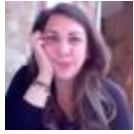


Programadores en Guatemala lanzan videojuegos para rescatar una identidad «que sí existe»



Escrito por **Laura Vidal**

Publicado el **19/07/2015** 20:23 GMT



Captura de pantalla del trailer de «Mayan Pitz», el juego de video basado en el Juego de Pelota Maya.

A través del trabajo de [Elsa Cabria desde Tea After Twelve](#) y el portal [Nómadas](#) puede tenerse un acercamiento interesante a las iniciativas digitales guatemaltecas en materia de juegos de video y del rol educativo que buscan tener. El centro de buena parte de estos juegos ha sido la celebración y la exploración de la historia y de la identidad de Guatemala, un país que, desde el punto de vista más

expandido en medios, se mueve al ritmo de sus violentos conflictos sociales y políticos.

El desarrollo de estos juegos y su popularidad entre los usuarios ilustran un movimiento que se interesa por el redescubrimiento de la cultura propia y de los símbolos que identifican a Guatemala de modo singular. Esto le ha alimentado las ideas a varias *startups* locales que buscan desarrollar distintos proyectos tecnológicos ligados al aprendizaje y la apreciación de la cultura nacional.

Así lo explica Cabria a través de su entrevista con Adrián Catalán, co-fundador de [Elemental Geeks](#), una de las copañías guatemaltecas que participa de estas iniciativas:

...[Varios] de los juegos, terminados o en proyecto, hablan de historia nacional. Pasado o presente. Sin importar si su apariencia es más lúdica que otra cosa. «Se está buscando rescatar una identidad que sí existe», dice [Adrián Catalán](#), [...]. «Hay un interés y una industria que está naciendo».

Uno de los ejemplos es [Flappy Quetzal](#), desarrollado a partir de [Flappy Bird](#), el popular juego desarrollado por Dong Nguyen. En el juego destaca el ave principal de Guatemala, el Quetzal, y fue desarrollado por Carlos Villagrán, un joven estudiante de Ingeniería de Sistemas que encontró la versión original «[demasiado sencilla](#)».

Otros juegos basados en partes importantes de la historia del país forman parte también de estos proyectos de video juegos educativos. Por el momento, la idea es que estos contextos históricos sirvan de telón de fondo. Sin embargo, destacar los escenarios históricos que dan sentido a la Guatemala de tiene como objetivo una presencia más amplia de imágenes guatemaltecas en los imaginarios juveniles.

Un héroe que corre para esquivar obstáculos que llegan de Xibalbá, el inframundo maya. Ese es el protagonista de un juego tipo *arcade* (máquina de juegos tipo tragamonedas) en el que el gamer (jugador) va ganando puntos mientras el *runner* maya pasa pantallas.

Está basado en el libro del [Pop Wuj](#) [la recopilación más famosa de las narraciones míticas y las leyendas clásicas del mundo maya].

Otro juego inspirado en la tradición precolombina de Guatemala es [Mayan Pitz](#), cuyas bases se explican en la página del proyecto en Wikipedia:

El concepto original del juego proviene del [juego de pelota tradicional de la civilización maya](#), el cual es considerado el primer deporte de la historia de la humanidad. Los personajes del juego Hun Hunapú e Ixbalanqué, son los protagonistas del libro maya «Popol Vuh», el cuál contiene la cosmovisión maya. El juego recrea diferentes escenarios de lugares pertenecientes a la antigua Mesoamérica y tiene una opción para conocer más acerca de la historia de cada lugar.

El diario [La Hora](#) entrevistó a Daniel Monroy, quien explicó una de las ideas detrás del desarrollo del juego y que coincide con las opiniones de los programadores responsables de esta nueva ola de videojuegos locales:

La idea es demostrar que en nuestro país sí se puede producir este tipo de videojuegos. De igual forma, se trata de recuperar y valorar la cultura guatemalteca a través de la tecnología, para que jóvenes connacionales y habitantes del resto del mundo puedan apreciar parte de la gran cultura e historia que poseemos

Buena parte de los juegos desarrollados hasta ahora forman parte de los accesorios propios de la tecnología móvil y esperan formar parte de numerosas iniciativas más con la experiencia lúdica como punto de partida. Las ideas juntan a un número creciente de programadores y dan lugar a la creación de comunidades digitales dedicadas a estos proyectos. Así, los representantes de la cultura digital en el país llevan adelante iniciativas que buscan juntar estas nuevas herramientas con algunos de los difíciles dilemas de la sociedad guatemalteca; por lo que el reto pareciera ser buscar que los elementos culturales jueguen más que un papel decorativo y que los juegos aborden temáticas más complejas y retadoras para el contexto:

Junto a su socio Rod, Alvarado y otras ocho personas integran la primera comunidad de desarrolladores de videojuegos de Guatemala. [Son los Gamedev GT](#) [...]. Ninguno tiene en mente una historia sobre la violencia en su país para desarrollar en videojuego. Tampoco quieren. Hablan más de la experiencia del jugador y del proceso de creación, de la narrativa, de la expresión visual, de la interactividad. Si matan jugando, por ahora es a extraterrestres.

Y si hablan de educar por medio del videojuego, su método es otro: «Los temas sociales son interesantes, pero estamos cansados de violencia».

Un desarrollo más detallado del trabajo de estas compañías puede verse en el artículo completo de [Elsa Cabria en *Nómada*](#). Del mismo modo, Gamedev GT alimenta periódicamente [una lista de juegos de video](#) hechos en el país.

<https://es.globalvoices.org/2015/07/19/programadores-en-guatemala-lanzan-videojuegos-para-rescatar-una-identidad-que-si-existe/>

