MITOLOGÍA CLÁSICA Y VIDEOJUEGOS

PAUTAS PARA SU EMPLEO EN EL AULA DE CULTURA CLÁSICA

CRISTÓBAL MACÍAS

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

ASSASSIN'S
CREED
ODYSSEY

MODO DESCUBRIMIENTO

Es una expansión gratuita, aunque para disponer de ella hay que haber adquirido el juego base. Visita interactiva de la mano de un personaje del mundo antiguo (Heródoto, Leónidas, Aspasia, Barnabás y Markos) que nos permitirá una auténtica inmersión en el mundo antiguo a través de la recreación digital de una serie de espacios de la Antigua Grecia. De la mano de estos guías virtuales el jugador puede hacer distintos tours de entre 10 a 20 minutos, al concluir los cuales el personaje realiza un cuestionario interactivo al jugador. A modo de ejemplo, tour por la ciudad de Atenas: https://www.youtube.com/watch?v=-a8cWF-29lI.

Cuenta con treinta lecciones, divididas en cinco categorías:

1. Política y filosofía
2. Ciudades famosas
3. Vida diaria
4. Batallas y guerras
5. Arte, religión y mitos

Una vez seleccionada la lección en el menú, le aparece al jugador un escenario de la Antigua Grecia. Allí les recibirá un guía. Tras las presentaciones, tendrá que seguir las señales luminosas para descubrir todos los secretos que oculta el escenario. Cada vez que se entra en contacto con una señal luminosa, se reproducirá un vídeo que narra un aspecto de la Antigua Grecia relacionado con el emplazamiento. Terminado el vídeo, se puede tener acceso a más información pulsando "Ver más". Entonces se abre un documento interactivo con más información. Se dispone también de cronología y mapas de la Antigua Grecia.

Poseidón

Hera

CUESTIONARIO DE IDEAS PREVIAS

1. Indica a cuáles de las siguientes figuras de la mitología griega conoces. A continuación, aporta algún rasgo característico de cada uno de ellos: a) Zeus: b) Hera: c) Afrodita: d) Heracles: e) Pélope: f) Apolo.

10. ¿En honor a qué dios se celebraban los Juegos Olímpicos? ¿En qué lugar? Según la mitología, ¿cuál es su origen?

11. ¿Qué eran los oráculos? ¿Por qué los consultaba la población?

12. ¿Conoces la saga *Assassin's Creed*? ¿ Has jugado alguna vez? ¿Cómo crees que podemos implementar el título en clase de Cultura Clásica?

13. Seleccione una de las respuestas siguientes: Utilizar videojuegos para aprender me parece:

a. Indiferente.
b. Imposible. Me gustan los videojuegos, pero no creo que aprenda con ellos.
c. Imposible. No me gustan los videojuegos, ni veo su utilidad.
d. Interesante y motivador.
e. Otro:_____

Trabajar la mitología clásica en *Assassin's Creed Odyssey*

A continuación, dividiremos la clase en cinco grupos de cinco estudiantes:

- Grupo I: La Polis griega
- Grupo II: Democracia ateniense.
- Grupo III: Esparta y la guerra del Peloponeso.
- Grupo IV: Mitología: héroes y dioses del Olimpo.
- Grupo V: Mitología: amor y oráculos.

El grupo 4 explorará la visita "Los dioses de Olimpia", al ser un viaje un poco más extenso, tendrán que dividir la visita entre dos sesiones. En cualquier caso, su progreso quedará registrado en la partida. En esta primera clase, investigarán:

1. ¿Quién es Zeus? ¿Qué celebraban en su honor cada cuatro años? ¿En qué lugar?
2. ¿Quiénes eran los padres de Zeus? ¿Cómo era su relación?
3. ¿Qué escultor realizó la gran estatua criselefantina de Zeus? ¿Dónde estaba su taller? ¿Por qué tuvo que exiliarse?
4. ¿Cómo cuidaban la estatua de Zeus? ¿Sigue allí en la actualidad?

Trabajar la mitología clásica en *Assassin's Creed Odyssey*

5. Es considerada una de las siete maravillas del mundo antiguo, ¿sabrías decir cuáles son las otras seis? ¿Alguna sigue en pie? ¿Cuál?
6. ¿Qué era el Hereo? ¿Cuándo se construyó?
7. ¿Quién era Hera? ¿Cómo se la representa en el arte griego? ¿Qué objeto suele sujetar? ¿Cuál es su significado?
8. ¿Qué era el juicio de Paris? ¿Quiénes participaron? ¿Qué decisión tomó Paris? Como consecuencia, ¿qué evento bélico desencadenó?
9. ¿En qué consistían los Juegos Hereos? ¿Quiénes eran las personas organizadoras? ¿En qué se diferencian sus participantes de los de los Juegos Olímpicos?
10. ¿Qué relación une a Hera y Zeus? ¿Quiénes son sus hijos?
11. ¿Conoces a algún otro hijo o hija de Zeus? ¿Quién es su madre? ¿Con qué habilidad o atributo se le asocia?
12. Desde 1936, el altar de Hera tiene una nueva utilidad ¿Sabrías decir cuál es?
13. ¿Quiénes son las siguientes mujeres? a. Antíope: b. Leda: c. Europa: d. Alcmena:
14. ¿En qué se metamorfoseó Zeus para conquistar a cada una de ellas?

Trabajar la mitología clásica en *Assassin's Creed Odyssey*

El grupo 5 se introducirá en la visita "Mitología: los dioses y el amor". Así, irán hasta el templo de Afrodita en Corinto para responder a:

1. ¿Qué idea del matrimonio tenían los griegos? ¿Qué mitos respaldan esta opinión? Cita, al menos, dos.
2. Resume, en tres líneas, uno de los mitos que has citado en la pregunta anterior.
3. ¿Quién era Afrodita? ¿Con qué se la asocia? Según Homero, ¿de quién es hija?
4. ¿Quién es Adonis? ¿Qué fiesta se celebraba en su honor? ¿Quiénes participaban?
5. En la actualidad, ¿sabes qué significa la palabra "adonis"?
6. ¿Qué relación unía a Afrodita y Adonis? ¿A qué diosa pidió ayuda para su educación? ¿Qué problema encontró al volver? ¿Cómo se resolvió?
7. ¿Cómo murió Adonis? ¿Qué hizo Afrodita para honrar su pérdida?
8. ¿Quién era Eros? ¿Cómo se le representa? ¿Qué autor introdujo el concepto del arco y las flechas?
9. ¿Quiénes son Ares y Hefesto? ¿Por qué se enfrentaron?
10. ¿Quiénes son los padres de Hermafrodito? ¿Dónde lo abandonó su madre? ¿Por qué motivo? ¿Quiénes lo criaron?
11. ¿Qué personaje de la mitología griega se enamoró de Hermafrodito? ¿Cómo acabó esta relación?
12. ¿Dónde se encuentra el templo de Afrodita? ¿Quiénes eran las heteras?
13. En el templo de Afrodita había una estatua de Helios ¿Quién es? ¿Qué relación les une?

https://www.youtube.com/watch?v=tEV9CJhCXZo

El "Mundo" donde tiene lugar la historia que desarrolla el videojuego se denomina la Isla Áurea o Dorada. Está dividida en al menos siete regiones, cada una con un dios:
Choque de rocas: Hermes (zona de inicio del juego);

Valle de la Eterna Primavera: Afrodita (Suroeste)

Arboleda de Cleos: Atenea (Noroeste)

Guarida de guerra: Ares (sureste)

Las Tierras de la Fragua (Forgelands): Hefesto (Noreste)

Cima del Rey (King's Peak): Zeus (extremo norte)

Puertas del Tártaro: Tifón (centro)

Fénix es el avatar que encarnará el jugador. Puede elegir que sea hombre o mujer. Su misión es derrotar a Tifón y devolver a los dioses su auténtica esencia.

Tifón se ha hecho con el poder en la Isla Áurea, después de someter a los dioses a su poder y cambiarles su esencia. Estos solo podrán recuperarla con la ayuda de un mortal, Fenyx. Es el *final boss* del juego.

El juego empieza cuando Zeus va a visitar a Prometeo, encadenado como en el mito, para contarle lo que ha hecho Tifón con los dioses, además de que ha petrificado a la humanidad. Prometeo confía en la humanidad y le cuenta la historia de Fénix.

Hermes es uno de los pocos dioses que ha escapado al poder de Tifón. Su papel en el juego es el de guía de Fénix para conseguir las armas que necesita para vencer al monstruo. También le ayudará a escapar de él.

Atenea, cuando fue derrotada por Tifón, fue convertida por este en una niña pequeña. El jugador que quiera rescatar a esta diosa tendrá que afrontar tres misiones:

- "Enemigas de la infancia"
- "Haz cosas heroicas"
- "El día del juicio"

Afrodita es otro de los dioses derrotados por Tifón, quien la convirtió en un manzano y la dejó en la Isla Áurea. Es una de las primeras deidades que Fénix debe salvar, aunque se resiste a volver a su antigua esencia ya que en su condición de árbol se ha vuelto más empática con las criaturas del bosque.
Las misiones que tiene que llevar a cabo el jugador son:

- “Para presumir hay que sufrir”
- “Una manzana podrida”
- “La diosa mezquina”

Ares, tras ser derrotado por Tifón, aparece como un gallo cobarde, miedoso e incluso con cierta tendencia al suicidio. Le revelará a Fénix que su esencia se oculta en la bóveda de Tártaros. Las tres misiones que el jugador tendrá que llevar a cabo para rescatarlo son:

- “Quijadas de guerra”
- “Algo de picar”
- “Huevo en el nido”

Sorprendentemente, Hefesto es el que mejor parado ha salido tras la transformación por Tifón, pues ha perdido la memoria y ya no recuerda nada de toda la angustia y tristeza que sentía. Ha sido transformado en un autómata, un gigante de hierro. Fénix tendrá que ayudarle a recuperar sus manos de forjador y a encender la fragua. Las misiones que habrá que desempeñar en su caso son:

- "¿Quién sos vos?"
- Tendremos que desempeñar tres misiones para saber cómo funciona una fragua y encenderla: "La mano en el fuego", "Aire acondicionado" y "Desatranques Hefesto".
- "El meollo del asunto", donde reactivaremos la fragua de los dioses
- "Una revelación"
- "Artes oscuras", donde podremos recuperar la esencia del dios.

Por la acción de Tifón los héroes del mito griego se han transformado en seres corrompidos. Este es el caso de Aquiles, que transformado en uno de los Espectros de Tifón luchará en repetidas veces con Fénix hasta que, derrotado, cesan esos ataques.

Heracles, como héroe corrompido por Tifón, y rival de Fénix en su papel de espectro del monstruo.

Odiseo

Atalanta

En el juego hay un gran número de monstruos de origen clásico, en este caso el Minotauro. Estas criaturas son enemigas del héroe y están al servicio de Tifón. Los minotauros, como el resto de monstruos del juego, constituyen toda una raza monstruosa. Su función es la de custodiar puzles, cofres y bóvedas.

Las Gorgonas son seres muy lentos y fácilmente evitables. Siempre aparecen con otros monstruos. La única que puede petrificar es Medusa.

Quimera

Cotos es un *boss* en el juego, uno de los más poderosos. Se encuentra al final de la bóveda de Ares y debe ser vencido para recuperar la esencia de Ares.

PROPUESTA DIDÁCTICA

- La propuesta se aplicaría en un grupo de Cultura Clásica de 4° de ESO
- Objetivos principales: conocer algunos de los principales, dioses, héroes y monstruos de la mitología grecorromana, así como de los mitos a ellos asociados, y su pervivencia posterior.
- Una de las ventajas del juego es que recoge un buen número de fuentes clásicas, en particular Homero y Hesíodo.
- Se recomienda que antes de acceder al juego los alumnos hayan visto en clase al menos una panorámica general de la mitología griega.
- Se trabajará en el aula de informática después de formar cuatro equipos que jugarán de forma simultánea. Cada equipo llevará el nombre del dios que habrá de liberar del poder de Tifón para que recupere su esencia: Ares, Hefesto, Afrodita y Atenea. Los miembros del grupo tendrán cada uno un rol diferente: jugador, investigador, redactor y coordinador/portavoz del grupo. Estos roles pueden ser intercambiables. Se trata de crear un entorno de trabajo cooperativo-colaborativo.
- La actividad se desarrollará a lo largo de 9 sesiones

SECUENCIACIÓN I

- Sesión 1: Se explica el proyecto; se entrega una ficha técnica sobre el juego (hecha a partir de https://www.mobygames.com/game/155034/immortals-fenyx-rising/; evaluación previa de conocimientos a partir de un pequeño cuestionario sobre la mitología y los videojuegos; se constituirán los grupos; se les pedirá que busquen información sobre los mitos de Prometeo y Tifón.
- Sesión 2: Se empieza con el juego, en concreto, con la cinemática inicial, con la conversación entre Prometeo y Zeus, que sirve para presentar a los personajes. Se trabajará en clase los mitos de Prometeo y Tifón a partir de fragmentos sobre Prometeo y el robo del fuego y la presentación de Tifón que hace Hesíodo en la *Teogonía*. Se hará también una presentación general de los dioses, héroes y monstruos que podemos encontrar en el juego.
- Sesiones 3, 4 y 5: serán las dedicadas propiamente al juego, que se desarrollará todo él en el aula presencial. Cada grupo tratará de devolver la esencia perdida al dios cuyo nombre lleva el grupo
- A la vez que juegan los alumnos de cada grupo tendrán que ir anotando las características del dios o diosa en el juego, los mitos que han ido descubriendo y los monstruos con los que se han ido enfrentando. La liberación de cada dios toma al menos unos 90 minutos, por lo que se supone que con estas tres sesiones tendrán suficiente. Se premiará a aquel grupo que consiga resolver su misión los primeros.

SECUENCIACIÓN II

Sesión 6: Ya se supone que los alumnos habrán alcanzado sus objetivos en el juego. En esta sesión responderán en primer lugar a un cuestionario sobre su experiencia en el juego: ¿Quién es Fénix? ¿Cómo caracterizarían al dios cuya esencia han tenido que recuperar? ¿´Qué héroes se han encontrado en el juego y qué comportamiento mostraban? ¿Con qué monstruos se han enfrentado? Además, deberán redactar un resumen amplio sobre las dificultades encontradas en el juego y los pasos que han tenido que dar para devolver la esencia a su dios o diosa

Sesiones 7 y 8: Después de ver la cinemática con la que termina el juego, se dará a conocer el ránking de ganadores según las habilidades conseguidas y el tiempo empleado en la resolución de la misión encomendada. Luego los alumnos pasarán a elaborar en grupo los trabajos finales: comparación entre el dios clásico y el dios del videojuego, mitos clásicos abordados en el videojuego y relación de héroes y monstruos con los que han tenido que combatir.

Sesión 9: Exposición en clase de los trabajos de cada grupo por parte del coordinador/ portavoz.

CRÉDITOS

Todas las imágenes usadas en esta presentación proceden de dos sitios web:

- Las relacionadas con *Assassin's Creed Odyssey* proceden de: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s_Creed:_Odyssey

- Las relacionadas con *Immortals Phenyx Rising* proceden de: https://immortalsfenyxrising.fandom.com/wiki/Fenyx

Como se puede leer en la sección de Licensing, todo el contenido de estas web está acogido a Licencia Creative Commons.