esto significa que el *gamer* tendrá un punto de vista como si fuera el mismo que está en ese mundo virtual viendo solo el arma y una parte de los brazos o manos. Los videojuegos conocidos en este género son Counter Strike, Half life, etc.

**Lucha.** El clásico género de lucha se desarrolla básicamente por medio de los enfrentamientos, en pareja o individual, contra otros jugadores o contra la misma máquina. Este tipo de videojuego desarrolla una gran cantidad de personajes a elegir, con diversas características y habilidades; para controlarlos el jugador deberá hacer una serie de movimientos y generar los muy conocidos combos.

**MMO.** Significa juego multijugador masivo en línea. Este género de videojuegos consiste en desenvolverse junto a cuantiosos jugadores en un momento preciso dentro de un mundo abierto, para posteriormente desarrollar misiones. Además, uno de los pilares más importantes de este género consiste en el trabajo en equipo, para

vencer a un jefe en común o conseguir recompensas. Cabe resaltar que puede pertenecer a diversos subgéneros con la misma modalidad como aventura, *shooter* o estrategia. Uno de los ejemplos más conocidos es el de World of Warcraft.

**MMORPG.** Es un subgénero del MMO que significa juego de rol multijugador masivo en línea, especializado en el desarrollo en línea contado con una masiva cantidad de jugadores, al igual que el MMO se desenvuelve en un universo virtual cooperando e interactuando entre ellos, lo que lo hace diferente es que se enfoca en su mayoría al género de aventura épica. Asimismo, se debe destacar que cada jugador mantendrá un perfil individual sin influencia de los resultados de batallas grupales.

**MOBA.** También conocido y traducido como arena de combate multijugador online. Es un subgénero de estrategia en línea que consiste en que el jugador tendrá un personaje y formará parte de un equipo, en sus diversas modalidades, con el objetivo de enfrentarse a otro equipo con el mismo número de jugadores dentro de un campo o arena, con la finalidad de vencer al grupo contrario y derrotar sus bases. Los ejemplos más conocidos del género son League of Legends (LOL), Defense of the Ancients (Dota) o Clash of Royals, entre otros.

**Mosou.** Este género significa único o sin igual en japonés. Consiste en manejar a un personaje, en su mayoría de veces personificando a un ser con gran fuerza y poder; que se enfrentará a grandes cantidades de enemigos, por lo que hay batallas épicas. Además, este género es la combinación de lucha y se sitúa la gran mayoría de veces en un Japón Feudal. Asimismo, puede jugarse de forma individual o grupal, un título muy conocido sobre este es la saga Dynasty Warriors.

**Plataformas.** Este género de videojuego consiste en la superación de obstáculos dentro de una plataforma secuencial, para lo que se deberá usar movimientos básicos como rebotes, saltos y velocidad. Este género no necesariamente presenta personajes o escenarios muy elaborados, por el contrario, la forma de presentar obstáculos y como superarlos es lo más importante, el diseño se presenta llamativo en cuanto a colores y formas.

**RPG.** O también conocido como juego de rol, es muy amplio y extenso, se basa en el desarrollo del personaje principal a lo largo de la historia del videojuego que no necesariamente tiene fin en algunos casos. El personaje deberá perfeccionarse de acuerdo con las misiones o retos que enfrente, volviéndose una representación ideal del jugador con variedad de personalizaciones; ascendiendo así nivel por nivel.

**Roguelike.** Es un subgénero del ya presentado RPG, que consiste en enfrentar niveles no previstos, es decir, impredecibles, donde el personaje solo tendrá una oportunidad de vida y sus acciones se darán por turnos. Dicho género es caracterizado por el tipo de gráficos sencillos que presenta. El pionero en el género fue el videojuego *Rogue* de 1980 donde Roguelike personifica a *Rogue*.

**Sandbox.** Traducida como caja de arena. Este género consiste en la libertad de elección que se le da al jugador, desenvolviéndose en mundos abiertos, diversas formas de llegar a un punto, desarrollo de misiones principales y secundarias en el orden que considere el jugador, completando así el juego al ritmo y estilo del jugador.

**Shoot them up.** El significado es dispárale a todos. Este subgénero pertenece al *shooter* o de disparos, que consiste que el jugador debe manejar a un vehículo, personaje o nave espacial con la que deberá atacar a otros contrincantes, todo ello en tiempo real eliminado y esquivando el ataque de sus enemigos.

**Shooter.** Traducido al español como tirados. Este género consiste en que el jugador deberá derrotar a sus enemigos eliminándolos por medio de disparos, este también pertenece al género de acción, hay de mundo abierto como MMORPG, RPG, MMO, MOBA, entre otros. Dividiéndose así en dos formas de ver al personaje principal cuando comete la acción de eliminar a sus enemigos, el primero es FPS o disparos en primera persona y TPS disparos en tercera persona.

**Metaverso.** Este género crea un metaverso cuyo objetivo es desarrollar un personaje en un entorno lo más realista posible, es decir, desenvolverse en un mundo paralelo en el que el jugador podrá controlar las acciones, reacciones, obtención de materiales, compra y venta. El jugador podrá relacionarse con otros y crear una sociedad de acuerdo con sus gustos. Un ejemplo de este género es *Sims* o *Second Life*.

**Simulación.** Este género se basa, como lo dice su nombre, en simular una experiencia lo más realista posible, con el objetivo de aprender y vivir experiencias directas que podrían ser difíciles de llevar a cabo en el mundo real, además de ello sirve para que el jugador se familiarice con la acción específica. En este género existen muchas especialidades desde manejo de aviones, autos, helicópteros, barcos, ello dentro de la parte de conducción, hasta la simulación de negocios, construcciones, entre otros y así una variedad de simulaciones.

**Survival.** Este género de videojuegos tiene mayor conexión con otros géneros más y es la raíz de diversos títulos. El objetivo principal de este género es la supervivencia del jugador, que comenzará sin nada o en nivel 0 y con el transcurso del tiempo deberá determinar qué objetos o acciones lo ayudarán a mejorar.

**Survival horror.** Este es un subgénero del *survival*, especialmente enfocado en la supervivencia del jugador, pero en un entorno de terror, para lo que el personaje ya tendrá una cantidad limitada de objetos que lo ayudaran a pasar los mapas hasta llegar a la meta final. Asimismo, la mayoría de estos títulos tienen una trama bien desarrollada y ambientada de acuerdo con el videojuego. Los ejemplos más reconocidos de este género son *Residen Evil*, *Left for dead*, *Outlast*, entre otros.

**TCG.** En inglés Card Game y en español juego de cartas coleccionables. Este género de videojuegos trata básicamente de la obtención de cartas con diversas propiedades que servirán al momento de enfrentarse a otro jugador, de esta forma se adquirirá más cartas con mayor rango y poder, o evolucionarlas de acuerdo con el nivel del jugador. Este tipo de género requiere de habilidades analíticas y rapidez de pensamiento, ya que se desarrolla dentro de un limitado espacio y tiempo. Un ejemplo conocido sobre este género es *Magic the Gathering* y *Hearthstone*.

### **2.3.3. Edutainment**

#### *2.3.3.1. Concepto*

Juan Clos (2017), en su artículo de investigación *Edutainment: cuando la educación se convierte en un juego*. *IEBS*, conceptualiza al termino *edutainment*, como la fusión de otros dos términos que serían entretenimiento (*entertainment*) y educación.

Esto significa que es el desarrollo de un producto de entretenimiento, en su mayoría de tipo audiovisual, con contenido educativo o con el objetivo de enseñar.

La finalidad de *edutainment* es que el estudiante, tenga la edad que tenga, este motivado a aprender por su cuenta de una forma lúdica, brindándole elementos entretenidos y llamativos, pero con contenido educativo para poder asociar la diversión con la educación. Este tipo de metodología demuestra que todo conocimiento e información que pueda ser considerada complicada por medio de un buen uso de herramientas interactivas generara en los estudiantes una actitud positiva frente al aprendizaje.

#### 2.3.3.2. *Origen del edutainment*

El término *edutainment* fue desarrollado mucho antes de nuestra época, para ser específico todo se generó con la empresa de entretenimiento Walt Disney en el año 1848. Para la designación del producto True Life Adventures que consistía en varios documentales enfocado a los niños, con un estilo de combinar información y pequeños juegos haciéndolo lúdico. Este término ha sido utilizado, en general enfocándose a diversos públicos e información, por diversas empresas y entidades como programas, desarrollo de contenidos para televisión, gobiernos y últimamente proyectándose a los videojuegos (Juan Clos, 2017).

#### 2.3.3.3. *Formas de edutainment*

Según la autora de acuerdo con la evolución de las nuevas tecnologías se pueden considerar diversas formas existentes de *edutainment*, nombrando así las más importantes. (Clos, 2017):

- Playful Learning Y Game-Based Learning. Está enfocado principalmente a los niños, este término significa el desarrollo del aprendizaje de forma lúdica, creativa y entretenida en un juego.
- Gamificación o ludificación. Esta forma de educación se distingue por premiar durante el proceso de aprendizaje, sin dejar de lado la parte lúdica, adaptándola a procesos que no necesariamente son entretenidos.
- Serious games. Este tipo de *edutainment* se enfoca de una forma más seria, es decir, se dedica al desarrollo de juegos o videojuegos especializados en la educación; sin embargo, tiene como objetivo no solo el de educar, sino generar o desarrollar

habilidades más complejas. En el mismo no se dan premios sino desarrollo de niveles.

Los beneficios que considera la autora en el término ya planteado son los siguientes: agilización de los procesos de aprendizaje, motivación, retención de información, incentivo al aprendizaje colectivo, aumento y desarrollo reflexivo y crítico, curiosidad y personalización de la forma de aprender.

#### **2.3.4. Arte conceptual de videojuegos**

##### *2.3.4.1. Concepto*

Gómez y Campomar (2019) en la publicación sobre arte conceptual en la Web Masdearte.com, se propuso en el artículo de investigación presentado que se puede conceptualizar de la siguiente forma al arte conceptual, Que es la representación de la idea que tiene el artista, sobre la base de sus concomimientos y formas de ver u ópticas respecto a un tema específico, del que se realizará posteriormente una representación artística.

Este movimiento es generado a fines de los 70s con diversos tipos de representaciones y sin parámetro alguno. El arte conceptual inicio con los *ready-made* del artista Marcel Duchamp, posterior a ello el americano Sol Le Witt redefine, en 1967, y mejora el concepto de arte conceptual. A lo largo del desarrollo de la vertiente artística conceptual se hace énfasis en la importancia de la idea o concepto, pasando a un segundo plano la representación o plasmación de la idea en un medio físico; por ello es muy importante priorizar la idea central en una exposición.

Otra de las características del arte conceptual es la participación e interactividad que debe tener el resultado artístico con el espectador; esto es aplicado a diversos estilos de arte conceptual como los siguientes: *land art*, *body art* (cuerpo humano como lienzo), *arte pòvera*, *performance art*, entre otros. Algunos artistas reconocidos y pioneros en esta vertiente artística son los siguientes: Joseph Kosuth (1965), Robert Smithson (1962), Dennis Oppenheim (1966), Walter de María (1977), Lawrence Weiner (1968), Jean Dibbets (1942) o Richard Long (1970).

#### 2.3.4.2. *Arte conceptual en videojuegos*

Varela (2010) para el portal web oficial de Vandal en español, según el artículo de investigación se podría definir, al arte conceptual de videojuegos, como el diseño o representación de una idea y todo lo que compone la misma, por medio de imágenes ilustradas por el artista, este tipo de ilustraciones pueden ser representadas en diversos géneros de pintura o dibujo. Esta es la vista estética, gráfica y de diseño de todo el videojuego. De esta manera el autor de la investigación hace un recuento extenso sobre los principales artistas conceptuales de videojuegos más resaltantes desde los finales de los años 80 hasta nuestra época actual.

También destaca a un subgénero del arte conceptual de videojuegos que es el llamado diseño de concepto, que se refiere al desarrollo y representación visual de una parte de un proyecto como diseño de vestuario, diseño de modas, diseño de autos, entre otros. El arte conceptual es también usado como pauta de todo el proyecto a realizar, es decir, es el que rige cómo debería verse estéticamente todo el trabajo, además de representar la idea base. Por otro lado, desde el punto comercial, también es utilizado como material promocional.

Plasencia (2018), en su tesis de investigación “Diseño y concept art de un videojuego: Escenarios”, conceptualiza al concept art o arte conceptual como la creación e ideación inicial de una visión o idea, que posteriormente será representada en diseños e ilustraciones artísticas, cuyo objetivo principal es el de dar una noción de cómo debería ser el resultado estético/ visual.

El arte conceptual es situado por el investigador, a inicios de 1900 generado y reconocido por los diseñadores de automóviles, es más se podría decir que desde el renacimiento se desarrolló el concepto de arte conceptual con Da Vinci. En el caso de diseño automovilístico se le denominaba concept car, posterior a ello se reconoció como concept art por los trabajos en las caricaturas de Walt Disney (1930).

El investigador observo que erróneamente se ha estado usando el termino de concept art para designarlo a las imágenes promocionales de uno videojuegos; este tipo de resultados artísticos son la versión pulida de la parte conceptual en el desarrollo del videojuego.

#### 2.3.4.3. *Importancia del arte conceptual en videojuegos*

Fernández (2015) en el portal Web Arteneo. Concept art se propuso en la publicación de investigación una conceptualización sobre un artista conceptual como un desarrollador y creador de personajes e historias, fluyendo entre ellos, para crear una idea que sirva como guía para el proyecto a realizar. Estos artistas representan sus ideas iniciales como bocetos o bosquejos para aclarar la idea central que quieran proponer, ello después de las correcciones. Estableciendo una idea más sólida, pasarán a pulir las representaciones artísticas, estéticas y visuales; después de ello el mismo artista puede cumplir diversos roles a la vez; la mayoría de ellos continúan con el proceso de modelado en 3D para darle un estilo más realista y preciso al diseño.

El arte conceptual es de suma importancia, ya que es la raíz central de todo el proyecto, no solo implica la parte visual sino la historia, creación de personajes, el desarrollo de la historia, aspectos de los personajes (físicos, históricos, psicológicos, entre otros), escenarios y como se desenvolverán en ellos, fusiones artísticas y culturales, y un sinnúmero de aspectos que el artista aclarará y generará como idea y plasmándola en ilustraciones. Por ello el arte conceptual significa todo, en la realización de un videojuego, e intervendrá en todo el desarrollo del mismo. Hasta la etapa final.

G. B. (2018), en su artículo de análisis para el portal web Craken esports propuso un análisis y explicación del porqué de la importancia sobre el arte conceptual en videojuegos presentando el éxito visual de los títulos pioneros en sus épocas sobre arte conceptual. Uno de los analizados fue Resident Evil, rescatando la trama y el diseño tanto de personajes como de escenarios, Mario Kart que en su época innovó con la variedad de los niveles y la creación visual del mismo, Persona 3,4 y5 con un enfoque de diseño innovador tanto en lo visual como en lo narrativo y composición musical de los mismos. Y por último la franquicia de Square Enix con su joya Final Fantasy del que se rescata la gran inventiva tanto de sus personajes, diseño de escenario, vestuario, entre otros; todo ello hizo que esta saga fuera una de las pioneras desde el estilo y arte conceptual de los videojuegos.

#### *2.3.4.4. Arte conceptual no es lo mismo que ilustración*

Fernández (2015) en el portal Web Arteneo. Concept art., demostró la diferencia entre el arte conceptual y la ilustración. Podría decirse que el arte conceptual comprende más que las representaciones artísticas en la ilustración, ya que crea el concepto o ideal global del proyecto, sin ello no se daría la razón de ser de un videojuego; la ilustración por otro lado es la representación visual de la idea generada por el artista conceptual.

La función central del artista conceptual es generar bocetos simples para explicar la idea o historia en la que se basará el videojuego, sin necesidad de que dichos bocetos estén realizados bajo técnicas exigente de dibujo y pintura; todo ello para reducir el tiempo de desarrollo del videojuego. Por el contrario, sin embargo, una persona puede cumplir ambos roles o supervisar el de la ilustración; el ilustrador tiene la misión de elaborar obras de arte a detalle que servirán de guía para los desarrolladores en 3D.

## CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES

### 3.1. Hipótesis

#### 3.1.1. Hipótesis general

- Sí es factible preservar y difundir la mitología de Junín a través de una propuesta de *edutainment* aplicada en un video juego.

#### 3.1.2. Hipótesis específica

- Es viable el desarrollo y adaptación de la mitología de Junín, plasmándola a los nuevos estilos artísticos enfocados a la estética moderna de los videojuegos.
- La aceptación de la elección del estilo estético y línea artística moderna que sigue el videojuego sobre mitología de Junín genera mayor atractivo visual.
- Los estilos y modalidades o géneros utilizados en los videojuegos, seleccionados para el videojuego sobre mitología de Junín generan mayor aceptación en las nuevas generaciones.

### 3.2. Variables

#### 3.2.1. Mitología

La mitología es el conjunto de relatos históricos o fantásticos de índole religiosa o no y no generados por las experiencias y puntos de vista de un individuo, una comunidad o una cultura. La mayoría de los relatos tiene la misma estructura con deidades u otros seres de menos jerarquía, y también contienen información que regularía el comportamiento de una comunidad, por ello, el valor que tiene. Además, la importancia de estos es la de preservar la cosmovisión ancestral de diversas culturas, asimismo la importancia de la información contenida para aplicarla en el futuro desarrollo de las nuevas generaciones.

### **3.2.2. Videojuegos**

Un videojuego es la versión lúdica moderna, en la que se da la interacción del jugador con el contenido del videojuego, esta interacción genera en el jugador el desarrollo de diversas habilidades como: aumento de destreza, análisis, investigación, velocidad o agilidad mental, entre otros.

Los videojuegos pueden ser utilizados por medio de plataformas virtuales como ordenadores o consolas y maniobrados con los periféricos pertinentes en cada caso.

### **3.2.3. Edutainment**

Este término significa la relación o fusión de métodos de enseñanza lúdicos con el aprendizaje de estudiantes de diversas edades, quiere decir, el desarrollo de herramientas tradicionales o modernas, como los videojuegos, con el fin de enseñar y sobre todo generar el desarrollo y potenciar las habilidades tanto del individuo como del grupo. Asimismo, este término no es propio de nuestra época, ya que fue utilizado y creado a partir desde los años 30s, sin embargo, se debe admitir que, con la invención de la tecnología y el desarrollo de medios virtuales, como los videojuegos, se adquieren mayores habilidades, utilizando mejor así el término de *edutainment*.

### **3.2.4. Arte conceptual**

El arte conceptual es la creación y proyección de una idea, concepto o historia, en la mente del artista, que será desarrollada por medio de bocetos simples que faciliten el entendimiento de la idea central. Posteriormente se pulirá el estilo estético para obtener mayor detalle de lo que constituye el tema o historia del videojuego, representando todo ello por medio de la ilustración digital o no. Para finalizar el mismo artista también puede desarrollar la representación de su idea en formato 3D, dándoles así mayor realismo, dinamismo y detalle a las partes de la historia. Por ello, la importancia del arte conceptual que radica en toda la concepción de todo el videojuego y es una guía durante todo el desarrollo de este.

## **CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **4.1. Método, Tipo y Nivel de la Investigación**

El método de la investigación, por su finalidad, es de tipo sustantivo-descriptivo-explicativo y aplicado, utiliza el método descriptivo y se desarrolla en un nivel exploratorio-descriptivo. Asimismo, es etnográfico, narrativo y fenomenológico.

### **4.2. Diseño de Investigación**

Diseño no experimental, no se realizará sin la manipulación deliberada de variables y en los que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.

- Diseño general: Diseño transaccional descriptivo.
- Diseño específico: Diseño longitudinal.

### **4.3. Población y Muestra**

Debido a que la presente investigación trabaja más con análisis e interpretación no se desarrollará mediante procedimientos cuantitativos. Por lo tanto, se optó por seleccionar una cantidad de expertos que puedan evaluar y valorar sobre el tema de investigación. El total de expertos con los que se trabajará son de cinco profesionales especializados en ramas variadas, que comprenden el campo audiovisual, el artístico y el histórico.

#### **4.3.1. Características**

Profesionales especializados en arte, es decir, con todo lo que tenga que ver ilustración entre otros, además de especialistas en el campo audiovisual, expertos en ilustración tradicional, especialistas en el campo de videojuegos, expertos en mitología de Junín y dedicados a la revalorización y cosmovisión de una población.

## CAPÍTULO V: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 5.1. Presentación de Resultados

Para la presentación de los resultados se debe aclarar cuáles fueron los métodos utilizados para obtener la información suficiente que respalde la hipótesis e investigación planteada. De esta manera se mencionarán las partes más importantes de la recolección de la información.

#### 5.1.1. Observación directa y recolección de datos (investigaciones internacionales)

Debido a que el tema es global y los principales objetivos son la preservación y difusión de la mitología de Junín por medio de los videojuegos, se decidió tomar en cuenta las observaciones nacionales e internacionales. Los presentes estudios demuestran y determinan el consumo, rango de edad, tipo de género de videojuegos, el conocimiento y desconocimiento sobre la mitología, entre otros. Desde un estudio mixto.

##### 5.1.1.1. Observación directa-mitología

Como observación directa y a través de los años se puede determinar cuánto conocen las nuevas generaciones sobre mitología. En la región Junín a lo largo de 15 años se pudo observar que las personas que más conocen y conservan la mitología de Junín son mayores de 60 años, que representa el 8.9% de la población total de Junín (Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables, 2018) y poco a poco dicha población se reduce cada vez más, debido a la migración hacia la capital (generación X), y sobre todo las nuevas generaciones (Y, Z y T) desconocen sobre el tema de mitología, debido al uso u consumo de nuevas tecnologías.

Durante estos 15 años de observación se notó los mismos libros sobre mitología peruana como *Cholito en los andes mágicos* (2004) que combina una historia del propio autor y mitos de la sierra en general. Dicha colección de libros es las más usadas en los

colegios y más conocidas por las nuevas generaciones. Asimismo, otro de los libros pocas veces consumidos o pedidos en los colegios es el de *Lecturas Huancas* (1977).

Enfocándose en las nuevas tecnologías y nuevos estilos artísticos se presentó el libro *Seres mágicos del Perú* (2010), que resalta por su estilo de ilustración moderna y acorde a las nuevas generaciones, sin embargo, contiene mitología peruana en general. Otro producto audiovisual reciente es la película animada “Nuna: La agonía del Wamani” (2018) que comprende una historia propia de los creadores entre lazada con la mitología peruana. No obstante, no se encontró durante estos últimos 15 años otro tipo de producto audiovisual resaltante sobre mitología en general, tampoco alguno de este tipo en Junín.

### **5.1.2. Datos estadísticos sobre el consumo de nuevas tecnologías (videojuegos)**

Los primeros datos estadísticos serán enfocados en consumidores de las nuevas generaciones a nivel mundial, sus gustos y preferencias de las nuevas tecnologías principalmente videojuegos.

#### *5.1.2.1. A nivel Mundial*

Como referencia sobre datos estadísticos de la preferencia sobre videojuegos en los jóvenes a nivel mundial se decidió trabajar con la Superdata a Nilsen Company (2018), la que presentará los siguientes datos estadísticos:

Superdata a Nilsen Company (2018), realizó un estudio el año 2018 sobre cómo los videojuegos se desenvuelven en el mercado juvenil y adulto. Asimismo, se determinó que el rango etario de las personas que consumen videojuegos se encuentra entre los 14 años y 30 años, ese es el rango más exacto.

En cuanto a la preferencia de géneros de los videojuegos cabe resaltar que un título de videojuego comprende más que un solo género, por ello, no se puede dar una cifra estadística exacta. Las conclusiones del estudio presentan que los jóvenes entre 14 a 20 años prefieren los géneros de plataformas y acción, además hay preferencia por el uso de consolas que de ordenadores. Por el contrario, el público más adulto genera mayor simpatía por los videojuegos de estrategias y rol que, ya que representan un reto más fuerte para los mismos, este público hace mayor uso de ordenadores que de consolas.

El estudio en cuanto a las sensaciones y emociones generadas en consumidores de videojuegos llegan a presentarse como el sentido de la pertenencia, es decir, que a la mayoría de los jugadores les agrada pertenecer a un grupo o comunidad virtual. Y a largo plazo, estos grupos virtuales pasan a ser presenciales organizando diversas actividades entre ellos.

En este caso se trabajó con Newzoo Update Global Games Market Report, que realizó investigaciones demostradas por los posteriores gráficos y cuadros que han sido realizados por estudios internacionales sobre cómo ha ido aumentando el consumo de los videojuegos a través de los años. Asimismo, Newzoo Update Global Games Market Report (2018) presenta el siguiente cuadro de barras, que demuestra cuál es el medio audiovisual más consumido actualmente y cómo ha ido su proceso de aprobación desde el 2001. Además, se puede observar un crecimiento gigantesco a diferencia de otros medios audiovisuales en estos últimos años, pero exponencialmente en los años venideros se puede observar que los videojuegos llevan una gran ventaja.

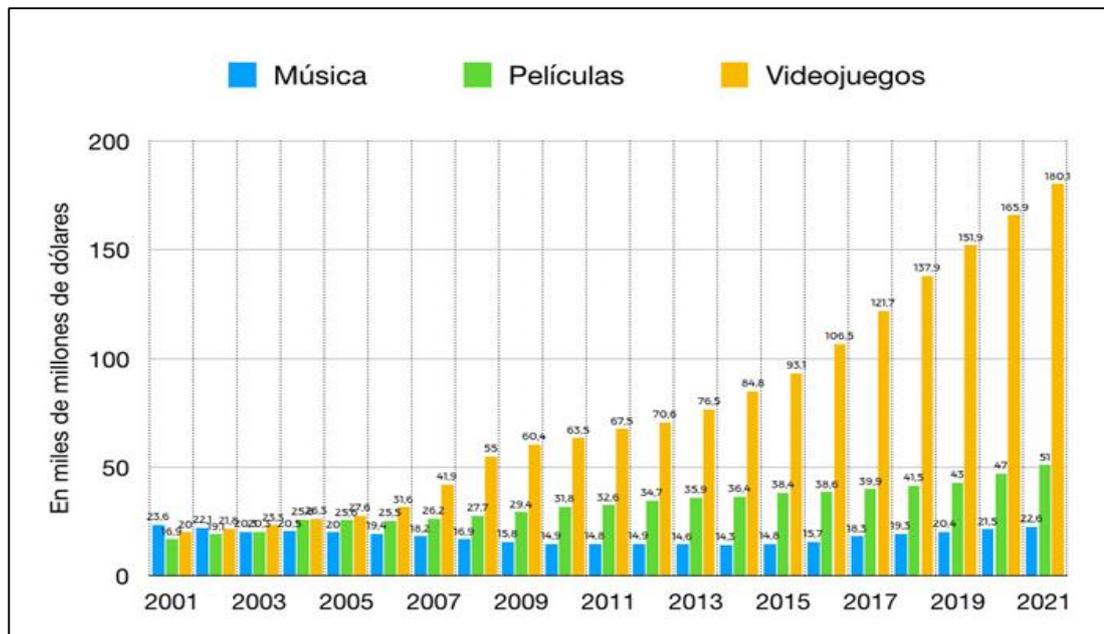
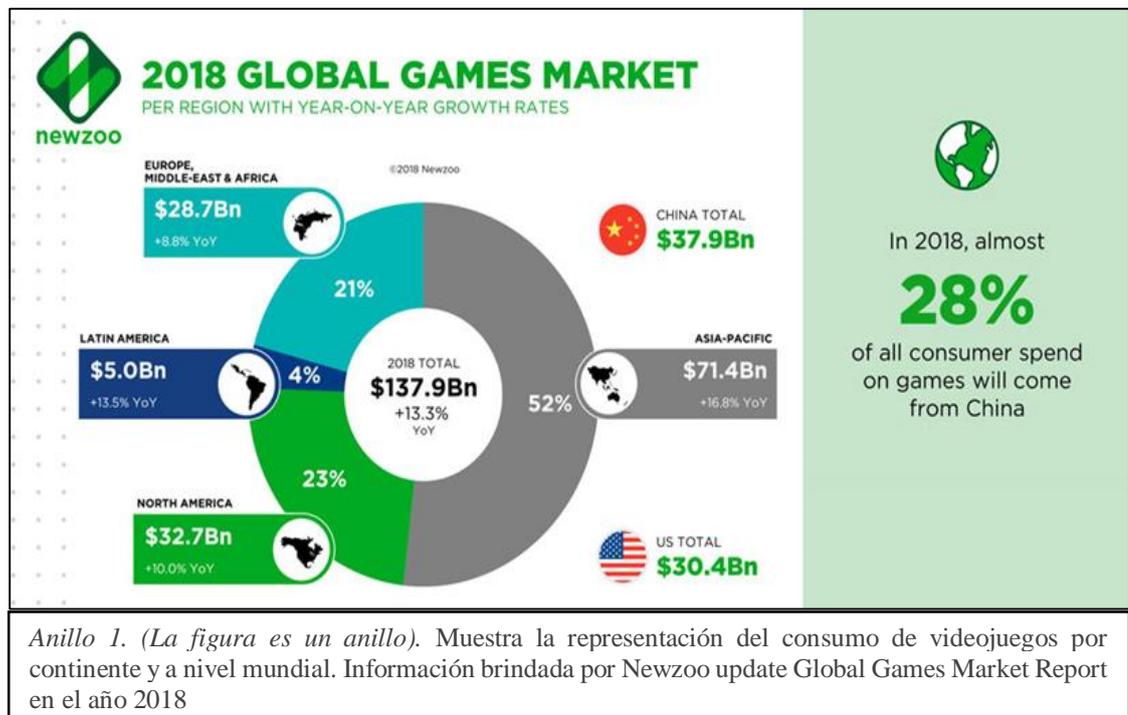


Figura 1. Crecimiento del mercado de los videojuegos a nivel mundial a través de los últimos veinte años. Tomada de “Crecimiento del mercado de los videojuegos”, por Newzoo Update Global Games Market Report, 2018.

El siguiente cuadro o anillo estadístico demuestra el consumo de videojuegos por continente y cuánto representa a nivel mundial el público *gamer* en comparación a la cantidad de la población en general, además de la ganancia económica por continente.

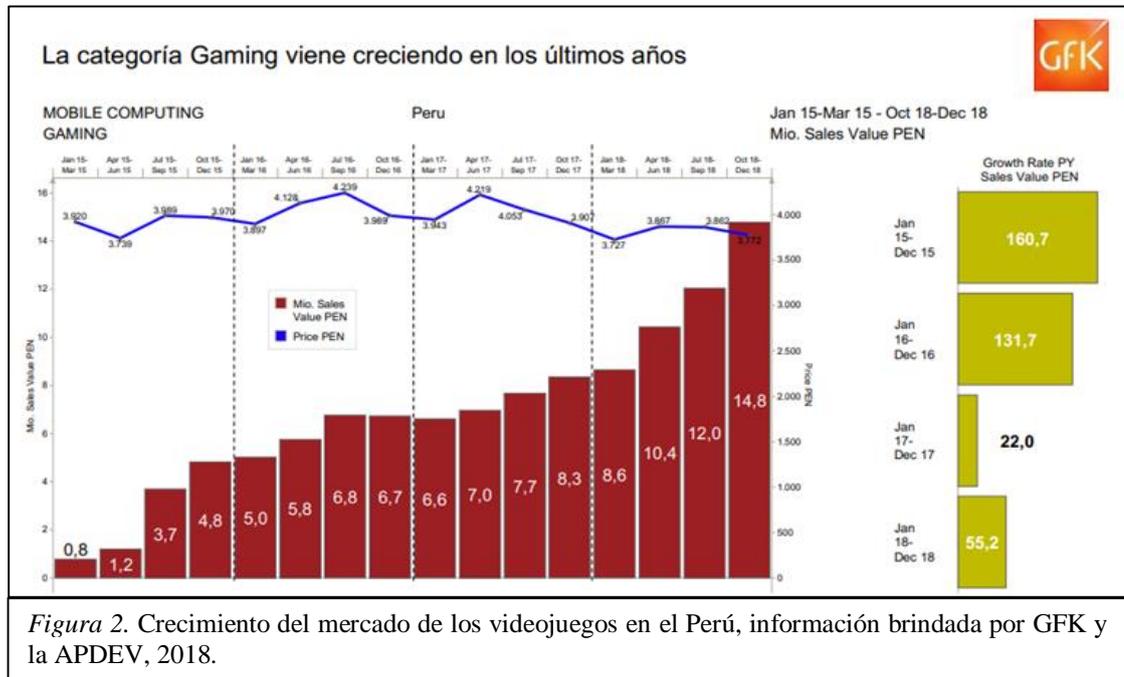


#### 5.1.2.2. A nivel nacional

A nivel nacional se hicieron diversos estudios estadísticos, uno por parte de Gameloft Perú (sucursal peruana de Gameloft) en colaboración con IAB Day Perú (Interactive Advertising Bureau-Gremio promotor de la industria publicitaria digital) y otro de los estudios por parte de la APDEV (Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos) en colaboración con la empresa GFK (Nürnberg Gesellschaft für Konsumforschung) ambos estudios desarrollados durante el año 2018.

Gameloft Perú en cuanto al primer estudio estadístico resultó que, en cuanto a rangos etarios, el 69% de los jugadores peruanos se encuentra entre los 18 años y 35 años, considerados adultos jóvenes. Lo más resaltante en este estudio es que a diferencia de lo que piensan las personas en general el 45% de los jugadores en el Perú son mujeres lo que significa un 10% menos que los varones representando un 55%.

GFK y APDEV (2019) en el siguiente cuadro de barras muestra el crecimiento del consumo de videojuegos en todas sus plataformas desde el 2015 hasta el 2018, mostrando así un gran crecimiento durante este último año, además de mostrar los ingresos realizados estos últimos cuatro años.



### 5.1.3. Análisis de contenidos

Lo más importantes en el ámbito de consumo de nuevas tecnologías, se presenta la trama o significado del videojuego y la acogida e ingresos que recibió cada título.

#### *God of War, aprobado en un 95%*

God of War es un videojuego de género de aventura y de acción, que fue desarrollado por SCE (Santa Mónica Studio) en el 2005, el primero de los números se elaboró para la consola PlayStation 2. El primer título fue de agrado de los jugadores recibiendo una gran acogida, por ello se crearon posteriormente seis números más, presentados sin un orden determinado siendo el último el título God of War, sin acompañamiento, es decir solo el nombre principal. Los otros títulos presentados previamente fueron God of War: Chains of Olympus siendo el inicial, God of War: Ascension, God of War: Ghost of Sparta, entre otros. Este videojuego fue conceptualizado por Matthew Stover y diseñado en cuanto al aspecto estético-artístico por Dave Matthews.

Este videojuego se centra básicamente en la mitología griega y espartana, aunque en el último título presentado en el año 2018 incluyó una parte de la mitología nórdica. God of War es un juego que parte de una historia de autoría propia centrada en Kratos (personaje principal) y su desarrollo a través del juego, rodeado casi en su totalidad por la mitología ya mencionada, es decir mantiene y preserva a la mitología pura en sus diversos aspectos.

El videojuego God of War nos cuenta sobre la historia de Kratos, quien era un general espartano, que luchaba y conquistaba en nombre de los dioses griegos. De niño Kratos mostró aptitudes para ser un gran guerrero, además que en Esparta los entrenaban desde muy pequeños él fue desarrollando cada vez más habilidades incomparables con la de otros. Con el tiempo y demostrando gran virtud en las batallas, ganando y conquistando, lo nombran capitán del ejército a pesar de ser tan joven. De esta manera Kratos empieza a demostrar actitudes positivas para la batalla, pero destructivas y crueles para los conquistados volviéndose un ser cruel con ambición de poder.

Kratos llega a un momento en el que enfrentará a un rey bárbaro llamado Alrik, este logro reducirlo hasta llegar casi a eliminarlo, pero el protagonista se encomendó a los dioses para sobrevivir, haciendo así un pacto con Ares que a cambio de su alma le diera victorias eternas. Todo ello conllevó a tener que realizar misiones por las que pagaría un precio muy alto. Posterior a ello, todos los títulos se centran en como Kratos vence a los dioses y trata de liberarse de su sentencia.

En cuanto a las ventas del videojuego God of War se llegaron a registrar en 3.1 millones los primeros días y cinco millones en el primer mes de ventas dándole el título del videojuego más vendido para la consola de PlayStation 4 superando a Horizon Zero Dawn y Uncharted 4.

### ***Blade & Soul, aprobado en un 91%***

Blade & Soul es un videojuego coreano de género MMORPG y desarrollado en el 2012 y lanzado al resto mundo en el 2016 por la empresa NCsoft; se produjo un anime en el 2014 a cargo de la empresa Gonzo. Blade & Soul. Es un tipo de videojuego de mundo abierto en el que se puede personalizar al personaje principal que elija el jugador pasando por diversos niveles para mejorar y aumentar sus habilidades y poderes, últimamente se

desarrolló la opción de versus en el que se enfrentan entre jugadores para clasificar a un torneo.

Este videojuego está inspirado en la mitología asiática, pero sobre todo en la mitología de Corea del Sur, China, Japón y la India. La historia principal de Blade & Soul trata sobre una perfecta paz y armonía entre las diversas razas como los seres humanos, animales y criaturas diversas, pero un grupo de artistas marciales de estos seres invocaron fuerzas demoniacas por su sed de poder, haciendo que la maldad y corrupción invada este mundo, destruyendo y eliminando a la vida. Por ello, el personaje principal que el jugador creará tendrá la misión de enfrentar a este mal para purificar ese mundo, como enviado por el cielo, los seres sagrados otorgaron de poderes a otros artistas marciales para enfrentar al mal.

Este videojuego resalta en especial por el arte conceptual y el diseño de todas las partes artísticas como, escenarios, seres míticos, jefes o deidades a las que enfrentarse, vestuarios, entre otros; el estilo que se maneja es tradicional de las culturas asiáticas fusionado con un estilo estético moderno que hace a este videojuego una joya artística.

### ***Okami, aprobado en un 95%***

Okami es un videojuego japonés de género de aventura y acción elaborado por Clover Studio y Capcom en el año 2006 para la consola de videojuegos PlayStation 2, este videojuego se basa principalmente en la mitología japonesa y en los aspectos culturales de ese país.

Okami se muestra como una joya de diseño, ya que utiliza la escritura y arte japonés antiguo más conocido como *cel shading*, que es básicamente el arte pictórico de la acuarela japonesa, plasmado en todo el desarrollo de la parte artística, estética y visual del videojuego; además de ello utiliza la herramienta Pincel Celestial que ejecuta acciones en el personaje principal. A este videojuego se le otorgaron diversos reconocimientos como el mejor juego del año 2006, el diseño más innovador, el juego más original, entre otros. Posteriormente, fue considerado como uno de los mejores videojuegos de todos los tiempos y ocupó el puesto diecinueve de cien títulos. En cuanto a la venta generó ganancias de ocho millones de dólares.

### ***Age of Mythology, aprobado en un 97 %***

Age of Mythology, videojuego que pertenece al género de estrategia en tiempo real creado para ordenadores, fue elaborado por Ensemble Studios y Skybox Labs en el año 2002. Este videojuego en lugar de enfocarse en la historia se centra en la mitología y leyendas de los egipcios, griegos, nórdicos, atlantes y chinos. Sin embargo, Age of Empires II: The Age of King se enfoca en mitología de la edad media

Este videojuego no tiene una historia central, ya que se desarrolla por medio de la elección de uno de los nueve dioses o divinidades que propone el videojuego. Para esto, el jugador al comenzar deberá elegir una de las divinidades, de acuerdo con ello, se le otorgará ciertos poderes correspondientes a la divinidad y una civilización que deberá evolucionar de acuerdo a las decisiones y estrategias que determine el jugador. Luego, el jugador ofrecerá seis divinidades menores por cada edad que pase el jugador, con cada uno de ellos también se otorgará poderes especiales.

Con el tiempo que se desarrolle la civilización podrá verse una óptica futurista hasta que el jugador decida el rumbo de esta. El videojuego presenta cuatro edades: Arcaica (es la edad primaria en la que se comenzara a desarrollar la civilización realizando acciones básicas de la época antigua), Clásica (en esta edad se empiezan a crear fuerzas militares, conquistas y edificaciones de gran tamaño), Heroica (aparecen recién nuevas tecnologías, el comercio, armas, época de la industrialización) y por último la edad Mítica (que desarrolla puramente la tecnología, construcción de maravillas y conexiones superiores), al finalizar las edades se resumirá en la victoria.

### ***Apotheon, aprobado por un 96%***

Apotheon es un videojuego de género de plataformas y de acción desarrollado y publicado en el 2015 por Alientrap para las diversas plataformas. Este videojuego se caracteriza por utilizar un estilo artístico único, creado por Jesse McGibney, quien se basó en la cerámica griega antigua, utilizando el estilo de cerámica de figuras negras y rojas.

La historia del videojuego se basa en la mitología griega, ya que se centra en un joven llamado Nikandreos, quien se enfrentará a los dioses. Todo el problema comienza cuando los dioses por mandato de Zeus empiezan a privar a los humanos de toda materia prima para su subsistencia como castigo, debido al desafío y la arrogancia que los humanos

empezaron a mostrar. El mundo, se va sumiéndose en la obscuridad, empieza a mostrar la naturaleza destructiva del humano, destruyendo ciudades y asesinando gente

El protagonista proveniente del pueblo de Dion, quien se enfrentará tanto a humanos como a los dioses. Luego en el transcurso del tiempo, Nikandros recibirá la simpatía, ayuda y peticiones de la diosa Hera, quien para finalizar le pedirá que asesine a Zeus para liberarlo, por lo que el protagonista ascenderá al Olimpo para cumplir la última misión.

### ***Smite, aprobado por un 86%***

El videojuego Smite pertenece al género MOBA y en parte al género MMORPG con el subgénero de tercera persona, creado por Hi-Rez Studios en el 2014 para todas las plataformas. Smite comenzó con diez millones de jugadores en el año 2015 y al siguiente año superó los veinte millones de jugadores. Se basa en la distribución de dos equipos, cada uno de cinco dioses, que ha de enfrentarse entre ellos, gana el que elimine al titán del contrincante.

El videojuego se centra en la creación de múltiples dioses, pertenecientes a la mitología griega, austriaca, celta, china, egipcia, eslava, hindú, japonesa, maya, nórdica, polinesia, romana, vudú y de yoruba. Cada dios propuesto por el videojuego cuenta con diversos poderes, propios de su mitología, además de aspectos referentes a la cultura a la que pertenece.

### ***Muramasa: The Demon Blade, aprobado por el 92%***

El videojuego Muramasa: The Demon Blade pertenece al género de acción y rol, fue desarrollado por Vanillaware en el año 2009 específicamente para la consola Wii. El título presentado ha sido alabado por el ingenio y diseño estético y artístico de todo el juego.

Muramasa: The Demon Blade está inspirado en la mitología japonesa, en la era Genroku, que pertenece al shōgun Tokugawa Tsunayoshi en Honshū, Japón. Debido a la obsesión del poder por parte del shōgun, se comienzan a dar enfrentamientos principalmente de espadas o catanas, consideradas las armas más fuertes de esa época. El shōgun obtuvo las catanas poderosas y malignas llamadas Demon Blades. Debido a la

posesión de estas, comienzan a aparecer seres demoniacos llamados Yomi, que se presentan al ser invocados por el uso de las catanas.

El personaje principal es Kisuke un hombre sin memoria que solo recuerda una catana en particular, a lo largo de su viaje conocerá a Yuzuruha que cumplirá el rol de guía en lo que el personaje principal recobra la memoria y busca la catana que tanto desea. Se enfrenta así a diversos demonios y recibe el apoyo de seres divinos de la mitología japonesa. El videojuego Muramasa: The Demon Blade vendió veintinueve mil copias en la primera semana de venta en Japón.

### ***Onmyoji, aprobado por el 98%***

Onmyoji es un videojuego de género rol y RPG producido por NetEase Games, en el año 2016 para plataformas digitales de móviles y tabletas. Este videojuego ha sido reconocido por el diseño y creatividad artística, por la banda sonora y por la agilidad del videojuego. Además, ha sido considerado uno de los mejores videojuegos del 2017 para aplicaciones en los sistemas Android y iOS.

Onmyoji se centra en la mitología y cultura japonesa, presenta casi en su totalidad una serie de personajes mitológicos, además del vestuario, diseño de la interfaz y diseño de personajes inspirados en el arte japonés. La historia del videojuego se desarrolla en el período Heian centrada en el onmyoji (oráculo) Abe no Seimei, quien perdió toda memoria y trata de recuperarla. De esta manera tendrá que enfrentar a diversos seres míticos japoneses. Seimei tendrá que realizar contratos e invocaciones de shikigamis para derrotar a sus enemigos, además de ello también los podrá liberar de alguna maldición o problema.

A lo largo del juego y por niveles se podrán elegir entre cuatro tipos de Onmyojis y cada uno de ellos podrá invocar a una serie de Shikigamis, cada uno de estos posee tres tipos de poderes: normal, pasivo y especial. Para poder invocarlos, el jugador deberá recolectar fragmentos a lo largo del desarrollo de las misiones principales y secundarias, además de que posteriormente se podrá subir el nivel y personalizarlos.

### ***The Elder Scrolls V: Skyrim, aprobado en un 98%***

The Elder Scrolls V: Skyrim pertenece al género RPG y al subgénero de mundo abierto, producido por Bethesda Game Studios en el año 2011 para las diversas

plataformas. Este videojuego comprende varios títulos, el último y más aclamado es Skyrim, que se centra principalmente en la mitología nórdica, escandinava, islandesa y babilónica, aunque se desarrolla con una historia propia.

Skyrim se basa en la historia de Dovahkiin (sangre de dragón), que deberá derrotar, por una profecía, a Alduin conocido como el dragón más poderoso, debido a que exterminaría al mundo. Este último título se ubica doscientos años después de Oblivion, se ubica así en la provincia Skyrim, lugar en el que se da una guerra civil, política y militar entre dos grupos: capas de la tormenta (raza nórdica) propia de Skyrim, y el Imperio de Cyrodiil. Este videojuego simplemente planteará al personaje ya desarrollado, dándole características propias desde el inicio para que el jugador se centre en la historia y el desarrollo de la misma.

Skyrim ganó más de doscientos premios y reconocimientos, además de que fue reconocido como uno de los mejores videojuegos de los últimos años; vendiendo así siete millones de copias y posteriormente veinte millones.

### ***Darksiders, aprobado en un 92%***

Darksiders es un videojuego de género de acción y RPG, producido por Vigil Games y THQ en el año 2013 para las diversas plataformas. Lo que hace resaltar a este videojuego es el estilo artístico del concepto creado, desarrollado y diseñado por el dibujante de cómics, Joe Madureira.

El presente videojuego se basa en la mitología católica, sobre todo en el capítulo del Apocalipsis, creando en parte una historia propia entrelazada con seres presentados en la biblia. Darksiders narra sobre los inicios de la creación, sobre un consejo supremo integrado por tres seres poderosos que mantienen el equilibrio a través de la existencia del universo. Este consejo tiene como vasallos a los jinetes del apocalipsis, los que deberán seguir sus órdenes bajo el mandato divino.

Asimismo, estos jinetes son de raza Nephilim (seres poderosos generados por la unión antinatural de ángeles y demonios). El primer título comienza con la historia del jinete llamado Guerra quien fue injustamente culpado de iniciar el juicio final al romper los sellos de los cuatro jinetes y tratara de demostrar su inocencia; los posteriores títulos

presentarán a los demás hermanos como Muerte, quien buscará demostrar la inocencia de su hermano Guerra, Furia quien buscará destruir a los demonios y por último Conquista, aunque en este último capítulo se reunirán los cuatro para darle un punto final a esta historia. Este videojuego obtuvo muy buenas calificaciones, tanto por el diseño como por el *gamplay* o desarrollo del videojuego.

#### **5.1.4. Entrevista a expertos**

Para poder contrastar la información adecuada se decidió entrevistar a cinco expertos en áreas específicas como revaloración cultural, identidad, pensamiento religioso, publicidad, arte audiovisual, videojuegos, aspectos sociológicos, educación, fotografía andina, entre otros. Se les hizo entre ocho y nueve preguntas desestructuradas o abiertas para ahondar con mayor profundidad sobre el tema.

Presentación de expertos: Se presenta los logros y especialidades de los expertos a fin con la presente investigación

**Rosmery Quispe Anchiraico.** Egresada de la escuela Superior de Arte y Diseño Gaspar Camps Igualada de España con especialidad en ilustración, estudios concluidos en ilustración y dibujo de la Escuela de Bellas artes de Perú, estudios concluidos en Diseño Gráfico de SENATI, asignación como embajadora de la Marca Junín. Reconocimientos: Como artista plástico por la exposición “Mundo Andino y realidad de Xauxa” en España, reconocimiento por el Congreso de la Republica como “Artista representante de la cultura Andina” y reconocimiento por la provincia de Jauja como “Hija predilecta de Jauja”.

**Carlos Alberto Salcedo Ojeda.** Nombrado recientemente como Obispo Auxiliar y Monseñor de la Arquidiócesis de Huancayo por el Papa Francisco; 23 años de sacerdocio, estudios y especialización en filosofía y teología en el Instituto Superior Teológico “Juan XXIII” de Lima; trabajo con comunidades en Bogotá-Colombia, Puerto Rico y Paraguay.

**Carlos Manuel Beraún Di Tolla.** Maestro en publicidad y especialista en publicidad y medios audiovisuales, doctorando en humanidades y relaciones públicas, con estudios concluidos en las maestrías de Gestión Pública y maestría en Educación con mención en docencia e investigación en Educación Superior.

**María Margarita García Quispe;** Hermana perteneciente a la congregación de las Hijas de María Auxiliadora, licenciada en Educación y Ciencias Religiosas de la Universidad Marcelino Champagnat, especialización en gestión educativa de la Universidad Marcelino Champagnat, licenciada en Música por la Universidad Nacional de Música (conservatorio Nacional de Música del Perú), especialidad en dirección coral y Folklore, trabajo misionero en Mozambique y Angola durante dos y dieciocho años respectivamente desarrollando en ambos países programas de alfabetización y revaloración cultural.

**Jorge Jaime Valdez;** Licenciado en Ciencias de la Comunicación y Maestría en Comunicación para el Desarrollo en la Universidad Nacional del Centro del Perú. Fotógrafo especializado en la “Revalorización Andina”. Participó en la exposición fotográfica “Colorandes”, miembro de Ayllumedia Promotora Intercultural Andina. Participó como fotógrafo en diversos reportajes de la revista Whynot. Fue ponente en diferentes congresos de comunicación, presentando investigaciones como “valores sociales y comportamiento socialmente responsable en los estudiantes y actitudes frente al quechua”.

#### *5.1.4.1. Temas propuestos y respuestas de los participantes*

##### **a. Conocimiento previo sobre la mitología de Junín**

**Rosmery Quispe Anchiraico.** La entrevistada mencionó tener conocimiento sobre la mitología de Junín y del Perú ya que nació en la provincia de Jauja y por las narraciones que contaban sus antepasados

**Carlos Manuel Beraún Di Tolla.** El entrevistado mencionó ser originario de Huancayo además de vivir gran parte de su juventud por lo que afirmó conocer la mitología de Junín, específicamente la Huanca.

**Carlos Alberto Salcedo Ojeda.** El entrevistado mencionó conocer sobre la mitología de Junín, pero en un nivel general, es decir los mitos y leyendas más comunes y populares, principalmente obtuvo esa información por medio de su labor pastoral de la que obtenía testimonios y narraciones de las personas más longevas de la zona.

**Jorge Jaime Valdez.** El entrevistado mencionó saber poco sobre la mitología de Junín, menciona ser de Huancavelica por lo que solo obtuvo mitos y leyendas populares de la zona.

**María Margarita García Quispe.** La entrevistada menciona que, a pesar de ser originaria de Junín, solo conoce los mitos más populares de la zona brindados por los aldeanos de poblaciones lejanas.

**b. La mitología de Junín y en general del Perú, se está perdiendo a través de los años**

**Rosmery Quispe Anchiraico.** Mencionó lo evidente de la pérdida abismal de la cultura y mitología de Junín principalmente por falta de información y escasa bibliografía especialmente dirigida a los niños y jóvenes.

**Carlos Manuel Beraún Di Tolla.** El entrevistado mencionó que el principal factor de pérdida de la tradición narrativa de la Región se da por la falta de difusión del relato oral y difusión de libros, mencionando así al libro *Lecturas Huancas* (1977) como uno de los casi inexistentes ejemplares que narra un conjunto de mitos, leyendas, cuentos, tradiciones, fábulas, biografías, anécdotas entre otros recopilados por Benjamín Gutiérrez.

Además de ello menciona su investigación sobre la narrativa y como esta es la esencia mística del hombre en relación con su cultura y su entorno definiendo así su identidad, por lo que menciona el estudio de Joseph John Campbell, resaltando a su libro *El Héroe de las Mil Caras*. También menciona los estudios del ensayista suizo Carl Gustav Jung sobre el análisis de los arquetipos y la relación cognitiva con el entorno dando valor a la fuerza de los mitos como entes forjadores de la identidad, valores familiares y reconocer las fortalezas y debilidades como sociedad.

**Carlos Alberto Salcedo Ojeda.** El entrevistado afirmó que la mitología de Junín si se está perdiendo, pero además de casi extinguirse también se está deformando la esencia del mito o leyenda de Junín. Resaltando como una de las razones por las que se desconoce de mitos únicos ancestrales es la de falta de interés del estado y la ambición de comerciantes que se enfocan más por el populismo.

**Jorge Jaime Valdez.** Mencionó que efectivamente si se está perdiendo la mitología de Junín debido a la poca importancia a la cultura en general, debido a la falta de educación e interés del estado respecto a la misma.

**María Margarita García Quispe.** La entrevistada también afirmó que la mitología se está perdiendo a una velocidad alarmante mencionando el desconocimiento por parte de los jóvenes, los que conocen mitos distorsionados por visitar algunos lugares turísticos.

### **c. Factores que ocasiona la pérdida o la extinción la mitología de Junín**

**Rosmary Quispe Anchiraico** La entrevistada mencionó como uno de los factores más relevantes sobre la pérdida de la mitología a la falta de bibliografía además de la nula adaptación de la mitología a medios que enseñen de forma divertida o lúdica sobre la historia de nuestros ancestros. Además de ello menciono que las nuevas generaciones consumen plataformas tecnológicas, por lo tanto, adaptarse a las nuevas tendencias es sustancial.

**Carlos Manuel Beraún Di Tolla.** El experto resaltó como uno de los factores a la carencia de espacios sociales de comunicación en los cuales la narrativa sea transmitida de forma amigable, y lamentablemente los foráneos se enteran de su propia cultura por parte de investigadores extranjeros que realizaron un trabajo meticuloso al recopilar y transcribir muchas narraciones, sin embargo, esto no es suficiente.

**Carlos Alberto Salcedo Ojeda.** El entrevistado mencionó que la mayoría de relatos se quedan en sus orígenes, pueblos alejados, y no son difundidos, además de la falta de adaptación de los mismos a medios tecnológicos usados por los jóvenes en su gran mayoría.

**María Margarita García Quispe.** La entrevistada mencionó a la falta de interés de los maestros por generar en los alumnos la curiosidad por lo nuestro, además de ello mencionó que las políticas o estrategias del Ministerio de educación son deficientes y la creación de estrategias que se puedan explotar con los medios tecnológicos. Otro de los factores a resaltar que menciono la entrevistada es la discriminación, vergüenza y alienación del pueblo y hacia el pueblo serrano.

#### **d. Importancia de preservar la mitología de una cultura o comunidad**

**Rosmery Quispe Anchiraico** La experta mencionó que la importancia básicamente es por la formación de la identidad para dar confianza y formar los valores en la persona para de esta manera enriquecer nuestra cultura y difundirla.

**Carlos Manuel Beraún Di Tolla.** El entrevistado mencionó que la importancia de la mitología es como la sangre de todo un sistema cultural, además de ser una presencia permanente e inmaterial de la cultura social mencionando así a José María Arguedas, y Valdemar Espinoza quienes dedicaron su vida al estudio de los relatos dando como resultado que sin narrativa no hay folclore.

**Carlos Alberto Salcedo Ojeda.** El entrevistado mencionó que la mitología es muy importante por ser formadora de valores, identidad y carácter de toda generación. Además, se fomenta el respeto por la vida en general y la unión de la familia.

**Jorge Jaime Valdez.** Para el experto la importancia se da porque es una forma de transmitir la cultura de generación en generación, de preservar un legado, enseñanzas, lecciones, entre otras cosas; para así entender y comprender el funcionamiento de nuestro mundo.

**María Margarita García Quispe.** La entrevistada mencionó que es fundamental, porque se puede enseñar por medio de los mitos los valores principales que todo individuo debe tener presente como por ejemplo el respeto por la naturaleza generando conciencia medio ambiental, para desarrollar una sociedad con valores y líderes que sepan guiar correctamente a su pueblo.

#### **e. Los videojuegos hoy en día son uno de los medios más consumidos por las nuevas generaciones**

**Rosmery Quispe Anchiraico** La entrevistada afirmó que los jóvenes y en general las personas son más informáticos, cibernéticos por lo que es el medio por excelencia para todo tipo de transmisión de información.

**Carlos Manuel Beraún Di Tolla.** El experto mencionó que la narrativa está compuesta por relatos o historias ajenos a un soporte semiótico por lo que un producto de animación digital sería una excelente oportunidad para preservar muchas narrativas ancestrales. Además, mencionó que según John Campbell se daría un nuevo valor y nueva vida a personajes y relatos a punto de quedar en el olvido.

**Carlos Alberto Salcedo Ojeda.** El entrevistado mencionó que los jóvenes en su totalidad consumen e invierten tiempo en los videojuegos. Si este medio fuera aprovechado correctamente sería una gran forma de difundir nuestra cultura.

**Jorge Jaime Valdez.** El entrevistado se mostró totalmente de acuerdo con que los jóvenes consumen muchos productos tecnológicos además están constantemente relacionados por medio de aplicaciones que permiten mayor conexión con el mundo entero.

**María Margarita García Quispe.** La entrevistada también afirmó que por medio de su experiencia trabajando con jóvenes de diversos estratos sociales, todos consumen plataformas tecnológicas y específicamente videojuegos.

**f. Estos últimos años ha aumentado el consumo de videojuegos en el público peruano**

**Rosmery Quispe Anchiraico** La experta, según su observación, afirmó que si se está dando un aumento exponencial sobre el consumo de videojuegos debido a la vanguardia y la globalización.

**Carlos Manuel Beraún Di Tolla.** El experto mencionó que el aumento del consumo de productos digitales es parte del despegue de la comunicación *omnicanal*, desarrollada a partir de la cultura *smartphone*, haciendo que la industria de los videojuegos mantenga constante contacto con millones de personas.

**Carlos Alberto Salcedo Ojeda.** El entrevistado mencionó que debido al avance tecnológico es inevitable que no aumentará y con los años será aún mayor el consumo de estos.

**Jorge Jaime Valdez.** El experto se mostró de acuerdo con el consumo de videojuegos en adolescentes por el avance de las nuevas tecnologías; además de la venta de productos tecnológicos que están al alcance de cualquier bolsillo

**Margarita García Quispe.** La entrevistada, según los años que tiene trabajando con jóvenes, le demostró, que los mismo consumen exponencialmente los medios tecnológicos y videojuegos.

**g. Es una viable opción plasmar la mitología de Junín en un videojuego**

**Rosmary Quispe Anchiraico** La experta mostró su aprobación ante la idea presentada, mencionó que mediante un videojuego se puede aprender sobre la historia y conocer más sobre nuestra identidad, haciendo que la persona viva la historia e influya en la misma, fomentando así a la investigación.

**Carlos Manuel Beraún Di Tolla.** El experto mostró su aprobación a la idea inicial contando sobre cómo pueden servir los videojuegos para componer narrativas lúdicas como lo fue con las películas, un claro ejemplo fue “The Prisoner of Zenda” (1894), de Anthony Hope, que fue adaptada con gran éxito en los juegos de animación.

**Carlos Alberto Salcedo Ojeda.** El entrevistado se mostró de acuerdo con la idea mencionando que adaptar los mitos a un videojuego es una óptima idea, además menciono que el papa Francisco promueve conservar la sabiduría de los antepasados para generar una conexión con las nuevas generaciones que pueden guiar a la sociedad a un buen futuro.

**Jorge Jaime Valdez.** El experto se mostró de acuerdo mencionando que sería una buena forma de acercar la cultura regional y difundirla a los adolescentes.

**María Margarita García Quispe.** La entrevistada mencionó que sería una idea excelente, ya que se generaría la difusión de los mitos enfocado a los jóvenes y de esa manera introducirlos a un mundo que genere en ellos identidad y orgullo de sus raíces.

#### **h. Al realizar un videojuego sobre la mitología de Junín, se lograría la conservación y difusión**

**Rosmery Quispe Anchiraico** La experta mencionó que, si se lograría el objetivo de la investigación ya que la persona deberá, necesariamente, aprender sobre los personajes y todo lo relacionado con el mito impulsando así a investigar mas.

**Carlos Manuel Beraún Di Tolla.** El experto concluyó que la base de toda la esencia de un buen mensaje es el concepto o razón que lo sustenta, en este caso la narrativa tradicional del relato. Al crear un videojuego se crearía un nuevo soporte que narre un mito tradicional de un modo diferente.

**Carlos Alberto Salcedo Ojeda.** El entrevistado mencionó que si se lograría el objetivo adaptando adecuadamente el mito y los videojuegos que generará interés por parte de los jóvenes formando indirectamente valores en los mismos.

**Jorge Jaime Valdez.** El experto se mostró de acuerdo con la premisa ya que los adolescentes, que son los que más consumen videojuegos, se verían atraídos por la cultura de la región.

**María Margarita García Quispe.** La entrevistada se mostró de acuerdo mencionando la motivación que se generaría en los jóvenes por conocer más sobre la mitología y sus costumbres, también incentivaría a la apreciación por el arte.

#### **i. Aporte**

**Carlos Manuel Beraún Di Tolla.** Como aporte el experto mencionó que le parece un excelente tema de investigación, sobre todo porque pese a la riqueza de la tradición popular peruana, no se explota a nivel mediático, ni en teatro, cine o en este caso la industria de animación con respecto al desarrollo de juegos para computadoras o por aplicaciones para teléfonos.

**Rosmery Quispe Anchiraico** Como aporte la experta mencionó que considera que, a través de un videojuego, se puede aprender sobre nuestra historia, valorara más nuestra identidad y fomentar sobre nuestra cultura.

#### *5.1.4.2. Entrevista a experto extraída de medio digital*

Durante la investigación se encontró una entrevista realizada al escritor y antropólogo Rodolfo Sánchez Garrafa, más conocido como el “Amauta del Perú eterno”, que realizó investigaciones sobre la cosmovisión, simbolismos y tradiciones andinas; dando así su apreciación sobre la importancia de la mitología de la sierra y cómo se comporta frente a diversos fenómenos. Dicha entrevista realizada por José Miguel Silva consideró las preguntas más relevantes para la investigación.

Las preguntas que se desarrollaron serán presentadas como enunciados:

#### **a. El entrevistador pregunta sobre el grado de conocimiento que considera tener el entrevistado sobre la relación entre el universo y el hombre andino.**

El entrevistado menciona que es imposible llegar al conocimiento absoluto, considerando que la vida es demasiado corta para siquiera intentarlo. Además, menciona sobre el aporte que hace en su libro sobre un acercamiento a la comprensión global y general de la cosmovisión andina.

Según sus investigaciones determina que las estructuras psicológicas son idénticas en todas las culturas a nivel mundial; sin embargo, el individuo no necesariamente maneja o comprende conceptos con estructuras genéricas.

#### **b. La segunda pregunta importante para la presente investigación menciona el tema de la globalización y como esta genera la migración como uno de los factores principales de la pérdida de costumbres y tradiciones.**

Según el entrevistado considera que sí hay una relación entre migración de nuevas generaciones y la pérdida de la mitología o tradiciones de sus orígenes. Además de ello menciona los términos de transculturación o una de-aculturación. Sin embargo, también hace énfasis en los medios o herramientas como las plataformas tecnológicas que obligan su uso.

**c. La siguiente pregunta realizada tiene que ver con la importancia de la mitología en la historia de nuestras culturas peruanas.**

El entrevistado expone sobre la mitología y sus edades, es decir, que la mitología no es ajena a las nuevas eras. Sin embargo, también menciona el valor que tienen los mitos para generar un mejor análisis del futuro formando un vínculo entre el hombre del pasado y el hombre del futuro. Dando así respuestas a preguntas futuras.

**d. La cuarta pregunta menciona sobre la impresionante capacidad del humano para entender el funcionamiento del universo.**

El entrevistado mencionó sobre la impresionante capacidad del humano de procesar, recibir, recolectar información para posteriormente construir conocimiento como base de una sociedad planificada. Además, hace referencia a un ejemplo sobre el turismo en el Perú, ya que unos viajan para conocer las ruinas y otros para conocer el aspecto social del peruano.

**e. El entrevistador menciona sobre una contrariedad entre modernidad y tradición, con el objeto de saber la opinión al respecto del entrevistado.**

Para el entrevistado no existe una enemistad por así decirlo entre tradición y modernidad. Para entender mejor sobre el tema da ejemplos sobre países como Japón y China que se han adaptado y producido nuevas formas tecnológicas sin dejar de lado su cultura tradicional por ende mitológica y religiosa. De esta manera lo tradicional se adapta a la modernidad; lo mismo pasa con la mitología.

## **5.2. Discusión de Resultados**

Presentados ya los resultados de la investigación y después de haber recolectado, adquirido, observado, estudiado y analizado la información necesaria que pueda corroborar la hipótesis inicial planteada al inicio de la investigación y conseguir la viabilidad del objetivo propuesto, se pasará a desarrollar el cruce de información y la discusión de esta.

La presente investigación tiene como objetivo principal el crear el arte conceptual o idea central de un videojuego que trate sobre la mitología de Junín con la misión de preservarla y

difundirla, tanto a nivel nacional como internacional. Luego de haber formulado el objetivo, se pasó a realizar la hipótesis que, según lo observado por la propia investigadora e investigaciones previas, se proyectó a la viabilidad y respuesta positiva sobre la preservación y difusión de la mitología de Junín por medio del desarrollo de un videojuego, iniciando con la etapa de la creación del arte conceptual.

Para comenzar con el cruce, análisis, discusión de la información y resultados obtenidos, se desarrollará el tema sobre la mitología; el significado de esta y la importancia de conservarla. Según las tesis estudiadas como antecedentes, todas concluyen que la mitología es muy importante para la preservación de la cosmovisión de una cultura; como en la investigación de la licenciada Campos Runcie, (2017), quien estudio la representación que tienen los árboles para el mangaka Hayao Miyazaki, sin embargo, estudió en sí el significado de los árboles en la cultura japonesa y cómo intervienen en la mitología de la misma de esta manera a través del tiempo esta cultura sigue conservando actitudes de respeto a la naturaleza debido al legado mitológico que dejaron sus antepasados.

Para fundamentar más la razón sobre la importancia de preservar a la mitología se puede tomar como referentes a Gilbert Durand (2000) y Ernest Cassirer (1929), además de las entrevistas realizadas por expertos en los diversos campos como el antropólogo Rodolfo Sánchez (2014); quienes estudiaron sobre el verdadero significado de la mitología para la humanidad. La mitología es de suma importancia, porque presenta la construcción estructural de una cultura o sociedad presentando no solo su cosmovisión o explicación de sucesos sobrenaturales o el desarrollo y aparición de especies en la flora y fauna universal, sino información como enseñanzas de valores y actitudes que formaron una sociedad armónica, cimentando así una base idónea de una sociedad prospera; todo ello tiene la importante función de guía para las futuras generaciones, es decir es la muestra de lo que se debería hacer para un óptimo crecimiento social. Uno de los ejemplos indiscutibles es el respeto que tenían nuestros ancestros por la naturaleza y en el caso de la mitología andina o de Junín se tienen varios relatos sobre el tema en el que el humano presenta su respeto y admiración por la tierra que le dio vida además de castigos por causarle algún daño. Lo presentado sobre el respeto a la naturaleza se puede contrastar con el grave problema de contaminación que estamos pasando hoy en día ya que no se preservaron esas costumbres y actitudes de conservación y respeto.

El siguiente punto estudiado es que tan factible es la idea de plasmar a la mitología en un videojuego, para ello se tendría que desarrollar dos temas. Uno de ellos es la importancia de plasmar un mito en una imagen o producto audiovisual demostrando que una imagen es de mayor recordación que un texto. Para ello se obtuvo información de los teóricos Erwin Panofsky (1927), Ernest Cassirer (1929) y Gilbert Durand (1964-2000), además de las investigaciones especializadas como las de Martínez de la Torre y Alzaga (2017). Ellos proponen, según investigaciones previas, que la mitología es más que un relato y que al plasmarla en una obra de arte genera mayor empatía además de conexión con el receptor que a observar además genera mayor sentimiento de identidad en la persona, se debe reconocer que una imagen considerándose toda representación en los diversos estilos o especialidades artísticas, pesan más que las palabras y son mejor recordadas, el cerebro y la memoria prefieren almacenar y analizar un cuadro, por ejemplo, ya que lo asocian a la información que representa el mimo. Es decir, una sola imagen o representación graba toda la información referente al tema realizado.

Por lo presentado se puede concluir que una imagen o símbolo resume la información requerida para asociar y recordarla a corto y largo plazo. Según la investigación realizada se pudo citar diversos ejemplos de representaciones artísticas que son hoy en día ícono y elemento de recordación sobre mitología universal, como el Juicio de Paris (1976) o el Nacimiento de Venus (1469). Estas son algunas obras representativas del arte tradicional, cada uno de ellos populares en su época, conservadas, apreciadas y resguardadas en la actualidad.

Las piezas de arte que se mencionan tiene el objetivo de entender dos puntos, el primero es de qué manera fue preservada la mitología a través del tiempo por medio de representaciones artísticas, cumpliendo la función de almacenamiento de información con mayor difusión y recordación para la humanidad y el segundo punto es el de comprender como cada vertiente artística fue famosa en un época en específico de acuerdo al desarrollo de la sociedad o al tiempo de evolución que pasaba la humanidad. Por ejemplo y para especificar aún más sobre el tema, en la época de renacimiento y barroco se dio el mayor auge del arte, sobre todo en la pintura, realizándose obras pictóricas más reconocidas, hasta hoy en día, sobre mitología como las siguientes: *El nacimiento de Venus* (1469), *La primavera* (1478), *Palas y el centauro* (1483), *Venus y Marte* (1483) y *El juicio de Paris* (1485), todas ellas obras de Botticelli; otros grandes como *Leda y el cisne* (1508) de Leonardo da Vinci, *Venus y Amor*,

*La Sibila délfica* (1508) de Miguel Ángel, pintó *El triunfo de Galatea* (1514) de Rafael, *Venus dormida* (1510) de Giorgione una, *Amor sacro y amor profano* (1514), *El culto de Venus* (1518), *Baco y Ariadna* (1523) de Tiziano, entre otros. En el caso de la escultura desarrollándose casi a finales del Cinquecento (1500 a 1600) se representaron *Baco* de Miguel Ángel; *Perseo con la cabeza de Medusa*, Salero de Francisco I de Benvenuto Cellini; Apolo y Dafne (1605), *El rapto de Proserpina* (1622) de Gian Lorenzo Bernini, entre otros. Otra forma de arte que represento a la mitología fue la música y opera (auge en el siglo XVIII) como: *Gli amori d'Apollo e di Dafne* (1640) del compositor Cavalli, *Apollo et Hyacinthus* del compositor Mozart (1767), *Orfeo* compuesto por Franz Liszt (1853-1854), *Syrinx* compuesta por Claude Debussy (1913). *Las criaturas de Prometeo* de Ludwig Van Beethoven (1801). De esta manera se corrobora que la información, en este caso específicamente referido a la mitología, es viable transmitirla y preservarla en imágenes o representaciones visuales; pero se debe tener en cuenta un factor muy importante para llevar a cabo una realización y representación artística mitológica; este factor es el de identificar que medio, estilo y vertiente artística está en auge de acuerdo a la época en la que transita la humanidad, para así poder adaptar un relato mitológico al medio audiovisual que se esté consumiendo más.

Pasando toda la información obtenida tanto de investigaciones previas, observaciones y entrevistas, se puede pasar al siguiente punto que la presente investigación quiere demostrar. Los objetivos y las hipótesis presentadas en resumidas cuentas quieren demostrar que la mitología de Junín sería mejor conservada y difundida, al plasmarla en una obra de arte audiovisual, que permita la interacción entre el observador o receptor y la pieza de arte como emisor, para generar una transmisión y recordación de la información. Para ello se realizó un estudio y análisis de investigaciones y estudios estadísticos nacionales e internacionales como los de Newzoo (2018) y Superdata (2018) en el caso internacional y la APDEV (2019) o GFK (2019) en el caso nacional; las compañías y asociaciones con base confiable y fiable realizan el aporte necesario para confirmar la hipótesis presentada, sobre el medio audiovisual artístico más consumidos a nivel mundial y nacional que sería el de los videojuegos.

Esta es la segunda parte del cuerpo de la investigación que demuestra que el medio artístico audiovisual tecnológico que pasan por su época de oro son los videojuegos. Para cimentar lo propuesto la presente investigación se apoyó en diversos estudios que demuestran como este medio ha sido estigmatizado y cómo puede llegar a ser una gran herramienta de

preservación, difusión y educación.

Para ello se deben considerar tres puntos, el primero es el apoyo teórico de como la mitología se debe adaptar a los medios modernos o globalizados para su subsistencia lo que daría mayor razón a la premisa presentada con anterioridad de adaptarla a los videojuegos. En este primer punto nace el término mitocrítica trabajado, estudiado y formado por dos de los más renombrados filósofos en temas mitológicos uno es Gilbert Durand (1964-2000) y sobre todo Losada Goya (2008). Ambos explican la importancia de preservar a la mitología y como esta se debe adaptar a los medios audiovisuales actuales, que debido a la globalización y el desarrollo tecnológico cambian, mostrando así que los medios tradicionales como libros, transmisión hablada o pinturas estáticas por así decirlo no son lo suficiente para generar atractivo, difusión y preservación en las mentes de las generaciones venideras. Losada Goya (2008) propone tres factores que intervienen en la mitocrítica, el primero es el factor esencial del mito es decir el valor o esencia del relato, el segundo factor en la globalización y el tercero el consumismo generacional. Como se explicó según el estudio de los investigadores la mitología a través de los años se ha ido adaptando para su supervivencia a los diferentes medios audiovisuales tradicionales y modernos de allí nace el término mitocrítica. Las investigaciones presentadas ayudan a la que se está desarrollando como base científica de que la mitología debe adaptarse al mundo de los videojuegos.

El segundo punto que sustenta la propuesta sobre los videojuegos como medio artístico audiovisual óptimo para la adaptación, transmisión y preservación de la mitología de Junín, es el de los videojuegos como herramienta educativa. Para ello se realizó una recolección de investigaciones tanto experimentales como teóricas que fundamentan que los videojuegos son una herramienta de *edutainment* además de generar el desarrollo y potenciar habilidades en estudiantes sin rango etario. Una de las investigaciones trabajadas fue la del Ministerio de educación y ciencias de España (2012), que se dedicó a formular conclusiones sobre como un videojuego puede desarrollar mejor las capacidades del alumno de manera individual y grupal; otras instigaciones fueron las de los científicos, filósofos, antropólogos y sociólogos, que en su mayoría realizaron investigaciones entre los años ochenta y dos mil. Por ello se mencionarán a los investigadores más representativos que son los siguientes: *Cesarone* (1994), *Estallo* (investigador representativo del estudio sobre videojuegos en España) (1995), G. H. Ball (1978), F. Knirk y B. Lowery (1983-1983), Griffithet (1983), D. Gagnon (1985), M. Pépin y

M. Dorval (1986), Malone (1981), Chambers y Ascione (1987), Lohr y Brannon (1985), Gibb y Cols (1983), D. Dwyer y Driskell (1984); los anteriormente mencionados desarrollaron sus investigaciones entre los años ochenta e inicios de los noventa. Otros investigadores de los más importantes que realizaron sus trabajos entre los años noventa y dos mil fueron: W. Long y S. Dominick (1984), Funk (1996), McLuhan (1998), Heaton, Lafrance y Morningstar en 1994, Azemard (1999) Trémel (2000), Marqués (2000). Además de ellos también se presenta una investigación especial que es del doctor Matthew Barr (2017) de la Universidad de Glasgow, que a diferencia de los demás investigadores se enfocó en un público adulto, específicamente a los videojuegos como *edutainment* en jóvenes universitarios.

Todas las investigaciones realizadas llegan a una conclusión, que los videojuegos son más que una herramienta óptima para educar, un formador de habilidades, conceptos y capacidades de los estudiantes sin rango etario. Por ejemplo, mencionan que como ser individual genera desde temprana edad al análisis, deducción, creatividad, velocidad de pensamiento, formación de estrategias, toma de decisiones, razonamiento, cálculo de probabilidades, empatía, enfrentar la derrota, superación, incitación a la lectura e investigación, proyección, entre otras habilidades; ello en el campo mental y emocional. En el campo físico concluyeron que desarrolla capacidades físicas como estas: mejora de reflejos, agilidad visual, comprensión, procesamiento e interpretación veloz cerebral por las imágenes o narraciones audiovisuales, aumento kinestésico, entre otros. Y por último el desarrollo social, en las investigaciones previas se rebatió las teorías antisociales que proponía otros investigadores ya que solo eran teorías y prejuicios formulados a inicios de la creación de los videojuegos; por ello se decidió trabajar con investigaciones experimentales serias que sustentaran la positividad del uso de videojuegos. En el caso de la socialización se puede mencionar que desarrolla los siguientes comportamientos: socialización, empatía, trabajo en equipo, integración, solidaridad, respeto, unión, identidad, formación presencial y virtual de comunidades, organización, planeación, comunicación, eliminación de prejuicios; todo ello dado entre una comunidad.

Lo que sí se debe resaltar y advertir es que el uso desmedido de los videojuegos, en cuanto al tiempo, si resulta perjudicial en todos los ámbitos; por ello, deben intervenir tres factores externos para el debido uso de los videojuegos, uno de ellos es el control parental que guiado por entidades reguladoras como PEGI u otros, debe elegir qué videojuegos adquirir y además regular el tiempo de juego. Otro factor es el control docente que deberá regular y

verificar el desarrollo del alumno ante los juegos y, por último, pero más importante es el autocontrol, es decir, ser conscientes del daño que puede causar el abuso en general de cualquier actividad a realizar.

Por todo lo mencionado en cuanto a los videojuegos como herramienta de *edutainment* se llega a la conclusión de que es más que viable y óptima para desarrollar diversas habilidades en los jugadores y a la vez transmitir y difundir de una manera adecuada el legado cultural de nuestra región. Y el tercer punto que también sustentaría la propuesta sobre los videojuegos como medio artístico audiovisual óptimo para la adaptación, transmisión y preservación de la mitología de Junín, es el de resaltar por qué los videojuegos generan tantas reacciones y resultados positivos. Los teóricos e investigadores tanto en educación como especialistas en videojuegos llegaron a la conclusión de que el poder que tiene dicho medio audiovisual se da debido a la interacción y comunicación que se genera entre el videojuego y el jugador. Además, los videojuegos transmiten información y envuelve al jugador en una historia con la que se podrá identificar y vivir en carne propia un mundo paralelo. De esta manera y en este medio se originan los diversos procesos de comprensión, asimilación, interpretación, recordación, entre otros; ahora cabe resaltar que posterior a ello se da la difusión por medio de la recomendación de forma virtual o física.

Para finalizar la discusión de resultados se desarrolló la comparación, cruce y discusión de la información obtenida en cuanto a la parte conceptual, estética y artística que formará la tercera parte del cuerpo de la investigación presentada. Con ello se corroborarán los objetivos e hipótesis secundarias. Para ello se basó en investigación, el resultado de las entrevistas y sobre todo la observación de material desarrollado, tanto en libros como en títulos renombrados de videojuegos comerciales, demostrando así la viabilidad de la idea original de la investigación.

Los especialistas en el tema como Eva Marxen (2011), Ernesto Escamilla (2014), Coronado C. (2018), entre otros teóricos son investigadores que definen al arte conceptual como la creación de la idea o historia central para posteriormente ser representada en un medio artístico. La importancia del término *concept art* es debido a que representa el origen de todo lo que se quiera realizar, posteriormente, la realización de pintura, esculturas, composiciones u otros no necesariamente modernos podría hablarse desde las épocas primitivas representan la forma de ver, interpretar, entender, concebir, una idea o concepto de cualquier índole en este caso sería de la cosmovisión andina y así en todas las culturas, pudiendo ser desarrollada o

planada por un solo individuo o un grupo. Esta es la información que obtuvo de diversas investigaciones. Por consiguiente, se pasará al desarrollo del arte conceptual en videojuego, que al igual que al arte conceptual en general significa la parte más importante en la elaboración del juego.

Para que un videojuego pueda cumplir todos los procesos de desarrollo debe apoyarse en una idea central que deberá estar bien fundamentada y explicada, todo ello significa el arte conceptual. En un videojuego el concept art es la raíz central que generará la idea, historia, personajes, estructuras, lugares, flora y fauna, narrativas, básicamente todo lo que será el videojuego plasmando todo ello en bocetos simples para explicar a grandes rasgos la trama del juego; posterior a su aprobación se realizará la parte artística donde se debe pulir cada parte y componente de la historia, definiendo así el estilo artístico por el cual se dirigirá todo el videojuego. Se debe de considerar los gustos estéticos de las nuevas generaciones, es decir, el más atractivo y llamativo para el exigente ojo de los jugadores contemporáneos. Por último, se deberá desarrollar, al igual que la ilustración, el proceso de modelado en 3D para todos los componentes del arte conceptual. Este no es el fin del papel del artista conceptual, por el contrario, su trabajo servirá como guía hasta el final del desarrollo del videojuego donde el mismo supervisará que todo se dé según lo planeado al inicio.

Este es un breve resumen de toda la información obtenida, ahora en cuanto a la observación del material recolectado. En el objetivo de la investigación se puede determinar lo siguiente: en primer lugar, la mitología de Junín ha estado completamente abandonada estas últimas décadas plasmándola en libros muy antiguos como los ya recolectados y estudiados de Izquierdo y Arguedas (2009), Toro Montalvo (1991), y Gutiérrez (1977), quienes realizaron un compendio de las historias mitológicas de Junín y del Perú en general, sin embargo, para hoy en día, están demasiado abandonados estéticamente de tal forma que no llaman la atención del público moderno, sin embargo, se debe resaltar la calidad de información que contienen. Si bien es cierto se han dado otros ejemplos de libros ilustrados, tanto nacionales como internacionales muy llamativas, sin embargo, no cumplen con la difusión necesaria y no llegan al público tecnológico y globalizado. También se dieron representaciones audiovisuales animadas como Nuna: la agonía del Wamani (2018).

El problema de todos los productos o representaciones artísticas audiovisuales es que no generan una interacción directa y comunicación o generación de comunidades como los

videojuegos, tal premisa ya demostrada en los anteriores párrafos. Por ello, también se analizó un total de diez títulos de videojuegos basados en la mitología de diversos países que generaron gran aceptación por los jóvenes y generaciones futuras, uno de los ejemplos más resaltantes es del de God of War (2013). Entonces, estos videojuegos desarrollaron un gran trabajo de recolección de información sobre mitología adaptándola a la época digital y representándola con fusiones y estilos fantásticos en cuanto a la apariencia, diseño e interfaz de todo el videojuego. Asimismo, el videojuego desarrolla una historia base que no necesariamente pertenece a la mitología, pero es necesaria para que el jugador se identifique y la experiencia sea más vívida, sin embargo, esto no modifica en nada a la pureza del relato, ya que esto es presentado en unos cuantos videojuegos. Por otro lado, otros títulos presentan la selección de deidades que mantienen la pureza del relato haciendo que el jugador sea parte de la mitología.

Todos los videojuegos estudiados son grandiosas piezas de arte que demuestran la excelente adaptación de la mitología a los videojuegos y la creación de estilos artísticos únicos, innovadores y llamativos para las nuevas generaciones. Una investigación y análisis realizado por las especialistas en el tema de educación y videojuegos fueron: Cadiñaños Martínez y García Martín (2017) cuyo estudio fue realizado para el III Congreso Internacional de Educación Mediática y Competencia Digital de Segovia (2017); presentando una investigación en la que desarrollaron el estudio de un videojuego sobre mitología griega llamado “Aphoteon: la Grecia antigua (2017)” en un aula a través del videojuego, realizan un análisis y estudio experimental en el que se aprecia la estructura, el objetivo de educar, la apariencia e inventiva en cuanto al aspecto y diseño del *gamplay* y el videojuego en general, basado en la cerámica negra y roja de Grecia, además de estilo narrativo que se plasmaban en las mismas. Esta investigación complementa, afirma y verifica las hipótesis planteadas como la factibilidad de crear el arte conceptual con fusiones y estilos artísticos enfocados a las nuevas generaciones.

## CONCLUSIONES

1. Para desarrollar el objetivo principal se llegó a la conclusión de que sí es viable desarrollar un videojuego sobre la mitología de Junín; esta premisa está basada en las diversas teorías e investigaciones científicas de cómo un videojuego puede desarrollar mucho mejor el tema de la mitología que otra representación audiovisual, debido a su cualidad integradora y formadora de habilidades que a lo largo serán potenciadas. Además de ello, los videojuegos también permiten una mayor difusión en el medio en el que se desenvuelven las actuales y venideras generaciones de esta era digital. Por ello, el siguiente paso en esta investigación es crear el arte conceptual o idea central de la trama del videojuego a desarrollar para dar un inicio al proyecto de largo plazo. Cabe resaltar que la historia del arte demostró a través de la evolución del humano, que una representación gráfica-artística contenga mucha información que podrá ser difundida a las masas, pero sobre todo la preservación de la historia, mitología, cosmovisión, entre otros temas más.
2. En cuanto a la conceptualización del arte sobre el videojuego por desarrollar se concluyó que la narrativa, historia y el desarrollo de personajes se desenvolverá en un mundo fantástico que contenga referencias culturales e históricas de la zona; además se determinó, según las observaciones de títulos de videojuegos más famosos sobre mitología, centrar todo el videojuego en un solo personaje principal y en el caso particular, debido al reciente éxito y aparición de personajes femeninos además del aumento acelerado del consumo de videojuegos por parte del público femenino, realizarlo sobre la base de una heroína.
3. De acuerdo con la observación de los títulos reconocidos sobre videojuegos mitológicos, se llegó a la conclusión de que los estilos y diseños artísticos deben ser de sumo interés y prioridad al planear el arte conceptual, para generar el agrado de las nuevas generaciones; guiándose de los estilos y vertientes artísticas de los videojuegos actuales. Hoy en día se trabaja mucho con el realismo mágico o ilustración fantástica épica realista, que genera la sensación de convivir con seres míticos fantásticos reales; de esta manera el impacto de la imagen quedará grabada a largo plazo en la mente de los jugadores consumidores de medios tecnológicos y con mayor razón será difundida a través de las redes o el mundo deportivo electrónico.

4. Según las investigaciones estadísticas y observaciones sobre la preferencia de géneros y plataformas sobre videojuegos, se llegó a la conclusión de que la gran mayoría de los jóvenes consumen los géneros de rol, aventura, MMORPG, RPG, MMO. Esto permitió la designación o enfoque de los géneros para el prototipo a realizar sobre el videojuego basado en la mitología de Junín; se eligió así el rumbo sobre la mecánica o gameplay, que en este caso en particular se decidió por aventura, acción y RPG con una posibilidad de crear expansiones enfocadas en el género MMORPG para un juego en comunidad.
  
5. Se puede concluir finalmente que la curiosidad en la persona, específicamente en los videojuegos, genera al inicio una sensación de expectación al poner a prueba al videojuego. Al introducirse en el desarrollo de este, la persona empieza a sentirse parte de la historia simpatizando así con los personajes, escenarios, música, etc. y, por último, al finalizar o en el proceso de jugar, genera curiosidad y las ganas de investigar más sobre la cultura y su mitología o costumbres, Lo que abre a una puerta muy grande para las tradiciones de una cultura o comunidad, una salida más que viable de la oscuridad y el polvo.

## RECOMENDACIONES

1. Como recomendación, en primer lugar, se sugiere conservar, en lo mayor posible, la pureza del relato mitológico, ya que será transmitida a diversas personas y generará curiosidad en las mismas. Con ello no quiere decir que se desarrolle dentro de una historia de autoría propia, solo que el desarrollo de los relatos no sea modificado en su totalidad, ya que se perdería el objetivo principal de la investigación.
2. Por el lado del arte conceptual se recomienda tener muy en cuenta que la adaptación o transformación de los textos mitológicos en los aspectos conceptuales, artísticos y técnicos, deben seguir el estilo artístico y calidad del exigente mercado de los videojuegos, mostrarse atractivo para el ojo entrenado de los jóvenes, si no por lo contrario lo ignoraran.
3. También se sugiere que el proyecto siga su desarrollo hasta finalizarlo. Realizarlo de una forma pausada y bien estructurada con un enfoque actual, además del uso de herramientas y programas de calidad para por lo menos se ubique al nivel de otras aplicaciones o videojuegos populares en el mercado. Con ello se quiere decir que no debería realizarse el proyecto, si no se cuenta con el suficiente interés, exigencia, calidad y empeño que se requiere para crear un buen producto.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, S. y Pérez, I. (2016). *Mitología, cultura popular y juegos de rol*. Universidad de Valladolid, España.
- Age of Empires (2019) Age of Empires. Latinoamérica: Microsoft estudios. Recuperado de <https://www.ageofempires.com/>
- Apotheon (2014) Apotheon. Estados Unidos: Alien Trap Games. Recuperado de <https://www.apotheongame.com/>
- Arambul, A. (2018). Diseño y concept art de un videojuego: escenarios (Tesis de grado). Universidad Politécnica de Valencia, España. Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/108542/NOTARI%20Dise%C3%B1o%20y%20concept%20art%20de%20un%20videojuego%20original%3A%20escenarios.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aragón, Y. (2011). *Desarmando el poder antisocial de los videojuegos* (Tesis de especialización). Asociación Universitaria de Formación del Profesorado de Zaragoza, España.
- Arguedas, J. & Izquierdo, F. (2014). *Mitos, Leyendas y cuentos peruanos*. Madrid, España: Ediciones Siruelas.
- Artacho, M. (2016). aXb-The Elder Scrolls V: Skyrim. España: aXb Recuperado de <https://www.accesoxbox.com/reportajes/124980/que-hace-tan-especial-a-skyrim-un-repaso-por-la-historia-de-the-elder-scrolls-desde-el-94-hasta-hoy>
- Barr, M. (2015). Games for comunicatio final report. Recuperado de [https://www.academia.edu/14327729/Games\\_for\\_Communication\\_final\\_report](https://www.academia.edu/14327729/Games_for_Communication_final_report)
- Barr, M. (2017). Student attitudes to games-based skills development: Learning from video games in higher education. Recuperado de [https://www.academia.edu/35253468/Student\\_attitudes\\_to\\_games-based\\_skills\\_development\\_Learning\\_from\\_video\\_games\\_in\\_higher\\_education](https://www.academia.edu/35253468/Student_attitudes_to_games-based_skills_development_Learning_from_video_games_in_higher_education)
- Behrmann, M., Noyons, M., Johnstone, B., MacQueen, D., Palm, T., Point, J. y Robertson, E. (2012). *State of the Art of the European Mobile Games Industry*. Mobile GameArch Project. Estados Unidos
- Blade & Soul (2019). Blade & Soul. Inglaterra: NCSOFT. Recuperado de <https://www.bladeandsoul.com/en/>
- Bronislaw, M. (1993). *Magia, ciencia y religión*. Barcelona, España: Editorial Planeta-De Agostini.
- Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología, aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Manantial.

- Burch, C. y Schepisi, F. (2015). *Palabras y Colores* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Latitude Productions / Lascaux Films
- Cadiñaños, B. y García, R. (2017). *Aphoteon: La Grecia antigua en un aula a través del videojuego*. III Congreso Internacional de Educación Mediática y Competencia Digital de Segovia, España.
- Campbell, J. (1991). *El poder del mito*. Barcelona, España: Editorial Emecé
- Campbell, J. (2016-2018). *La máscara de Dios*. Volumen 1,2 y 3, Girona, España: Editorial Atalanta.
- Campbell, J. y Moyers, B. (1988). *El poder del mito*. Recuperado de: <http://libroesoterico.com/biblioteca/Varios/VARIOS%203/121097483-El-poder-del-mito.pdf>
- Campos, M. (2017). *El símbolo en la animación: el árbol en las películas de Hayao Miyazaki* (Tesis de grado) Universidad Católica del Perú.
- Cesarone, B. (2000). *Juegos de videos: Investigación, puntajes y recomendaciones*, Eric Digest. Recuperado de <https://www.ericdigests.org/2001-3/videos.htm>
- Clos, C. (2017). *IEBS: Edutainment: cuando la educación se convierte en un juego*. España: IEBS. Recuperado de <https://www.iebschool.com/blog/edutainment-educacion-juego-innovacion/>
- Colchado, O. (2004). *Cholito en los andes mágicos*. Lima, Perú: Editorial Alfaguara.
- Company, N. (2018). *Superdata*. Estados Unidos: Superdata. Recuperado de <https://www.superdataresearch.com/insights/?section=market-data>
- Conejo, A. *La identidad cultural y la migración. Una visión desde las experiencias de la Educación Intercultural Bilingüe en el Ecuador*. Recuperado de [http://icci.nativeweb.org/yachaikuna/3/conejo.html#N\\_1\\_](http://icci.nativeweb.org/yachaikuna/3/conejo.html#N_1_)
- Coronado, C. (2018). *RIGMEDIA Game Education Lab*. Argentina: Rigmedia. Recuperado de <http://rigmedia.com.ar/blog/la-importancia-del-concept-art-en-el-desarrollo-de-juegos/>
- Coutiño, C. (2012) *Game Time Es hora de videojuegos*. España. Recuperado de <https://isgametime.wordpress.com/2012/03/02/concept-art-el-arte-en-los-videojuegos/>
- Daliborka (2010). *Esfinge apuntes para un pensamiento diferente: Joseph Campbell y el poder del mito*. España: Esfinge. Recuperado de <https://www.revistaesfinge.com/culturas/mitologia/item/693-92joseph-campbell-y-el-poder-del-mito>
- Darksiders. (2019). *Darksiders*. Estados Unidos: THQ Nordic. Recuperado de <https://darksiders.com/>

- Dondis, D. (1980). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual* (Tercera edición). Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Durand, G. (1968). *La imaginación simbólica*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Amorrortu
- De Benito, N. (2018). Uptodown blog, España: Uptodown. Recuperado de <https://blog.uptodown.com/onmyoji-android-jrpg/>
- Escamilla, E. (2014). Arte Conceptual. España. Recuperado de <https://blogdeartecontemporaneo.wordpress.com/2014/05/29/fundamentos-del-arte-conceptual/>
- Encyclopedia Mythica (1995). Estados Unidos: Encyclopedia Mythica. Recuperado de <https://pantheon.org/>
- Estallo, J. (1995). *Los videojuegos, Juicios y prejuicios*. Málaga, España: Editorial Planeta.
- Fernández, D. (2015). Arteneo. España: Arteneo. Recuperado de <https://www.arteneo.com/blog/3d-blog/concept-art-que-es-por-que-es-importante/>
- Gadamer, H. (1997). *Mito y razón*. Barcelona, España: Ed. Paidós
- García-Bulle, S. (2019). Observatorio de Innovación Educativa. México: Observatorio de Innovación Educativa. Recuperado de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/juegos-y-educacion>
- García, C. (2012). El País: El libro 'Imagen del mito' recupera en todo su esplendor el universo simbólico recopilado por Joseph Campbell. Mitos que hoy subsisten transformados. España: El país. Recuperado de [https://elpais.com/cultura/2012/11/20/actualidad/1353428891\\_244120.html](https://elpais.com/cultura/2012/11/20/actualidad/1353428891_244120.html)
- Gimeno, B. (2018). Lenovo e Intel. Estados Unidos: Lenovo. Recuperado de <https://www.bloglenovo.es/los-videojuegos-herramienta-educativa/>
- Gómez, M. (2019), Masdearte.Com. España: Masdearte. Recuperado de <http://masdearte.com/movimientos/arte-conceptual/>
- Gombrich, E. (1979). *Arte e Ilusión*. Barcelona, España: Ed. Gustavo Gili.
- Gonzalo, A. (2004). *Visiones de leyendas. El arte de Genzoman*. Ontario, Canadá: Editorial UDON
- Grimal, P. (2008). *Mitologías: Del Mediterráneo al Ganges*. Madrid, España: Editorial Gredos.
- Gros, B. (2015). 2000-La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Recuperado de <https://cibermemo.wordpress.com/2015/01/13/2000-la-dimension-socioeducativa-de-los-videojuegos/>

- Guillen, A. [Concept artist / Domestika]. (17 noviembre 2017). Curso online: ¿Cómo diseñar personajes para concept art? [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=0npC11-deI8>
- Gutierrez, B. (1977). *Lecturas huancas*. Junín, Perú: Ediciones Tierra Adentro
- G. B. (2018). Cracken esports. La importancia del diseño y el arte conceptual en los videojuegos. Recuperado de <https://crackenesports.gg/la-importancia-del-diseno-y-el-arte-en-los-videojuegos/>
- Hernández, F. (1982). El País-Gilbert Durand: Mitocrítica, mitoanálisis, metodología. España: El País. Recuperado de [https://elpais.com/diario/1982/04/04/cultura/386719201\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1982/04/04/cultura/386719201_850215.html)
- Herrero, P. [3D Juegos]. (17 marzo 2018). Juegos elegantes / Juegos que destilan elegancia [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=gBbmQIdjbgc&list=LLjlZXocSbtJbRNjSOqtBawQ&index=549>
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos: Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid, España: Editorial Morata.
- Lozada, J. (2008). Mitología: Teoría y Práctica. Amaltea. *Revista de mitocrítica*. Madrid, España. Recuperado de: <https://webs.ucm.es/info/amaltea/revista/cero/Amaltea0.pdf>
- Lujan, M. [TED español]. (13 enero 2007). ¿Por qué son obras de arte los videojuegos? / María Lujan [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=IO6X1nZuAOc>
- Mainer, B. (2006). El videojuego como material educativo: La Odisea (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España.
- Marchatic (2019) Mitología Info. España: Mitología Info Recuperado De <https://www.Mitologia.Info/>
- Martínez, J. (2003) *Ilustrar lo sublime*, Barcelona, España: Editorial Universidad del País Vasco.
- Marxen, E. (2009). Scielo: La etnografía desde el arte. Definiciones, bases teóricas y nuevos escenarios. Mexico: Alteridades. Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0188-70172009000100002](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-70172009000100002)
- Marxen, E. (2011). *Diálogos entre arte y terapia: del arte psicótico al desarrollo de la arteterapia y sus aplicaciones*, Madrid, España: Editorial Gedisa.
- Mesa, M. (2013). *El arte de los videojuegos* (Tesis de grado) Universidad del Rosario, Colombia.

- Ministerio de Educación y Ciencia (2011). Series e informes. Videojuegos y Educación. España. Recuperado de: [http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/iv04\\_0102a.htm](http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/iv04_0102a.htm)
- Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (2018). Comisión Multisectorial. Perú. Recuperado de <https://www.mimp.gob.pe/adultomayor/regiones/Juin2.html>
- Okami (2017) OKAMI, Japón: Capcom. Recuperado de <http://www.okami-game.com/>
- Onmyoji. (2019) ONMYOJI. Japón: Steam. Recuperado de <https://en.onmyojigame.com/>
- Pastor, J. (1998). Corrientes interpretativas de los mitos (tesis de grado), Universidad de Valencia, España.
- Peñate, F. (2017). El videojuego como narrativa de la historia: cuestiones ontológicas, epistemológicas y metodología para su estudio (tesis de doctorado) Universidad Complutense de Madrid, España.
- Planells, J. (2017). Caracteres, estudios culturales y críticos de la cultura digital. España: UPF. Recuperado de <http://revistacaracteres.net/revista/vol7n1mayo2018/semilla/>
- Pérez, J y Gardey, A (2010). Definición.de. España: Definicion.de. Recuperado de <https://definicion.de/videojuego/>
- Planells, A. (2017). La semilla digital en los videojuegos: los argumentos universales como marcos ludoficcionales (tesis de doctorado). Tecnocampus-Universidad Pompeu Fabra, España.
- Prado, C. (productora) y Carhuas, J. (director). (2018). NUNA, La agonía del Wamani [cinta cinematográfica]. Perú: Origami Studio
- Prat, J. (1984), La mitología y la seba interpretación. Barcelona, España: Ed. El llar del libre
- Public Domain (2000-2019). THE MET. El Juicio de Paris. Recuperado de <https://www.metmuseum.org/es/art/collection/search/436037>
- Quirós, J. (2016). La unión perfecta entre arte clásico y moderno. Recuperado de <https://www.machodominante.es/la-union-perfecta-entre-arte-clasico-y-moderno/> y de <https://www.machodominante.es/?s=arte+videojuegos>
- Roble, E. (2003) Razón y Palabra: Cultura y era tecnológica. Puerto Rico; Recuperado de <http://razonypalabra.org.mx/anteriores/n35/erobles.html>
- Rudolph, A. (2009) Arte y percepción visual, Buenos Aires, Argentina: Editorial Alianza
- Sánchez, L. (2012) Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea. (Tesis doctoral) Universidad Complutense de Madrid, España.
- Sanjinéz, V. y Zapata, J. (2010). Seres mágicos del Perú. Lima, Perú: Editorial Planeta.

- Sedeño, A. (2002). La componente visual del videojuego como herramienta educativa. (Tesis de maestría). Universidad de Málaga, España.
- Sedeño, A. (2010), La componente visual del videojuego como herramienta educativa. Revista Iberoamericana de Educación, España. ISSN: 1681-5653
- Silva, J. (2014). Rodolfo Sánchez, autor de “Apus de los 4 Suyus: Construcción del mundo en los ciclos mitológicos de las deidades de montaña. El Comercio, entrevista. Recuperado de <https://elcomercio.pe/peru/cultura-muere-transforma-367082>
- Solares, B. (2010). Gilbert Durand, imagen y símbolo o hacia un nuevo espíritu antropológico. Universidad Nacional Autónoma de México Y Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias, México.
- Takahashi (2019).VB .4 billion people will game in 2019, thanks to mobile. Estados Unidos: newzoo. Recuperado de <https://venturebeat.com/2019/03/05/newzoo-2-4-billion-people-will-game-in-2019-thanks-to-mobile/>
- Tavinor, G. (2009). The Art of Videogames, New York, Estados Unidos: Ediciones Wiley-Blackwell.
- Toro, C. (1991). Mitos y leyendas del Perú, Lima, Perú: A.F.A Editores importadores S. A
- Turner, V. (1975). *Mito y símbolo*. Madrid, España: Ed. Aguilar
- Turnes, J. (2015). Gamer Dic. España: Gamer Dic. Recuperado de <http://www.gamerdic.es/termino/tycoon/>
- Skyrim. (2017). The Elder Scrolls V: Skyrim. Estados Unidos: Bethesda. Recuperado de <https://elderscrolls.bethesda.net/en/skyrim>
- Smite. (2017) Smite. Estados Unidos: Steam. Recuperado de <https://www.smitegame.com/play-for-free>
- Steam (2015) Apotheon. Latinoamérica: Steam. Recuperado de <https://store.steampowered.com/app/208750/Apotheon/>
- Vaamonde, S. (2017). Entre seres de la mitología, videojuegos y dibujos animados. *El Toldo de Astier*. Argentina. Recuperado de: <http://www.eltoldodeastier.fahce.unlp.edu.ar/numeros/numero15/pdf/LGDVaamonde.pdf>.
- Vaamonde, S. (2017). Entre seres de la mitología, videojuegos y dibujos animados (Tesis de doctorado). Universidad nacional de La Plata, Argentina.
- Varela, R. (2010) Vandal, Videojuegos y arte conceptual: Un repaso al arte conceptual del videojuego. España. <https://vandal.elespanol.com/reportaje/videojuegos-y-arte-conceptual>

Varela, R. (2013) Vandal, la historia de God of War. España. Recuperado de <https://vandal.elespanol.com/reportaje/la-historia-de-god-of-war/8>

Wilkinson, P. (2009). *Guía ilustrada sobre mitos y leyendas del mundo*. Gran Bretaña, Inglaterra: Editorial DK Londres

Wikipedia (2019). Estados Unidos. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/>

Yagüe, N. [director de arte / Domestika]. (13 marzo 2018). Curso online. Concept art para videojuegos [Archivo de video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=v\\_ApiPsSh-c](https://www.youtube.com/watch?v=v_ApiPsSh-c)

## ANEXOS

## ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS / CONJETURA	CATEGORÍA	JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	METODOLOGÍA
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿Es factible crear el arte conceptual de un videojuego como herramienta de <i>edutainment</i> para preservar y difundir la mitología de Junín?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>¿Se puede diseñar un nuevo estilo artístico para el desarrollo del arte conceptual del videojuego sobre la mitología de Junín?</p> <p>¿Se puede construir un guion e historia auténticos que comprendan la mayor cantidad de mitos pertenecientes a la mitología de Junín?</p> <p>¿Se debe diseñar una interfaz llamativa de acuerdo con las preferencias actuales en videojuegos para el videojuego sobre mitología de Junín?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Crear el arte conceptual de un videojuego como herramienta de <i>edutainment</i> para preservar y difundir la mitología de Junín</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Diseñar un nuevo estilo artístico para el desarrollo del arte conceptual del videojuego sobre la mitología de Junín</p> <p>Construir un guion e historia auténticos que comprendan la mayor cantidad de mitos pertenecientes a la mitología de Junín.</p> <p>Diseñar una interfaz llamativa de acuerdo con las preferencias actuales en videojuegos para el videojuego sobre mitología de Junín</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b></p> <p>Es factible crear el arte conceptual de un videojuego como herramienta de <i>edutainment</i> para preservar y difundir la mitología de Junín</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b></p> <p>Sí es viable diseñar un nuevo estilo artístico para el desarrollo del arte conceptual del videojuego sobre la mitología de Junín</p> <p>Sí es factible construir un guion e historia auténticos que comprendan la mayor cantidad de mitos pertenecientes a la mitología de Junín.</p> <p>Sí es viable diseñar una interfaz llamativa de acuerdo con las preferencias actuales en videojuegos para el videojuego sobre mitología de Junín</p>	<p><b>EDUTAINMENT</b></p> <p>El <i>edutainment</i> es una herramienta que resulta de la fusión de dos términos: educad o educación y entretenimiento, enfocándose específicamente usar un producto de entretenimiento como herramienta educativa.</p> <p><b>MITOLOGÍA</b></p> <p>La mitología es un conjunto de relatos que forman parte de un grupo de personas en diversas épocas que explican el funcionamiento de dicha sociedad en diversos aspectos.</p> <p><b>ARTE CONCEPTUAL DE VIDEOJUEGOS</b></p> <p>Es la etapa inicial y más importante en el desarrollo de un videojuego, donde se genera la idea inicial, creación de la historia, creación de los personajes y desarrollo del diseño estético e ilustrativo digital.</p>	<p><b>JUSTIFICACIÓN GENERAL</b></p> <p>Es de vital importancia difundir y preservar las historias mitológicas de la región ya que aparte de narrar historias también muestra muchos patrones y aspectos culturales de Junín.</p> <p><b>JUSTIFICACIONES ESPECÍFICAS</b></p> <p>Crear, construir y diseñar un nuevo estilo artístico y narrativo para presentar una idea, en este caso de un videojuego que se difundirá con mayor velocidad la mitología de Junín para su preservación, ya que hoy en día el aspecto visual es la clave para llegar al público juvenil y adulto de estas épocas.</p>	<p><b>METODO, TIPO Y NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Sustantiva-aplicada-descriptiva Método descriptivo y nivel exploratorio -descriptivo</p> <p><b>DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Diseño no experimental Diseño transaccional descriptivo Diseño longitudinal Diseño investigación - acción</p> <p><b>POBLACIÓN Y MUESTRA</b></p> <p>La población a la que se enfoca esta investigación es a jóvenes y adultos de 15 a 30 años que son consumidores habituales y casuales de videojuegos a nivel mundial.</p> <p>Las herramientas utilizadas son la valoración de expertos y análisis de contenidos tanto libros como videojuegos.</p>

## ANEXO 2. ENTREVISTAS

El presente cuestionario tiene por finalidad recoger la información necesaria para contrastar y verificar los resultados con el objetivo principal de la presente tesis, sobre el particular se solicita a usted atender los temas que a continuación presento y responder con sus propias palabras lo que considere pertinente, opinión que será muy importante para el estudio antes señalado agradeciéndole de antemano su participación.

### **Objetivo general de la tesis propuesta**

Crear el arte conceptual de un videojuego como herramienta de *edutainment* sobre mitología de Junín para preservarla y difundirla, enfocándola a las nuevas generaciones durante el año 2019

### **Cuestionario a expertos 01 / datos generales**

**Nombre completo del entrevistado:** Carlos Manuel Beraún Di Tolla

**Grado de instrucción / especialidades y reconocimientos:** Maestro en Publicidad y Especialista en Publicidad y Medios Audiovisuales, doctorando en Humanidades y Relaciones Públicas, con estudios concluidos en las maestrías de Gestión Pública y Maestría en Educación con mención en Docencia e Investigación en Educación Superior.

### **Preguntas del cuestionario**

1. ¿Usted tiene algún conocimiento sobre la mitología de Junín?

Soy originario de Huancayo e hice todos mis estudios escolares en el Valle del Mantaro. Conozco la mitología de Junín, especialmente la Huanca desde mi infancia por tradición oral y por haber leído relatos regionales sobre el tema.

2. ¿Creó usted que la mitología de Junín y en general del Perú, se está perdiendo a través de los años? Sustentar la respuesta por favor.

La tradición narrativa de la región se está perdiendo, debido a que la tradición oral de los relatos tradicionales no se fomenta, no existen narradores populares, y no se imprimen o difunden libros como *Lecturas Huancas* (1977), que es una antología de mitos, leyendas, cuentos, tradiciones, fábulas, biografías, anécdotas entre otros recopilados por Benjamín Gutiérrez.

Como investigador he estudiado el tema de la narrativa, como esencia mística del hombre con su cultura y su entorno, que define su identidad, para ello sería necesario citar el Joseph John Campbell en su libro el Héroe de las Mil Caras u otros relacionados con la fuerza de los mitos. Por otra parte, el psiquiatra, psicólogo y ensayista suizo Carl Gustav Jung en su análisis de los arquetipos y nuestra relación cognitiva con el entorno dio gran valor a la fuerza de los mitos como entes forjadores de la identidad que nos relacionan con nuestros valores familiares tradicionales y nos permiten conocer nuestras fortalezas y debilidades como sociedad.

Por ese motivo puedo sustentar que al haber el Ministerio Educación en sus planes y programas cursos relacionados con las ciencias sociales, y la identidad regional muchos valores esenciales contenidos en los relatos tradicionales se están perdiendo. Se pierden porque la narrativa oral ha perdido su fuerza al ser desplazada, en primer lugar, por los medios de comunicación masiva, y después por el universo informativo del internet y sus redes sociales. Por otra parte, los medios de comunicación, en los que incluyo a los impresos, con los ensayos y textos de recopilación no tocan a profundidad estos temas, y su difusión es muy exigua.

Además, la narrativa no puede estar atrapada a un solo lenguaje y estas historias no han tenido aun la oportunidad de ser llevadas al comic, al anime, a la animación o al cine. A diferencia de la mitología europea y oriental cuya narrativa ha servido de insumo al desarrollo de su cultura literaria y posteriormente al desarrollo de su temática popular que se aprecia en el cine, la animación.

### 3. ¿Por qué factores podría seguir perdiéndose la mitología de Junín?

Sobre todo, carencias de espacios sociales de comunicación en los cuales la narrativa sea transmitida de forma amigable. En nuestra cultura latinoamericana se preservan las narrativas desde la trasmisión del relato por medio del teatro, la narración (cuenta cuentos), el teatro, la música y el cine. Dejando un breve espacio a la narrativa literaria que la puede o no incorporar.

Como se puede apreciar muchos de las formas narrativas o no tiene el apoyo necesario o sencillamente no se aplican en la región. Es triste citar que actualmente una se entera o conoce más de los mitos locales, leyendo a investigadores extranjeros que tuvieron el cuidado de recopilar y transcribir muchas narraciones.

4. ¿Cuál es la importancia de preservar la mitología de una cultura o comunidad?

Si la cultura es el alma de un pueblo, su narrativa es como la sangre de todo un sistema cultural. La narrativa motiva, enseña y es una presencia permanente e inmaterial de la cultura social de una cultura. Por eso es por lo que grandes antropólogos como José María Arguedas, y Valdemar Espinoza dedicaron su vida al estudio de los relatos que podrían estar ocultos en las imágenes de un mate burilado, o en una tradición popular, sin narrativa no hay folklore.

5. Según su percepción, ¿los videojuegos hoy en día son uno de los medios más consumidos por las nuevas generaciones?

Como he referido anteriormente, la narrativa está compuesta por relatos o historias ajenos a un soporte semiótico (dado que la comunicación es un intercambio social de signos y símbolos). Por ello un producto de animación digital sería en mi opinión una excelente oportunidad de preservar y mantener viva muchas narrativas ancestrales. Es más, al contar una tradicional historia de una forma muy nueva, (como diría John Campbell) les daría un nuevo valor y nueva vida a personajes y relatos a punto de quedar en el olvido.

6. ¿Creó usted que estos últimos años ha aumentado el consumo de videojuegos en el público peruano? ¿Por qué?

El aumento del consumo de productos digitales es parte del despegue de la comunicación omnicanal (*omnichannel*) desarrollada a partir de la cultura *smartphone*, que permite tener todo al alcance no de la mano; sino de los dedos, esto hace que las industrias de los juegos de animación se renueven y mantienen contactos comerciales con miles o quizás millones de personas que compran servicios y herramientas que complementan sus productos.

7. ¿Considera usted que es una viable opción plasmar la mitología de Junín en un videojuego? Sustentar la respuesta por favor.

La mitología de Junín posee personajes dentro de sus relatos que muy bien pueden servir para componer narrativas lúdicas como las que componen los videojuegos, al igual que se hace con las películas, o con historias como “The Prisoner of Zenda” (1894), de Anthony Hope, que fue adaptada con gran éxito en los juegos de animación.

En Junín existen personajes como los Amaru, el Huallallo Carhuanchu o Wallallo Karwinchu en su doble rol de deidad o demonio, los propios wankas gurreros invencibles, hasta

las apariciones de laguna, zonas encantadas pobladas de gentiles huaylash. Solo la leyenda de la Catalina Huanca y su inmenso tesoro da para un gran juego o relato de aventuras.

8. Al realizar un videojuego sobre la mitología de Junín, ¿considera que se podría lograr la conservación y difusión de dicha mitología? ¿Por qué?

La base de toda la esencia de un buen mensaje es el concepto o razón que lo sustenta, en este caso la narrativa tradicional del relato, recordemos que está en su esencia es oral, pero su contenido ha podido ser trasvasado a la narración literaria escrita, o a la música en forma de canciones y danzas.

Al crear un videojuego lo que se haría únicamente es crear un nuevo soporte que narre un mito tradicional de un modo diferente, además motivar la curiosidad por investigar sobre la historia que se narra en el juego de animación.

9. Si usted considera, puede agregar un comentario, observación u opinión sobre la tesis presentada.

Me parece un excelente tema de investigación, sobre todo porque pese a la riqueza de la tradición popular peruana, no se explota a nivel mediático ni en teatro ni cine o en este caso la industria de animación, en cuanto al desarrollo de juegos para computadoras o por aplicaciones para teléfonos.

Esta propuesta que desarrolla espero que sea motivo de una renovación y redescubrimiento de nuestra cultura que modo que al tiempo que se encuentran nuevos canales narrativos, surge una nueva oportunidad de desarrollo de nuevos productos de gran valor empresarial.

Muchas gracias por su tiempo, colaboración, aporte y apoyo en el proceso de esta investigación

## **Cuestionario a expertos 02 / datos generales**

**Nombre completo del entrevistado:** María Margarita García Quispe

**Grado de instrucción / especialidades y reconocimientos:** Hermana perteneciente a la congregación de las Hijas de María Auxiliadora, licenciada en Educación y Ciencias Religiosas de la Universidad Marcelino Champagnat, especialización en gestión educativa de la Universidad Marcelino Champagnat, licenciada en Música por la Universidad Nacional de Música (Conservatorio Nacional de Música del Perú), especialidad en Dirección Coral y Folclore. Asimismo, trabajó como misionera en Mozambique durante dos años y en Angola durante 18 años, donde desarrolló en ambos países programas de alfabetización y revaloración cultural.

### **Preguntas del cuestionario**

1. ¿Usted tiene algún conocimiento sobre la mitología de Junín?

Soy originaria de Junín, pero desgraciadamente no conozco mucho sobre el tema, solo conozco escasos relatos que me contaron algunas personas mayores con las que trabajaba y otros relatos más populares.

2. ¿Creé usted que la mitología de Junín y en general del Perú, se está perdiendo a través de los años? Sustentar la respuesta por favor.

Sé que se está perdiendo por diversas razones, se puede observar que los jóvenes desconocen por completo y solo conocen los lugares turísticos que además los rodean con historias que no son las originales, los guías a veces transforman las historias para crear más expectación en el turista.

3. ¿Por qué factores podría seguir perdiéndose la mitología de Junín?

La gente habla sobre mitos genéricos cuando tienen mucho por rescatar, además de la falta de interés de los maestros en generar en los alumnos esa curiosidad por lo nuestro, las políticas o estrategias del Ministerio de Educación son un poco deficientes, aunque es entendible si no se trabaja en equipo. Y la falta de crear estrategias que se puedan explotar con los medios tecnológicos.

Otros de los factores que observé cuando enseñaba a jóvenes en los años 80s y 90s en Lima, era que las jovencitas tenían problemas con la cultura de la sierra, sentían un rechazo por

la misma, discriminación y alienación, sin embargo, esto se mostró más en las clases bajas que en las altas, ellos por el contrario se presentaban con trajes típicos de la sierra y los lucían con orgullo; así que también es un tema político y social

4. ¿Cuál es la importancia de preservar la mitología de una cultura o comunidad?

Más que importante es fundamental, porque al tener ese tipo de conocimiento se puede justificar, corregir, mejorar y perfeccionar las actitudes de las personas, además de enseñar por medio de los mitos los valores principales que todo individuo debe tener presente; por ejemplo, cuando se habla del pago a la tierra se habla de un respeto por la naturaleza y así se da en la gran mayoría de mitos, de esta forma se genera conciencia medio ambiental, una conexión enérgica entre todos los seres del mundo para así producir una sociedad con valores y líderes que sepan guiar correctamente a su pueblo.

5. Según su percepción, ¿los videojuegos hoy en día son uno de los medios más consumidos por las nuevas generaciones?

Sí, lo pude observar cuando trabajo con los catequistas y los catequizandos porque todas las clases, conferencias, eventos y más son desarrollados por medio de aparatos tecnológicos y toda la información se transmite por los mismos. Al escuchar a los jóvenes hablar sobre tecnología siempre mencionan videojuegos y el tiempo que se dan para reunirse y jugarlos.

6. ¿Creé usted que estos últimos años ha aumentado el consumo de videojuegos en el público peruano? ¿Por qué?

Según lo que observé, definitivamente que sí, los jóvenes tienen cada vez más conocimiento y uso sobre los videojuegos.

7. ¿Considera usted que es una viable opción plasmar la mitología de Junín en un videojuego? Sustentar la respuesta por favor.

Es una idea excelente, es fantástico generar una forma de difusión de los mitos que sea de gusto de los jóvenes y de esa manera introducirlos a un mundo que genere en ellos identidad y orgullo de sus raíces.

8. Al realizar un videojuego sobre la mitología de Junín, ¿considera que se podría lograr la conservación y difusión de dicha mitología? ¿Por qué?

Sí, ya que aparte de motivar a los jóvenes por conocer más sobre la mitología y sus costumbres también incentiva a la apreciación por el arte y al no tener temor por desarrollar ese lado sensible que nos hace más humanos, motivar a la creatividad y eliminar los malos ejemplos que se muestran en los medios de un mundo superficial

9. Si usted considera puede agregar un comentario, observación u opinión sobre la tesis presentada.

No se comenta ni opina.

Muchas gracias por su tiempo, colaboración, aporte y apoyo en el proceso de esta investigación.

### **Cuestionario a expertos 03 / datos generales**

**Nombre completo del entrevistado:** Jorge Jaime Valdez

**Grado de instrucción / especialidades y reconocimientos:** Licenciado en Ciencias de la Comunicación y Maestría en Comunicación para el Desarrollo en la Universidad Nacional del Centro del Perú, docente en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional del Centro del Perú y Universidad Continental. Fotógrafo especializado en la Revalorización Andina. Asimismo, participó en la exposición fotográfica “Colorandes”, es miembro de Ayllumedia Promotora Intercultural Andina. Además, participó como fotógrafo en diversos reportajes de la revista Whynot, colaboró en el suplemento cultural *Solo 4*, entre otros. Fue ponente en diferentes congresos de comunicación, presentando investigaciones como “Valores sociales y comportamiento socialmente responsable en los estudiantes y actitudes frente al quechua”.

### **Preguntas del cuestionario**

1. ¿Usted tiene algún conocimiento sobre la mitología de Junín?

Muy poco en realidad, a pesar de vivir tanto tiempo en Junín y apreciar mucho su cultura porque soy originario de Huancavelica se sabe sobre mitos conocidos como el de la Laguna de Paca entre otros y no es fácil encontrar literatura de forma comercial sobre la mitología de la región.

2. ¿Creó usted que la mitología de Junín y en general del Perú, se está perdiendo a través de los años? Sustentar la respuesta por favor.

Sí, se le da muy poca importancia a la cultura en general, no solo al tema de la mitología sino a las costumbres y tradiciones perdiéndose o deformándose quizás debido a la falta de educación.

3. ¿Por qué factores podría seguir perdiéndose la mitología de Junín?

Esto se debe a la poca importancia que le presta a la educación por parte del Ministerio de Educación o de la Cultura aquí en Junín; además de ello, se nota una falta de adaptación a los medios audiovisuales, ya que estos son los más consumidos por los jóvenes. Otro factor son los intereses personales que deforman las tradiciones y costumbres además de la falta de interés por aprender sobre sus raíces.

4. ¿Cuál es la importancia de preservar la mitología de una cultura o comunidad?

Es muy importante porque es una forma de transmitir la cultura de generación en

generación, de preservar un legado, lo que comprende enseñanzas, lecciones, conocimiento, entre otras cosas. De esta manera se puede entender cómo funciona mejor el mundo en el que vivimos y como respetar todo lo que nos rodea.

5. Según su percepción, ¿los videojuegos hoy en día son uno de los medios más consumidos por las nuevas generaciones?

Totalmente de acuerdo, en todos los sitios que he estado he observado que los jóvenes consumen muchos productos tecnológicos y prácticamente todo el día esta metidos en la red. Además, los jóvenes están constantemente relacionados por medio de aplicaciones que permiten mayor conexión con el mundo entero.

6. ¿Creé usted que estos últimos años ha aumentado el consumo de videojuegos en el público peruano? ¿Por qué?

Sí por supuesto, sobre todo en los adolescentes por el avance de las nuevas tecnologías; la venta de productos tecnológicos está al alcance de cualquier bolsillo y esto hace que sea más fácil la adquisición de plataformas en las que se pueda jugar o entretenerse.

7. ¿Considera usted que es una viable opción plasmar la mitología de Junín en un videojuego? Sustentar la respuesta por favor

Sí, sería una buena forma de acercar la cultura regional a los adolescentes, además de difundirla en fracción de segundos. Un medio que puede servir de vitrina al mundo entero.

8. Al realizar un videojuego sobre la mitología de Junín, ¿considera que se podría lograr la conservación y difusión de dicha mitología? ¿Por qué?

Sí, de acuerdo, porque los adolescentes que son los que más consumen videojuegos son los que menos conocen la cultura de su pueblo y por lo tanto quedaría grabado en sus mentes todo lo que respecta a la cultura de la región.

9. Si usted considera puede agregar un comentario, observación u opinión sobre la tesis presentada.

No se comenta ni opina.

Muchas gracias por su tiempo, colaboración, aporte y apoyo en el proceso de esta investigación.

## **Cuestionario a expertos 04 / datos generales**

**Nombre completo del entrevistado:** Carlos Alberto Salcedo Ojeda

**Grado de instrucción, especialidades y reconocimientos:** Perteneciente a la Congregación de Oblatos de María Inmaculada, nombrado recientemente como Obispo Auxiliar y Monseñor de la Arquidiócesis de Huancayo por el Papa Francisco; cuenta con 23 años de sacerdocio, estudios y especialización en filosofía y teología en el Instituto Superior Teológico Juan XXIII de Lima, Asimismo, posee estudios sobre catequesis en la Escuela Superior de Evangelización de Lima; además trabajó con comunidades en Bogotá, Colombia, Puerto Rico y Paraguay y se encargó de la dirección de formación de religiosos en Cochabamba-Bolivia en 2005.

### **Preguntas del cuestionario**

1. ¿Usted tiene algún conocimiento sobre la mitología de Junín?

Conozco poco sobre la mitología de Junín, podría decirse que sé lo que la mayoría conoce. Lo que hablan en las zonas turísticas o lo del Qapaq ñan. En los pueblos en los que hacía labor pastoral escuchaba sobre algunos mitos de las personas mayores de la zona y sobre cómo Huancayo era centro de comercio mucho antes de que llegaran los españoles, donde se reunían los Xauxas, Huancas y Wari; los relatos que escuchaba tenían que relacionarlos y armarlos para darle un orden a los mitos.

2. ¿Creó usted que la mitología de Junín y en general del Perú, se está perdiendo a través de los años? Sustentar la respuesta por favor.

Sí, pienso que sí, solo se conoce lo que la gran mayoría conoce, además del riesgo de que el mito contado esté distorsionado por conveniencia, ya sea para publicitar un sitio o un negocio.

3. ¿Por qué factores podría seguir perdiéndose la mitología de Junín?

Uno de los factores que considero puede generar pérdida de la mitología es que la gran mayoría de pueblos todavía conserva varios de sus mitos, pero el error que se comete es que se quedan ahí, no se da una difusión de estos, no trascienden. Otro de los factores es el mayor uso de la tecnología por parte de los jóvenes que en vez de investigar buscan ídolos de tierra a quienes imitar y los medios en si no ayudan a mejorar el desarrollo del humano.

4. ¿Cuál es la importancia de preservar la mitología de una cultura o comunidad?

Es muy importante preservarla, porque da enseñanzas que deja cada mito forma los valores, identidad y carácter de las nuevas generaciones. Un ejemplo de ello son los trabajos comunitarios que se promovían en varios mitos para el bienestar de la población generando así empatía, solidaridad, entre otros o tan solo otros valores como el respeto por la vida en general y al ser olvidado por los jóvenes el futuro se puede volver peligroso. Otro de los valores muy importante es la unión de la familia.

5. Según su percepción, ¿los videojuegos hoy en día son uno de los medios más consumidos por las nuevas generaciones?

Sí, se puede ver a los jóvenes con los celulares jugando Pokémon Go en el centro de la catedral y son una gran cantidad de ellos; esto demuestra el consumo y cuánto tiempo invierten en los videojuegos. Si este medio fuera aprovechado correctamente sería una gran forma de difundir nuestra cultura.

6. ¿Creó usted que en estos últimos años ha aumentado el consumo de videojuegos en el público peruano? ¿Por qué?

Yo creo que sí, debido al avance tecnológico es inevitable que aumente y con los años será aún mayor el consumo de estos.

7. ¿Considera usted que es una viable opción plasmar la mitología de Junín en un videojuego? Sustentar la respuesta por favor.

Claro que sí, el papa Francisco promueve conservar la sabiduría de los antepasados y generar una conexión con las nuevas generaciones para de esta forma no perder los valores y enseñanzas que pueden guiar a la sociedad a un buen futuro. Por ello, al adaptar los mitos a un videojuego es una óptima idea.

8. Al realizar un videojuego sobre la mitología de Junín, ¿considera que se podría lograr la conservación y difusión de dicha mitología? ¿Por qué?

Claro que sí, con el uso u adaptación adecuada generará interés por parte de los jóvenes y de esta forma crecerá el interés por sus raíces generando curiosidad por investigar más sobre el tema. De esta manera se formarán jóvenes con valores.

9. Si usted considera puede agregar un comentario, observación u opinión sobre la tesis presentada.

No se comenta ni opina.

Muchas gracias por su tiempo, colaboración, aporte y apoyo en el proceso de esta investigación.

## **Cuestionario a expertos 05/ datos generales**

**Nombre completo del entrevistado:** Rosmery Quispe Anchiraico

**Grado de instrucción, especialidades y reconocimientos:** Egresada de la escuela Superior de Arte y Diseño Gaspar Camps Igualada de España, especialidad de ilustración de la Escuela Superior de Arte y Diseño Gaspar Camps Igualada de España, estudios concluidos en ilustración y dibujo de la Escuela de Bellas artes de Perú, estudios concluidos en Diseño Gráfico de Senati, asignada como embajadora de la Marca Junín. Además, posee varios reconocimientos: Reconocimiento como artista plástico por la exposición “Mundo Andino y realidad de Xauxa” en Huelva (España), reconocimiento por el Congreso de la Republica como “Artista representante de la cultura andina”, reconocimiento de la Cámara de Comercio de Huancayo como “emprendedora y artista de Huancayo”, reconocimiento por la provincia de Jauja como “Hija predilecta de Jauja”

### **Preguntas del cuestionario**

1. ¿Usted tiene algún conocimiento sobre la mitología de Junín?

Sí, tengo conocimiento de la mitología de Junín y del Perú. Nací en Jauja y mis antepasados me relataban sobre varios mitos por esa razón es por la que conozco más que la gran mayoría podría decirse.

2. ¿Creó usted que la mitología de Junín y en general del Perú, se está perdiendo a través de los años? Sustentar la respuesta por favor.

Creo que es evidente que la cultura y mitología de Junín se está perdiendo cada vez más, ya que la falta de información y poca bibliografía hace que no haya la suficiente información necesaria sobre este tema sobre todo en los niños y jóvenes.

3. ¿Por qué factores podría seguir perdiéndose la mitología de Junín?

Justamente uno de los principales factores de la pérdida de la mitología es la falta de bibliografía y otros medios que nos enseñen tal vez de una manera más divertida o lúdica el conocer sobre nuestra identidad y la historia de nuestros ancestros. Las nuevas generaciones consumen muchas plataformas tecnológicas, dejando de lado a los libros y todo lo que absorben es del internet. Lo digo porque tengo un pequeño hijo que a pesar de ser un ávido lector consume también productos tecnológicos y se ve que no se hace lo necesario para adaptar a nuestras costumbres a los nuevos medios.

4. ¿Cuál es la importancia de preservar la mitología de una cultura o comunidad?

La identidad es muy importante formarla desde pequeño, porque ello da confianza y buenos valores a la persona, el saber de dónde somos, quienes somos y querer nuestro pasado y así enriquecer nuestra cultura y hacer conocer al mundo el orgullo que tenemos por ello.

5. Según su percepción, ¿los videojuegos hoy en día son uno de los medios más consumidos por las nuevas generaciones?

Sí, creo cada vez somos más informáticos, cibernéticos, los niños sobre todo consumen más de los videojuegos de una y otra manera. Algunos son educativos otros no, pero en fin es la nueva era; sin embargo, se debería ver como una opción viable el uso de los mismo, sacar provecho a lo que crea el humano.

6. ¿Creé usted que estos últimos años ha aumentado el consumo de videojuegos en el público peruano? ¿Por qué?

Sí, porque estamos a la vanguardia y la globalización, el internet hace que todos estemos informados de las nuevas tendencias y este tema creo que interesa a los niños o muchachos que quieren consumir los videojuegos con nuestra cultura.

7. ¿Considera usted que es una viable opción plasmar la mitología de Junín en un videojuego? Sustentar la respuesta por favor

Si, sería interesante a mi punto de vista ya que mediante el juego se puede aprender sobre la historia y conocer más sobre nuestra identidad, de una forma entretenida que haga que la persona viva la historia e influya en la misma para investigar por su cuenta y que genere curiosidad.

8. Al realizar un videojuego sobre la mitología de Junín, ¿considera que se podría lograr la conservación y difusión de dicha mitología? ¿Por qué?

Claro que sí, un juego es divertido, la persona que quiere jugar tendrá necesariamente que aprender sobre los personajes y lo que va detrás, la leyenda o historia, así a su vez aprenderá e impulsará la curiosidad de los jóvenes para buscar más información sobre el tema.

9. Si usted considera puede agregar un comentario, observación u opinión sobre la tesis presentada.

Como lo dije anteriormente, considero que es interesante el tema de investigación, porque a través de un video juego, que ya es de por si divertido, aprenderemos sobre nuestra historia, valoraremos más nuestra identidad y su vez fomentaremos cultura a aquellos que quieran obtener este juego.

Muchas gracias por su tiempo, colaboración, aporte y apoyo en el proceso de esta investigación.

## **Extracto de entrevista al escritor y antropólogo Rodolfo Sánchez Garrafa “Amauta del Perú eterno”; realizada por el periodista José Miguel Silva**

Durante la investigación se encontró una entrevista realizada al escritor y antropólogo Rodolfo Sánchez Garrafa, más conocido como el “Amauta del Perú eterno”, que realizó investigaciones sobre la cosmovisión, simbolismos y tradiciones andinas; dando así su apreciación sobre la importancia de la mitología de la sierra y cómo se comporta frente a diversos fenómenos. Dicha entrevista realizada por José Miguel Silva consideró las preguntas más relevantes para la investigación.

Rodolfo Sánchez Garrafa nació en Apurímac (1945). Escritor, antropólogo por la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cuzco, magíster en antropología por la Pontificia Universidad Católica del Perú, doctor en Ciencias Sociales por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Becario del Gobierno Español en el INCIE de Madrid y Visitante del British Council en Londres. Representó al Perú en la Conferencia Mundial "Educación para Todos" de Jomtien-Tailandia. Se le ha distinguido como "Amauta del Perú Eterno" por la Asociación "Capulí, Vallejo y su Tierra". Recibió Mención Especial de la Casa de Poetas de São José do Norte-Brasil 2014. El Gobierno Regional de Apurímac le ha conferido la distinción al trabajo intelectual *José María Arguedas 2015*, consultor de la Revista Intercultural Aymara Quechua “AQ”, miembro del Comité Editorial de "Revista Andina" (CBC). Miembro fundador del Círculo Andino de Cultura-Circulandino.

### **Publicaciones:**

En materia antropológica están: *Muerte y mundo subterráneo en los Andes* (2017), *Apus de los Cuatro Suyus* (2014), *Cosmos Moche*. (2012), *Medicina Tradicional Andina: Planteamientos y aproximaciones* (2009), *Wakas y apus de Pamparaqay: Estructuras simbólicas en la tradición oral de Grau-Apurímac* (1999), *Amaru: Mito y realidad del hombre* (1970). A esta producción se suma una larga lista de informes y artículos en revistas especializadas.

Las preguntas que se desarrollaron serán presentadas como enunciados:

**1. El entrevistador pregunta sobre el grado de conocimiento que considera tener el entrevistado sobre la relación entre el universo y el hombre andino.**

El entrevistado menciona que es imposible llegar al conocimiento absoluto, considerando que la vida es demasiado corta para siquiera intentarlo. Además, menciona sobre el aporte que hace en su libro sobre un acercamiento a la comprensión global y general de la cosmovisión andina.

Según sus investigaciones determina que las estructuras psicológicas son idénticas en todas las culturas a nivel mundial; sin embargo, el individuo no necesariamente maneja o comprende conceptos con estructuras genéricas.

**2. La segunda pregunta importante para la presente investigación menciona el tema de la globalización y como esta genera la migración como uno de los factores principales de la pérdida de costumbres y tradiciones.**

Según el entrevistado considera que sí hay una relación entre migración de nuevas generaciones y la pérdida de la mitología o tradiciones de sus orígenes. Además de ello menciona los términos de transculturación o una de-aculturación. Sin embargo, también hace énfasis en los medios o herramientas como las plataformas tecnológicas que obligan su uso.

**3. La siguiente pregunta realizada tiene que ver con la importancia de la mitología en la historia de nuestras culturas peruanas.**

El entrevistado expone sobre la mitología y sus edades, es decir, que la mitología no es ajena a las nuevas eras. Sin embargo, también menciona el valor que tienen los mitos para generar un mejor análisis del futuro formando un vínculo entre el hombre del pasado y el hombre del futuro. Dando así respuestas a preguntas futuras.

**4. La cuarta pregunta menciona sobre la impresionante capacidad del humano para entender el funcionamiento del universo.**

El entrevistado mencionó sobre la impresionante capacidad del humano de procesar, recibir, recolectar información para posteriormente construir conocimiento como base de una sociedad planificada. Además, hace referencia a un ejemplo sobre el turismo en el Perú, ya que unos

viajan para conocer las ruinas y otros para conocer el aspecto social del peruano.

**5. El entrevistador menciona sobre una contrariedad entre modernidad y tradición, con el objeto de saber la opinión al respecto del entrevistado.**

Para el entrevistado no existe una enemistad por así decirlo entre tradición y modernidad. Para entender mejor sobre el tema da ejemplos sobre países como Japón y China que se han adaptado y producido nuevas formas tecnológicas sin dejar de lado su cultura tradicional por ende mitológica y religiosa. De esta manera lo tradicional se adapta a la modernidad; lo mismo pasa con la mitología.

## **ANEXO 3. ESTRUCTURA DEL VIDEOJUEGO ASIRI. LA BÚSQUEDA DEL MUNDO ANCESTRAL**

Este documento detalla los aspectos generales del arte conceptual sobre el videojuego de mitología de Junín, presentado como prototipo o en palabras más especializadas pertenecientes al campo del videojuego *Arte Conceptual*.

### **Aspectos generales**

**Nombre del videojuego:** ASIRI: LA BÚSQUEDA DEL MUNDO ANCESTRAL

### **Géneros y plataforma del videojuego:**

Este videojuego pertenecerá a los géneros de *aventura*, *acción*, *FPS* y *rol* o *RPG*, estos géneros comprenden el desarrollo de la historia entorno a un personaje principal que deberá enfrentar diversos obstáculos, que obtendrá en su viaje objetos que le ayudará a enfrentar, en diversas ocasiones, a enemigos poderosos; también enfrentará a divinidades o demonios de alto rango y poder que marcarán el cierre de cada capítulo. Sin embargo, se podrán desarrollar dos personajes para que pueda ser un videojuego grupal.

Se está observando la posibilidad de configurar al juego con una opción que permita el modo *mmorpg*, es decir, un modo virtual masivo, para ello se deben crear más personajes. En cuanto a la plataforma, este videojuego será desarrollado para Play Station 4, Xbox One, y ordenadores (PC). Asimismo, se estudia la posibilidad de desarrollarlo también para *smarthpone* y *tablets*.

### **Sinopsis**

La historia relata la lucha entre el bien y el mal en el centro de los Andes, sobre todo se centra en la lucha de Asiri (entrenada como sacerdotisa guerrera), quien deberá restaurar el orden y preservar a las criaturas fantásticas de su mundo. Para ello tendrá que enfrentarse a un mundo sumido en la destrucción generada por un brujo poderoso, que consumido por su ambición permite que todo su mundo se vea infectado por el mal, haciendo que los seres demoniacos se vuelvan más poderosos y generen el origen de nuevos seres.

### **Personaje principal**

Asiri, joven sacerdotisa y guerrera de alto rango, especializada en las artes místicas e invocación de seres mágicos, mostró grandes aptitudes para lo espiritual. En ella residen fuerzas misteriosas que a lo largo del videojuego se darán explicación.

## **ANEXO 4. GUION PROPUESTO: PARTES Y ESTRUCTURA DEL VIDEOJUEGO**

En los niveles y misiones iniciales se dará un tutorial sobre movimientos, ataques físicos y con armas; movimientos básicos. Luego de ello se dará la opción de elegir a qué facción pertenecerá el personaje principal, de esta forma desarrollará habilidades específicas de acuerdo con la facción a la que pertenezca, las que serán las siguientes: Mago, Invocador, Guerrero y Melodía Encantada (domino mental). Posterior a la elección se darán quince habilidades y poderes a desarrollar durante todo el juego.

Asimismo, entre los tipos de habilidades se presentarán las siguientes: construcción de armas y mejoramiento de armaduras, elaborar pociones, técnicas de combate, encontrar pistas, mercader, lector de mapas, coleccionista de mitos. También, entre los tipos de poderes están los siguientes: teletransportación, invocación por runas, control de elementos: aire-agua-tierra-fuego-rayo, sellar y elaborar hechizos, conversión en seres míticos, elevación de ser mítico.

Además, las armaduras se diferenciarán de acuerdo con la facción que elija el jugador mostrando una variedad de trajes, en cuanto al diseño de armas también pasará lo mismo, sin embargo, Asiri o el jugador podrán elegir entre los siguientes tipos de armas: mágicas (báculo y orbe), largo alcance (arco y flecha, tipo proyectil, espas), corto alcance (espadas, hacha, lanza y látigo). Al mismo tiempo, el jugador podrá elegir dos tipos de arma de acuerdo con su facción y lo que sea más pertinente. Asimismo, Asiri podrá convertirse en dos seres divinos, el primero podrá utilizarlo en momentos de mayor necesidad y sin límite de veces, sin embargo, ese modo no durará tanto tiempo. El segundo lo podrá utilizar al finalizar el videojuego en el que tomará su forma definitiva de deidad.

Durante el desarrollo del videojuego, Asiri aprenderá tres nuevas habilidades específicas enfocadas en el dominio, cabalgar y volar con los principales seres míticos divinos que se le otorgarán después de culminar satisfactoriamente ciertas misiones.

Se debe recordar que antes de cada misión y, en ocasiones durante o finalizando la misión, se le otorgará al personaje principal la historia o mito, en su totalidad o en partes, del o de los personajes a enfrentar; por parte del que pide ejecutar la misión o por deidades. Los relatos se recolectarán en un libro otorgado al inicio del videojuego.

Además de ello Asiri, negociará con diversas creaturas míticas recolectando y buscando el portal de mercadería. También podrá realizar transacciones en las aldeas y ciudadelas del videojuego claro está con personajes específicos. También recibirá amuletos, runas, artefactos, piedras, que ayudaran a mejorar la condición del personaje principal.

Para el desarrollo del videojuego se consideró plasmar un total de 44 mitos además de unos diez adicionales repartidos a lo largo del mismo. Estos son los mitos en los que se trabajó en el videojuego: Achikee-Achcay, Perros y Wankas, Huacas y templos, Maestros de las idolatrías, El chamán o brujo, Dios Ticsi origen, Lago de huarivilca, El Amaru, Mama Raymana, Vírgenes del sol – cori pacca, Laguna de ñawipuerto, Tarma – cerro pacsamarca, Cabezas voladora- human Tacta, Leyenda de warivilka, La leyenda de Taita niño, Karkar, El terror de los pasantes, La laguna de paka, Palla Huanama, Jatun Puhor, Leyenda de Kiswarpuquio, Sirena Paqcha, La achique, Waipu, Tesoro oculto, Awary , Inka Wayana, La ciudad sumergida , La antara de Chaska, Muqui o anchanchi, La hilandera de la luna, El Amaru, Santiago y resucitados, Los hermanos Allantupa, Añay Rupac Toro, Mitos del Huaytapallana, Ayaymama, Piedra de San Isidro, Chullachaqui, La leyenda de la piedra dorada, De las almas y difuntos, Aya Rumi, El Asiaj, Pishtacos, delincuentes, degolladores, Numa Micu, Antropófago de figura humana.

## **ANEXO 5. DESARROLLO Y ESTRUCTURA DEL VIDEOJUEGO**

### **Capítulo 1**

Desarrollo de la introducción a la historia del mundo Andino, donde se presentará una narrativa audiovisual sobre esta. Además, se presentarán los escenarios de un mundo devastado, al personaje principal y la lucha del mimo.

#### **Parte 1**

Se narrará la primera parte de la historia del chaman, quién es y cómo sucedieron todos los eventos desafortunados en el mundo Andino. Se podrán ver a las primeras criaturas demoniacas atacando a oblacones enteras y destruyendo todo a su paso. Todo lo mencionado contado desde la perspectiva de Asiri

#### **Parte 2**

En esta parte, Asiri mostrará a qué grupo pertenece y quién es, mostrándose como sacerdotisa y guerrera protectora de lo sagrado con habilidades divinas. En esta parte se iniciará el desarrollo puramente del videojuego donde se verá a Asiri enfrentarse a unos cuantos demonios y tratar de huir al igual que sus compañeras, quienes buscan un portal especial que los conectan directamente con las divinidades. Dicho portal es el último que queda en pie y no está completamente infectado, además de conectar a diversos mundos y el suyo por haber permanecido puro se les fue otorgado poder acceder a él.

En cuanto a la parte técnica y de desarrollo se empezará el tutorial donde se mostrarán los movimientos básicos y acciones del personaje además de acceso a la interfaz y menú del videojuego.

#### **Parte 3**

Se dará el hallazgo del portal por parte de Asiri y tendrá que enfrentarse a los guardias que lo resguardan para demostrar que es merecedora de utilizarlo por razones puras. Durante la lucha la batalla se verá interrumpida por demonios por lo que los guardianes le permitirán utilizar el portal demostrando con anterioridad que es pura de corazón.

Con ello finaliza el primer capítulo, que básicamente da la introducción a la historia, presentación del personaje y el tutorial de movimientos, uso de la interfaz y aumento de poderes o habilidades además de los mapas.

## **Capítulo 2**

El segundo capítulo se centrará en el desarrollo de la historia y adquisición de los primeros poderes y habilidades. Además de las primeras armaduras, armas, etc.; enseñando así el uso de estos y posibles combos a realizarse.

### **Parte 1**

La primera parte consistirá en el ingreso de Asiri al mundo mitológico de Junín, en el que comenzará a interactuar con los escenarios, flora y fauna del nuevo mundo. En esta parte del videojuego podrá verse a detalle todo el paisaje de la zona y a los primeros seres. Posterior a ello la protagonista se dirigirá al primer pueblo o comunidad en la que buscará conseguir la información necesaria para conseguir realizar sus objetivos, en dicha aldea recibirá misiones pequeñas para conocer mejor la interfaz y movimientos del personaje.

### **Parte 2**

Al avanzar con las pequeñas misiones, Asiri comenzará a interactuar con personajes de mayor rango. Cabe resaltar que estas personas no son como los humanos son seres antiguos y de apariencia extraña que le explicaran la situación actual de su mundo que comenzó a corromperse por fuerzas demoníacas, haciendo más poderosos a los monstruos que habitan dicho mundo.

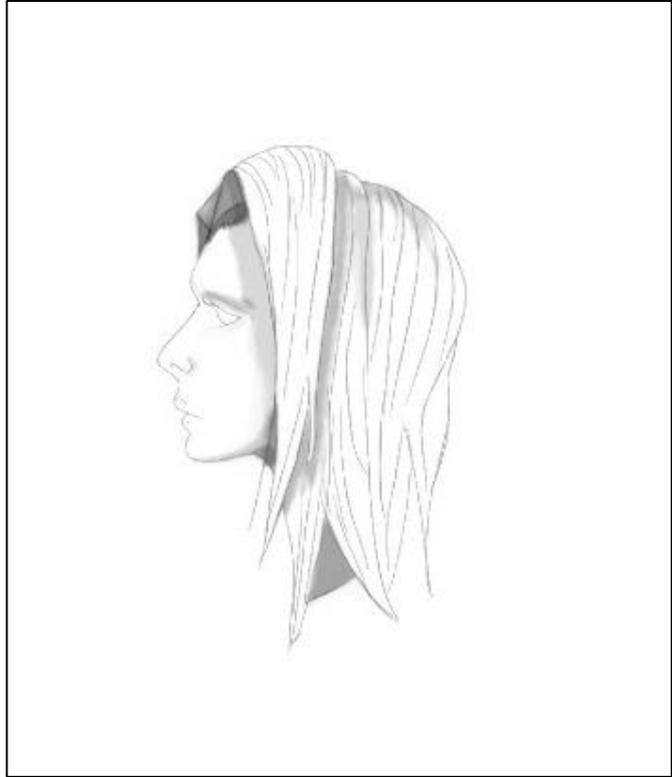
### **Parte 3**

Después de haber conocido el estado actual del mundo en el que está, le otorgarán una de las primeras misiones centrales en la que le pedirán dirigirse a un templo sagrado cerca de la aldea, con el objetivo de comunicarse con los sabios ancestrales que posteriormente le otorgarán conocimiento que aumentará el nivel del personaje como experiencia, armas (según su elección: de largo corto y largo alcance), hechizos, posiciones, runas, pergaminos con información clave para futuras misiones principales y secundarias, piedras especiales para fortalecer alguna parte de la armadura y armaduras completas. Para comenzar con la travesía obtendrá un libro especial que necesitará conservar todo el resto del juego para almacenar la información de los seres místicos.

## ANEXO 6. ARTE CONCEPTUAL

Realización de bocetos e ilustraciones digitales



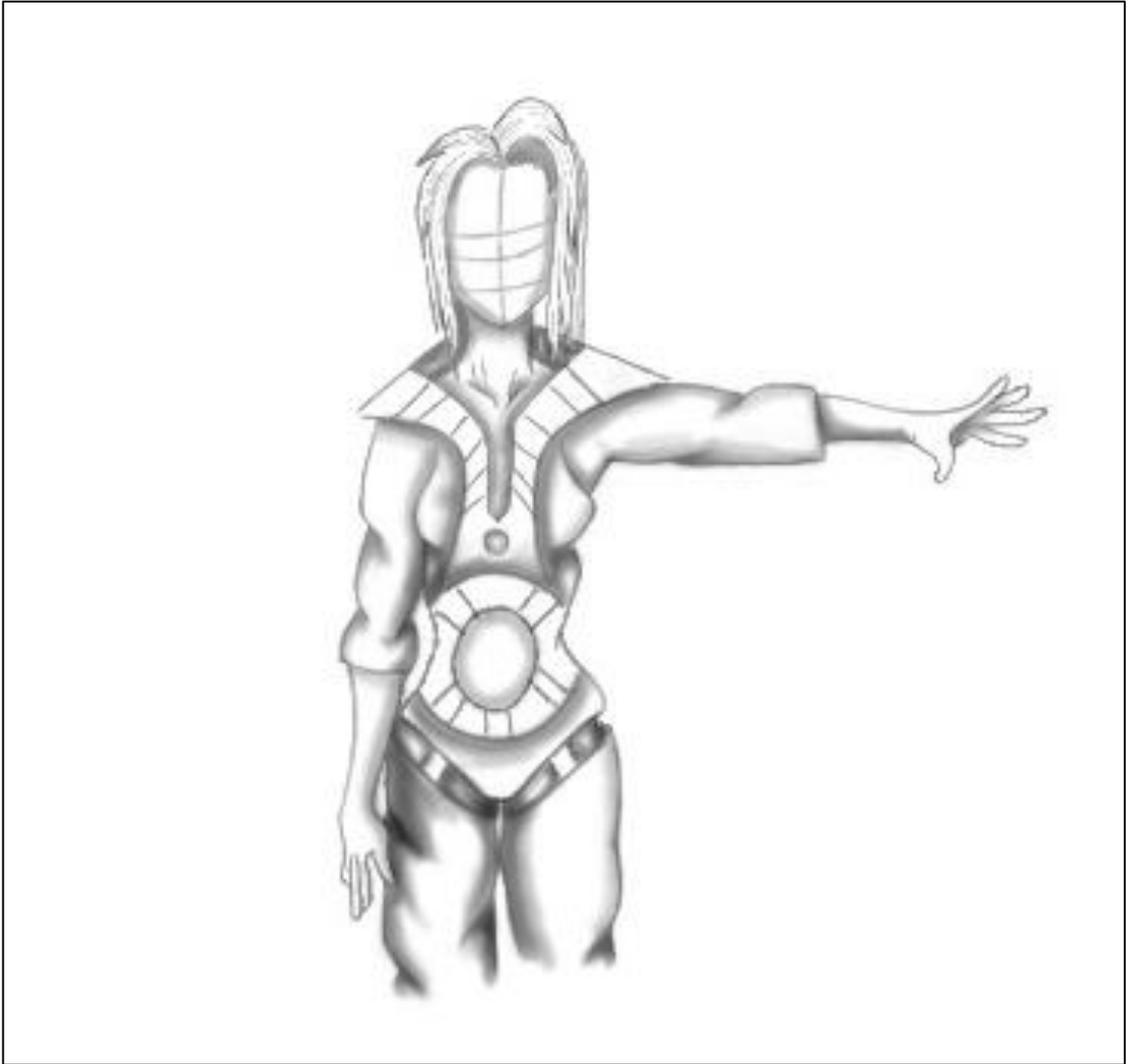














**Interfaz**



**ANEXO 7. FOTOGRAFÍAS DEL PROCESO DE ILUSTRACIÓN E  
INVESTIGACIÓN**



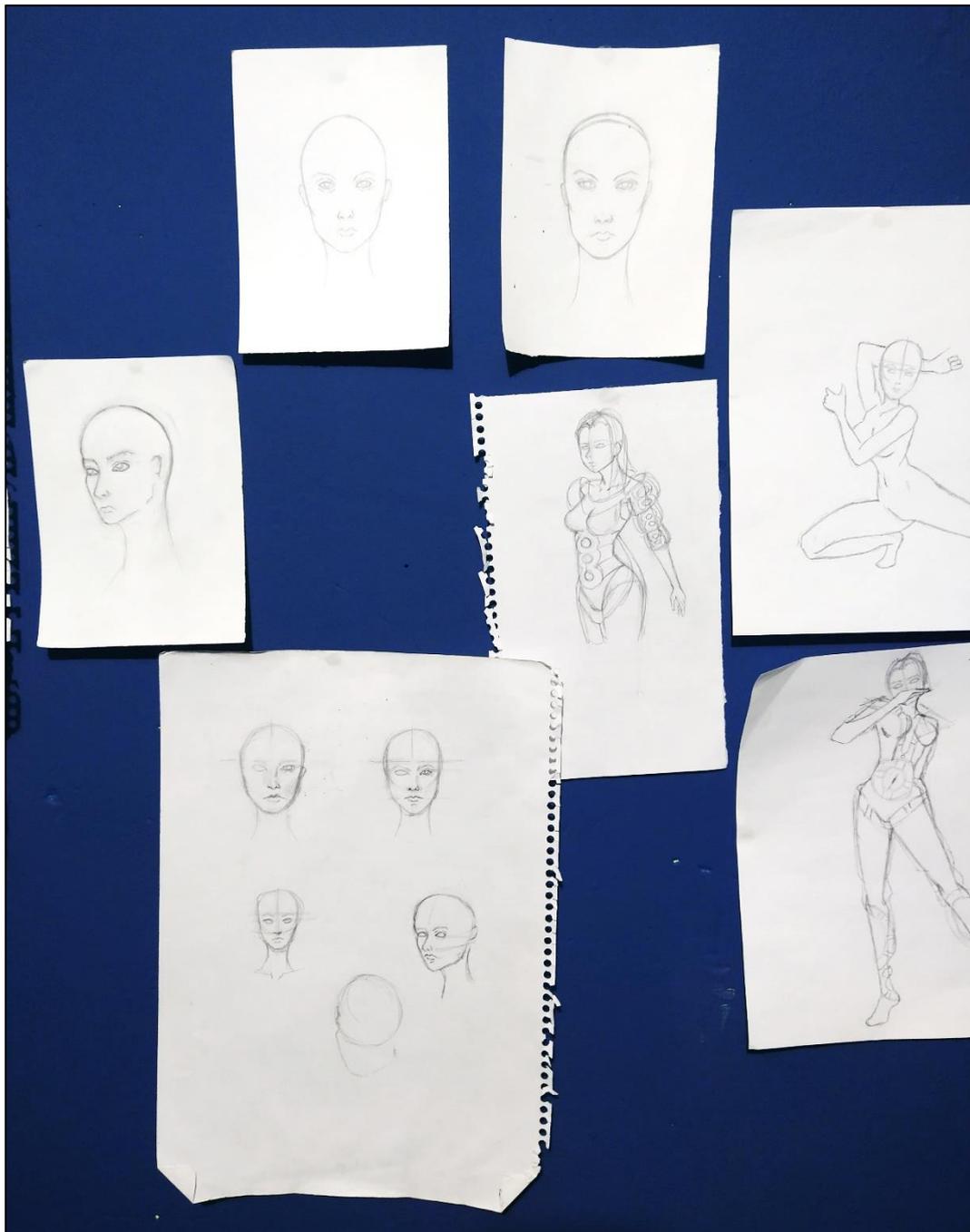
*Dubonet, Y. (2019- 2020). Visita a restos arqueologicos de la zona, como base del diseño del arte conceptual propuesta para la tesis*



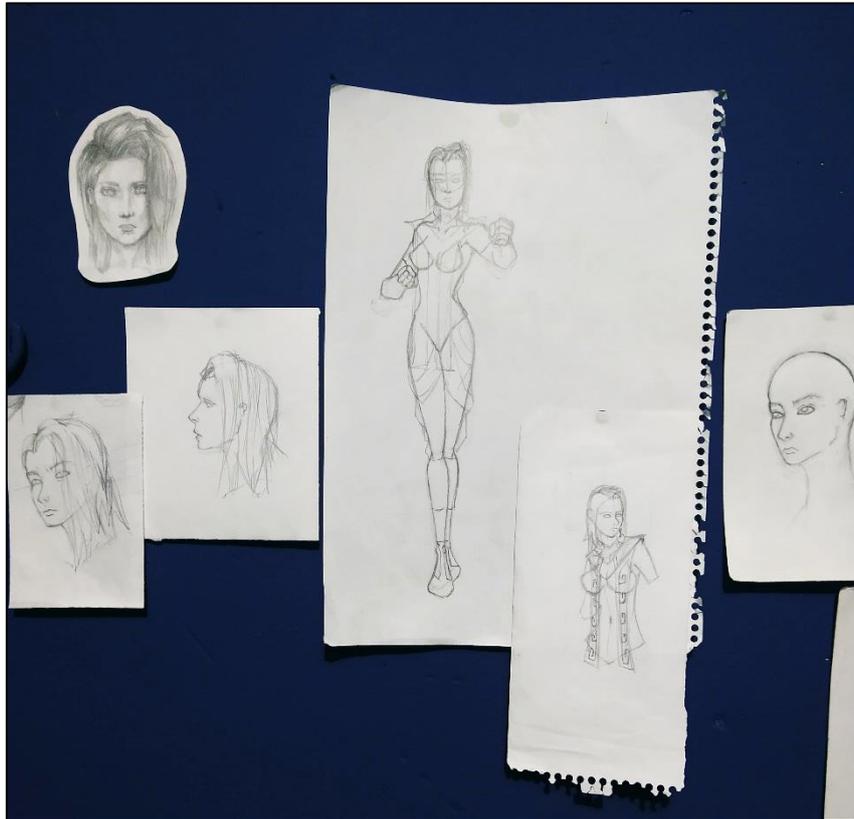
*Dubonet, Y. (2019- 2020). Visita a restos arqueologicos de la zona, como base del diseño del arte conceptual propuesta para la tesis*



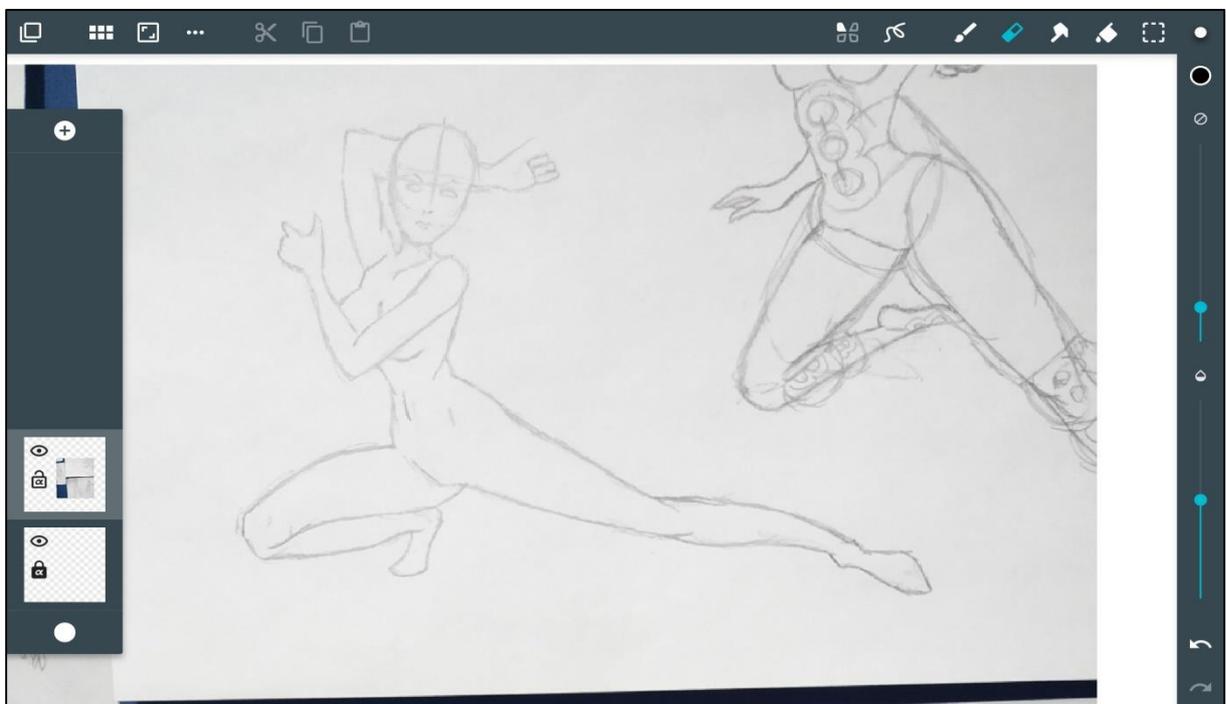
*Dubonet, Y. (2019- 2020). Visita a ruinas de la zona como base del diseño del arte conceptual propuesta para la tesis*



*Dubonet, Y. (2019- 2020). Bocetos 1 sobre el personaje principal a carboncillo*



*Dubonet, Y. (2019- 2020). Bocetos 2 sobre el personaje principal a carboncillo*



*Dubonet, Y. (2019- 2020). Digitalización de los bocetos realizados a carboncillo, realizados con el programa Artflow.*