

The background of the entire page is a photograph of a computer workstation. In the upper left, a black spherical microphone on a stand is visible. To its right, a portion of a keyboard with white keys is shown. The scene is lit with a mix of red and blue light, creating a modern, tech-oriented atmosphere. The text is overlaid on a solid red rectangular area that covers the middle and lower portions of the image.

SEGUNDO CONGRESO INTERNACIONAL

# DiGRAES23

LIBRO DE ACTAS

FUENLABRADA, MADRID

25-28 DE ABRIL DE 2023

Actas de *EL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA: Historia, Identidad, Cultura*, 2do Congreso Internacional de DiGRA España 2023 (DIGRAES23), celebrado en Fuenlabrada del 25 al 28 de abril de 2023.

Más información en <http://digraes23.digraspain.org/>

ISBN: pendiente de concesión.



Universidad  
de Alcalá



Vicerrectorado de  
Comunidad Campus,  
Cultura y Deporte.

Imagen de portada por Lorenzo Herrera en Unsplash

LIBRO DE ACTAS

2DO CONGRESO INTERNACIONAL DIGRAES23  
*EL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA: HISTORIA, IDENTIDAD,  
CULTURA*

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

COMITÉ CIENTÍFICO .....	8
COMITÉ ORGANIZADOR.....	9
EL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA: HISTORIA, IDENTIDAD, CULTURA.....	10
NARRATIVA, PERSONAJES Y TEMAS ESPAÑOLES EN LOS VIDEOJUEGOS .....	12
EL DESTINO DE LOS PÍCAROS: LA INFLUENCIA ESPAÑOLA EN LOS RPG DIGITALES ACTUALES.....	13
<i>David Matencio Durán</i>	
EMOCIÓN RELIGIOSA Y CATOLICISMO EN ESPAÑA EN <i>BLASPHEMOUS</i> .....	16
<i>Lluís Anyó</i>	
BLASPHEMOUS: LA HEREJÍA EN EL APOCALIPSIS .....	20
<i>Andrea Carolina Quero Leal</i>	
VIDAJUEGOS: REPRESENTACIONES DE LA VIDA REAL EN LA EXPERIENCIA DE LOS MUNDOS ABIERTOS.....	25
<i>Rubén García Moreno</i>	
JUEGOS ANALÓGICOS DE TEMÁTICA ESPAÑOLA.....	31
EL JUEGO DE MESA MODERNOS EN ESPAÑA, SIGLO XX.....	32
<i>Antonio Catalán Villanueva</i>	
JUGANDO CON LA “NACIÓN”: CONSTRUYENDO LA HISTORIA DE ESPAÑA EN LOS JUEGOS DE MESA .....	37
<i>Jan Gonzalo Iglesia</i>	
<i>Xavier Rubio Campillo</i>	
LA LUDIFICACIÓN DE LA CORDURA EN LOS JUEGOS DE MESA DE AMBIENTACIÓN LOVECRAFTIANA.....	40
<i>Alberto Murcia</i>	
¿DÓNDE QUEDÓ LA TORTURA?: EL ESPACIO (EXTRA) LÚDICO EN ¡RESISTID! .....	44
<i>Alberto Murcia</i>	
ASPECTOS E INVESTIGACIONES DE LA INDUSTRIA EN ESPAÑA.....	48
LAS ESTRUCTURAS EMPRESARIALES DE LA PRENSA ESPAÑOLA ESPECIALIZADA EN EL VIDEOJUEGO.....	49
<i>Enrique Canovaca de la Fuente</i>	
<i>Víctor Navarro Remesal</i>	
¿QUÉ ERA UN VIDEOJUEGO EN ESPAÑA? LA CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD A TRAVÉS DE <i>MICROHOBBY</i> Y <i>MICROMANÍA</i> (1984-1990).....	53
<i>Salvador Gómez-García</i>	
<i>Isaac López Redondo</i>	
<i>Adrián Merinero Sánchez</i>	
ORDENADORES PERSONALES DE 8 BITS EN LA PUBLICIDAD DE LAS REVISTAS ESPECIALIZADAS EN ESPAÑA (1984-1991): UNA MIRADA A SU CONSTRUCCIÓN SOCIOCULTURAL.....	56
<i>Nuria Navarro Sierra</i>	
<i>Raquel Quevedo-Redondo</i>	

ANALIZANDO EL USO DEL JRPG: EL SIGNIFICADO FLOTANTE EN LA PRENSA ESPAÑOLA ESPECIALIZADA .....	59
<i>Adrián Caravaca Caparrós</i>	
<b>HISTORIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA.....</b>	<b>64</b>
HUGO FUE LA ESTRELLA: TELEVISIÓN INTERACTIVA, NOSTALGIA Y (FALTA DE) PRESERVACIÓN HISTÓRICA EN ESPAÑA .....	65
<i>Víctor Navarro Remesal</i>	
ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES NO JUGADORES EN LOS JUEGOS DE AVENTURAS AD .....	68
<i>Juan José Muñoz Falcó</i>	
<i>Raúl Montoliu Colás</i>	
DE LA ABADÍA QUEDA SÓLO EL NOMBRE. JUAN DELCÁN Y 'LA ABADÍA DEL CRIMEN' COMO PARADIGMAS DE LA ARQUITECTURA.....	72
<i>Germán Valle Heredia</i>	
<b>PERSPECTIVAS SOCIALES Y DE REPRESENTACIÓN, IDENTIDAD, COLECTIVOS ESPAÑOLES .....</b>	<b>76</b>
¿QUÉ TEMAS OCUPAN A LOS GAME STUDIES EN ESPAÑA? UNA REVISIÓN DE LA LITERATURA EN NÚMEROS ESPECIALES DEDICADOS A LA DISCIPLINA.....	77
<i>Beatriz Pérez Zapata</i>	
<i>Víctor Navarro Remesal</i>	
<i>Antonio José Planells</i>	
WALKING SIMULATORS COMO NOSTALGIA REFLECTIVA .....	82
<i>Diego A Mejía-Alandia</i>	
"AIR TIME!": <i>BALCONING SIMULATOR 2020</i> Y LA CRÍTICA AL TURISMO BASURA EN ESPAÑA .....	88
<i>Víctor Navarro Remesal</i>	
<i>Beatriz Pérez Zapata</i>	
<i>Ignacio Bergillos</i>	
<i>Mateo Terrasa Torres</i>	
BRECHA VIDEOLÚDICA DE GÉNERO. UN ANÁLISIS DEL COLECTIVO ADOLESCENTE SOBRE LAS DESIGUALDADES DE GÉNERO EN LA CULTURA VIDEOLÚDICA.....	91
<i>Júlia Vilasís-Pamos</i>	
<i>Pablo Esteban Romero Medina</i>	
<b>NARRACIÓN, ESTÉTICA Y DISCURSO VIDEOLÚDICO.....</b>	<b>95</b>
UN UNIVERSO DE POSIBILIDADES NECESARIAS: YOKO TARO Y LOS MUNDOS LUDOFICCIONALES POSIBLES COMO SUSTENTO NARRATIVO.....	96
<i>Antonio Francisco Campos Méndez</i>	
MIS VACACIONES DE VERANO EN EL MEDITERRÁNEO Y EN JAPÓN. INFANCIAS Y <i>SLOW GAMING</i> .....	99
<i>Alberto Porta-Pérez</i>	
<i>Víctor Navarro-Remesal</i>	
EL DINAMISMO DESDE LA ONTOLOGÍA DEL VIDEOJUEGO COMO CARACTERÍSTICA INTRÍNSECA DE SU ESTÉTICA IO3 .....	
<i>Miguel Rodrigo de Haro</i>	
<b>RELACIONES CON OTROS ÁMBITOS: FILOSOFÍA, LITERATURA, CINE Y TV, COMIC.....</b>	<b>108</b>

VIVIR TRAS EL DESASTRE CLIMÁTICO. ESTRATEGIAS DE ADAPTACIÓN A ENTORNOS NATURALES HOSTILES EN VIDEOJUEGOS DE SIMULACIÓN DE GOBIERNO .....109

*Carlos Moreno Azqueta*

DESPLAZAMIENTOS DE LA MIRADA: DE *NANOOK EL ESQUIMAL* A *NEVER ALONE*. CUANDO EL DOCUMENTAL DEFORMA Y EL GAMEPLAY DOCUMENTA.....113

*Marta Martín-Núñez*

*Alberto Porta-Pérez*

*Roberto Arnau-Roselló*

REGENERACIÓN MÍTICA Y SIMBOLOGÍA DEL FIN DEL MUNDO EN *A PLAGUE TALE: REQUIEM*.....117

*José Manuel Chico Morales*

REPRESENTACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS ESPAÑOLES EN WIKIPEDIA Y ANÁLISIS DEL SISTEMA DE CATEGORÍAS..... 121

*Ángel Obregón Sierra*

*Jorge Oceja*

## **NUEVAS PERSPECTIVAS DE INVESTIGACIÓN Y METODOLOGÍAS .....126**

EXPLORING THE ROLES OF POLITICAL NEWSGAMES IN DIGITAL JOURNALISM ..... 127

*Salvador Gómez-García*

*Teresa de la Hera*

BRANDED GAMES AS ETHICS CARRIER: PLAY, CONTEXT AND GOODVERTISING IN *A DOG'S STORY* .....130

*Laura Cañete Sanz*

*Sjors Martens*

EL RECONOCIMIENTO DE LO SAGRADO EN MUNDOS POSIBLES DE VIDEOJUEGOS ..... 134

*Arturo Encinas Cantalapiedra*

## **DESARROLLO E INDUSTRIA .....138**

### **JUEGO APLICADO (DEPORTIVO, DE MESA, POPULAR, ETC.).....138**

TFG-JAM: DISEÑO E IMPLANTACIÓN DE ACTIVIDAD EDUCATIVA MULTIDISCIPLINAR ENTRE GRADOS DE INFORMÁTICA Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL PARA LA GENERACIÓN DE IDEAS PARA TFGs..... 139

*Raquel Echeandía Sánchez*

*Adrián Domínguez Díaz*

*Sara Cortés Gómez*

*María Ruth García Pernía*

POSIBILIDADES Y CONTRAPARTIDAS DE LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA: ORIGEN, PERSPECTIVAS TEÓRICAS Y ESTADO DE LA CUESTIÓN .....144

*David Oña López*

DE LO DIGITAL A LO ANALÓGICO: LA TRASLACIÓN DE LA PROCEDIMENTALIDAD Y EL MUNDO LUDOFICCIONAL EN LOS JUEGOS DE MESA DE *THIS WAR OF MINE* Y *DARKEST DUNGEON*..... 148

*Joan Josep Pons López*

*Antonio José Planells de la Maza*

THE OCCULTIST: ETNOLOGÍA DE LA GÉNESIS DE UN VIDEOJUEGO .....151

*Ruth García Martín*

*Pablo Martín Domínguez*

*Begoña Cadiñanos Martínez*

## **CONVERGENCIAS SOCIALES E IDENTITARIAS..... 153**

SHIPPING IS SERIOUS BUSINESS: MOVIMIENTOS SOCIOCULTURALES ENTRE LOS SHIPPERS DE FINAL FANTASY VII. 154

*Ana Elisa Alonso Giménez*

ANIMAL AGENCY: HABITAR ENTRE LO HUMANO Y LO SALVAJE .....158

*Mateo Terrasa-Torres*

*Alberto Porta-Pérez*

*Jordi Montañana-Velilla*

EXTREMA DERECHA, NEOMASCULINIDADES Y VIDEOJUEGO: UNA REVISIÓN NARRATIVA DE LA LITERATURA..... 162

*Pablo Esteban Romero Medina*

*Júlia Vilasís-Pamos*

EL ENGAGEMENT DE LOS VIDEOJUEGOS INDIE: ESTUDIO DE CASO DE HOLLOW KNIGHT .....166

*Raquel Echeandía Sánchez*

*Sara Cortés Gómez*

## **PRE-CONGRESO DE DOCTORANDOS.....168**

VIDEOJUEGOS E IMAGEN DEL PODER. CONTINUIDAD Y VARIACIÓN EN EL LENGUAJE VIDEOLÚDICO: LAS REPRESENTACIONES HISTÓRICAS Y FICCIONALES DEL PODER ..... 169

*Rita Aloy Ricart*

IDENTIDAD GAMER Y MASCULINIDAD: NARRATIVAS Y TIPOLOGÍA EN EL USO DEL VIDEOJUEGO ..... 176

*Pablo Romero-Medina*

ANÁLISIS DE SOMBRAS DE GUERRA: LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA DESDE LOS GAME STUDIES..... 178

*Leonardo Ruiz Gómez*

LA EVOLUCIÓN DE LA ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO DESDE LAS TEORÍAS DEL FORMALISMO RUSO ..... 181

*Miguel Rodrigo de Haro*

LA «NATURALEZA-IMAGINADA» Y LA «PANTALLA-IMAGINARIA»: DOS ENFOQUES ESTÉTICOS PARA INTERPRETAR EL IMAGINARIO DE NUESTRA MODERNIDAD..... 182

*José Manuel Chico Morales*

SOCIALIZACIÓN POLÍTICA EN VIDEOJUEGOS DE SIMULACIÓN DE GOBIERNO..... 183

*Carlos Moreno Azqueta*

CUANDO EL MUNDO VIRTUAL SE SIENTE REAL. LA INMERSIÓN EL ENGAÑO A LOS SENTIDOS..... 184

*Cristina Ogando González*

APOCALIPSIS DIGITAL: ANÁLISIS MITOCRÍTICO SOBRE LAS NARRATIVAS DEL FIN DEL MUNDO EN VIDEOJUEGOS DE FANTASÍA (1990-2020) ..... 187

*Andrea Carolina Quero Leal*

## **AGRADECIMIENTOS.....188**

# COMITÉ CIENTÍFICO

DR. ADRIÁN DOMÍNGUEZ DÍAZ, UNIVERSIDAD DE ALCALÁ, ESPAÑA.

DR. ADSO FERNÁNDEZ BAENA, TECNOCAMPUS-UPF, ESPAÑA.

DR. ALBERTO MURCIA CARBONELL, UC3M, ESPAÑA.

DR. ALBERTO VENEGAS, UNIVERSIDAD DE MURCIA, ESPAÑA.

DR. ALEJANDRO LOZANO UNIVERSIDAD DE SALAMANCA, ESPAÑA.

DRA. ALEXANDRA SAMPER MARTÍNEZ, TECNOCAMPUS-UPF, ESPAÑA.

DR. ANTONIO CÉSAR MORENO CANTANO, UNIVERSIDAD COMPLUTENSE, ESPAÑA.

DR. ANTONIO JOSÉ PLANELLS DE LA MAZA, TECNOCAMPUS-UPF, ESPAÑA.

DR. ANTONIO LORIGUILLO, UNIVERSITAT JAUME I, ESPAÑA.

DRA. BEATRIZ LEGERÉN LAGO, UNIVERSIDAD DE VIGO, ESPAÑA.

DRA. BEATRIZ PÉREZ ZAPATA, TECNOCAMPUS-UPF, ESPAÑA.

DR. CARLOS MORENO AZQUETA, UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA, ESPAÑA.

DR. CARLOS RAMÍREZ-MORENO, UNIVERSIDAD LOYOLA, ESPAÑA.

DR. CRISTINA VILLALONGA GÓMEZ, UNIVERSIDAD DE NEBRIJA, ESPAÑA.

DR. DANIEL ARANDA, UOC, ESPAÑA.

DR. JORDI SÁNCHEZ-NAVARRO, UOC, ESPAÑA.

DR. JOSÉ ZAGAL, UNIVERSIDAD OF AVEIRO, PORTUGAL.

DRA. LARA SÁNCHEZ COTERÓN, UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID, ESPAÑA.

DRA. MAR MARCOS, UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID, ESPAÑA.

DR. MARÇAL MORA-CANTALLOPS, UNIVERSIDAD DE ALCALÁ, ESPAÑA.

DRA. MARÍA-JOSÉ ESTABLÉS UNIVERSIDAD COMPLUTENSE, ESPAÑA.

DRA. MARÍA-RUTH GARCÍA-PERNÍA UNIVERSIDAD DE ALCALÁ, ESPAÑA.

DRA. MARTA MARTÍN NÚÑEZ, UNIVERSITAT JAUME I, ESPAÑA.

DR. MATEO TERRASA-TORRES, UNIVERSIDAD DE LAS ISLAS BALEARES, ESPAÑA.

DR. MIGUEL SICART, IT UNIVERSITY OF COPENHAGEN, DINAMARCA.

DR. ÓLIVER PÉREZ-LATORRE, UNIVERSIDAD POMPEU FABRA, ESPAÑA.

DRA. PATRICIA TRAPERO LLOBERA, UNIVERSIDAD DE LAS ISLAS BALEARES, ESPAÑA.

DRA. RAQUEL ECHEANDÍA. UNIVERSIDAD DE ALCALÁ, ESPAÑA.

DR. SALVADOR GÓMEZ, UNIVERSIDAD DE VALLADOLID, ESPAÑA.

DRA. SARA CORTÉS, UNIVERSIDAD DE ALCALÁ, ESPAÑA.

DRA. SHAILA GARCÍA CATALÁN, UNIVERSITAT JAUME I, ESPAÑA.

DR. VÍCTOR NAVARRO REMESAL, TECNOCAMPUS-UPF, ESPAÑA.

# COMITÉ ORGANIZADOR

DR. ALFONSO CUADRADO, UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS, ESPAÑA.

DR. MARÇAL MORA-CANTALLOPS, UNIVERSIDAD DE ALCALÁ, ESPAÑA.

# VIDEOJUEGOS E IMAGEN DEL PODER. CONTINUIDAD Y VARIACIÓN EN EL LENGUAJE VIDEOLÚDICO: LAS REPRESENTACIONES HISTÓRICAS Y FICCIONALES DEL PODER

RITA ALOY RICART

Universitat Jaume I de Castelló

## ABSTRACT

La tradición cultural convencionalizada de las imágenes del poder posee su propia representación en el mundo videolúdico. Los videojuegos dan continuidad a numerosos estereotipos y temas de encuadre que tienen un largo recorrido en la Historia del Arte. Así, populares sagas como *Assassin's Creed* cuentan con personajes que transmiten de forma explícita la visualidad de distintas figuras del poder. Del mismo modo, videojuegos como *BioShock* alejado, en apariencia, de narrativas estrictamente históricas, también refleja personajes y escenarios que han heredado los temas de representación tradicionales y, al mismo tiempo, los han reformulado. Temas que, asimismo, tienen su propia continuidad y variación a un nivel transmediático (hipertextualidad). Con todo ello, el presente proyecto de tesis analiza determinadas figuras de poder históricas y ficcionales que se añan bajo unos convencionalismos relacionados con la representación del poder, estereotipos de género y, por tanto, bajo el amplio espectro de la tradición histórico-artística.

## Keywords

Videojuegos, imagen, poder, convencionalismo, estereotipo.

## INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación versa sobre la tradición cultural convencionalizada de la imagen del poder reflejada en los videojuegos. Es decir, como este medio audiovisual interactivo participa en la continuidad y variación de las imágenes, perpetrando y reinventando diversos estereotipos que han sido asociados a la imagen del poder dentro de la tradición de la Historia del Arte. Para desarrollar el estudio del tema planteado, se establece una división entre figuras históricas y figuras de la ficción. Así pues, se tienen en cuenta personajes tanto de videojuegos con una trama histórica como con una trama ficcional, pero con unos referentes claros. En ambos casos, se pueden observar personajes con una imagen de poder destacada y la posible tradición a la cual se remiten –en los videojuegos históricos, dicha tradición es inequívoca–. De esta manera, la mencionada división de personajes se realiza para establecer las posibles conexiones iconográficas. Es importante señalar que los protagonistas masculinos y femeninos del medio videolúdico se configuran y representan de distinta forma en cuanto al poder se trata y, principalmente, bajo unos clichés habituales que se han venido gestando en todos los *mass media* y muchas otras manifestaciones artísticas. Con todo ello, el paso final de la investigación consistirá en enfocarse sobre las implicaciones culturales que conlleva el uso de las imágenes y su plusvalía a través de la unión tales figuras históricas y ficcionales bajo unos estereotipos del poder, ya que en la mayoría de los casos se construyen bajo representaciones transversales en las cuales también intervienen, en mayor o menor medida, los estándares de género.

## MARCO TEÓRICO GENERAL DEL TEMA

Desde el surgimiento de los *Game Studies* son numerosas las investigaciones que tienen a los videojuegos por objeto de estudio principal analizando, además de sus implicaciones socioculturales, la diversidad de posibilidades que este medio audiovisual interactivo ofrece. Si bien es cierto que las investigaciones realizadas en torno a los videojuegos son cada vez más abundantes y cuentan con una mayor relevancia dentro del panorama académico, gran parte de esta bibliografía suele incidir en las vertientes sociológicas, psicológicas, educativas o comunicativas y, más recientemente, en la perspectiva de género y el uso del pasado. Así, el estudio de las imágenes suele quedar en un segundo plano y sólo sirven como un soporte visual para la investigación desarrollada. Por tanto, el análisis de los personajes de poder acaba por configurarse como un análisis histórico –más que iconográfico e iconológico– de las figuras que conforman la narrativa videolúdica. Con esto, los antecedentes del tema son escasos y por este motivo se utilizan, principalmente, estudios transversales relacionados para aplicar a la investigación las teorías ya existentes y realizar un proyecto de tesis a partir de una aproximación interdisciplinaria desde la Historia del Arte, los estudios de cultura visual, la historia cultural y los estudios de género.

En primer lugar, se usan estudios clásicos de iconografía e iconología y de la imagen del poder en el arte para lograr los objetivos planteados. Asimismo, son de especial relevancia los ensayos que abordan una filosofía de la imagen. Este planteamiento, es capital para el desarrollo teórico de la tesis pues los ensayos producidos en este marco pueden arrojar luz sobre la producción y uso de la imagen videolúdica. Por ello, en el trabajo siempre se tienen presentes autores como Peter Burke con *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*, donde analiza todo tipo de imágenes no como un mero producto de un tiempo y un espacio, sino también fruto de unas percepciones individuales y colectivas dentro de unos contextos sociales y culturales cambiantes. A este tenor, es imprescindible tener en cuenta el concepto de “implicaciones de la imagen” de Erns Gombrich, a través del cual explica el significado y cambios de significación de una imagen, es decir, el significado en primera instancia y una significación posterior diferente a la original, pero que ya forma parte intrínseca de tal imagen. En esta línea se pueden analizar las representaciones videolúdicas, pues como imágenes contemporáneas de una industria cultural tienen una significación tanto individual como colectivo, además de unas implicaciones para nuestro imaginario: modelan determinadas percepciones sobre el pasado y, consecuentemente, generan convencionalismos que acaban por reconocerse en la cultura popular.

En segundo lugar, se utilizan publicaciones generales sobre el análisis de videojuegos y su impacto: artículos como *Playing research: methodological approaches to game analysis* (2003) de Espen Aarseth o libros como *Levelling up. The cultural impact of the contemporary video games* (2016) editado por Alexia Bhéreur-Lagounaris y Brittany Khun, resultan útiles para contextualizar el medio videolúdico y relacionar su importancia en la sociedad contemporánea con las imágenes que produce. Asimismo, las publicaciones del grupo de investigación “Historia y Videojuegos” de la Universidad de Murcia son de especial relevancia, ya que tratan de forma más específica los diferentes usos de la historia en los videojuegos y cómo esto influye en el conocimiento histórico. Así, algunos de sus volúmenes como *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico* (2016) coordinado por Juan Francisco Jiménez Alcázar, Íñigo Mugueta Moreno y Gerardo Fabián Rodríguez, suponen un marco teórico crucial para el desarrollo de esta investigación y, ciertamente, para el marco académico del estudio de videojuegos. Asimismo, los estudios de Alberto Venegas Ramos, miembro de este grupo, sobre la historia y memoria en el videojuego marcan un punto de inflexión para la realización de la tesis, pues sus investigaciones sobre cómo y por qué se representa el pasado en el medio resultan en un avance para los análisis que se pueden abordar sobre éste. Sirva de ejemplo su libro, entre muchos otros, *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego* (2020).

Al analizarse las imágenes de poder que influyen en la configuración de los personajes de videojuegos –tanto ficticios como históricos– se utilizan las teorías artísticas y sociológicas sobre la configuración de los diversos modelos de masculinidad y feminidad, ya que todos ellos se relacionan intrínsecamente con las dichas imágenes de poder. Por ello, es necesario concebirlas

desde una perspectiva de género, la cual proporciona una respuesta a determinadas cuestiones sobre los distintos códigos de representación. De forma más concreta, la tesis tiene en cuenta los estudios de la masculinidad. Éstos, surgidos dentro del ámbito de los Estudios de género, pueden ser aplicados a una gran diversidad de investigaciones. La socióloga R.W. Connell, considerada como una de las pioneras de este campo, en su libro *Gender and Power: Society, the Person and Sexual Politics* (1987) utiliza por primera vez el término “masculinidad hegemónica”, el cual terminará por ser fundamental en el desarrollo de los *Men’s Studies*. Más específicamente, respecto al estudio de la imagen de la masculinidad, cabe destacar a José Miguel García Cortés con su libro *Hombres de mármol. Códigos de representación y estrategias de poder de la masculinidad* (2004), en el cual realiza un análisis diacrónico de cómo se ha ido construyendo la masculinidad en el contexto histórico y cultural occidental. Igualmente importante es el trabajo de Carlos Reyero en *Apariencia e identidad masculina. De la Ilustración al Decadentismo* (1996), cuyo estudio atiende a la evolución de la imagen masculina en el arte desde el siglo XVIII hasta finales del XIX.

Finalmente, las publicaciones que cohesionan estudios de género y videojuegos son cada vez más abundantes y multidisciplinarias. Para el presente proyecto, son importantes investigaciones como *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming* (2016) editado por Yasmin B. Kafai, Gabriela T. Richard y Brendesha M. Tynes, la cual forma parte de una serie de volúmenes en los que se debate sobre el género, la raza y la sexualidad en el mundo videolúdico. En esta misma línea, también se encuentra *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género* (2018), que contiene investigaciones de diversas autoras que se dedican al trabajo en videojuegos desde distintos ámbitos –desde el diseño y desarrollo hasta la divulgación y estudio narrativo–.

## METODOLOGÍA

Como es lógico, la investigación de esta tesis pone en relación diversas metodologías, entre las cuales destacan los *Game Studies*. Es bien sabido que éstos tienen como objeto de estudio principal los videojuegos propiamente dichos, ya que, como una forma de expresión lúdica y un medio audiovisual interactivo, han conformado un rico y particular imaginario colectivo que los ha convertido en obras culturales meritorias de un análisis académico. Por tanto, dicha metodología explora las cualidades y propiedades de los videojuegos, su cultura visual, las posibilidades que ofrecen gracias a la interactividad o las referencias a la tradición histórico-artística que pueden condensar. Todo ello pone de manifiesto que el medio videolúdico tiene una visualidad y un lenguaje propio y, por tanto, necesita de investigaciones que presten atención a tal fenómeno. Teóricos como Espen J. Aarseth con su libro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) o Jesper Juul con su trabajo *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds* (2005), asentaron las bases de los *Game Studies*. Ambos comentaban que el videojuego no puede ser analizado bajo los presupuestos con los cuales se analizan otros medios tradicionales, ya que como juegos y como objetos interactivos tienen un lenguaje propio y, por tanto, deben ser tratados con unos fundamentos nuevos, distintos a los ya existentes (Cruz Martínez, 2020).

Igualmente, y de forma más concreta, también se tienen presentes los incipientes *Historial Game Studies*, los cuales se centran en el estudio de videojuegos de temática histórica, es decir, los que utilizan el pasado como escenario principal ya sea representándolo de manera verosímil, contrafactual, a través de una ficción histórica, etc. Con todo esto, el nacimiento de nuevas metodologías ha propiciado el surgimiento de numerosos trabajos que estudian el medio más allá de un mero análisis formal, puesto que también exploran todo lo que concierne a su desarrollo, a los consumidores y su recepción (Peñate Domínguez, 2017).

En este sentido, entran a colación los discursos historiográficos de los reconocidos teóricos William Uricchio y Adam Chapman. Por lo que respecta al primero, con *Handbook of Computer Game Studies* (2005) planteaba aproximarse al videojuego histórico como si se tratase de una narrativa histórica, por tanto, como apunta Manuel A. Cruz Martínez, este hecho “implicaba la

aceptación por parte de la academia, de las manifestaciones históricas no profesionales o no académicas que constituyen la historia pública” (2020, p. 44) y, además, suponía tener en cuenta “el análisis discursivo de la narrativa histórica del videojuego. El enfoque desde entonces se centra en analizar cómo estos videojuegos presentan la historia: qué ideas, temas y perspectivas sacan a relucir, y cómo los plantean” (2020, p. 45). Por lo que respecta a Chapman, con su libro *Digital Games as History: How video games represent the past and offer access to historical practice* (2016), estableció un análisis propio para los videojuegos con el objetivo de estudiar cómo cada uno construye de forma particular una narrativa histórica determinada. En suma, ambos teóricos consideran los videojuegos como una forma más de historia, lo cual provocó cierta controversia, ya que dicho medio distorsiona el pasado en mayor o menor medida. No es una representación fiel de éste y, en la mayoría de los casos, no utiliza fuentes históricas o no intervienen historiadores en su desarrollo (Venegas Ramos, 2020). Aunque esta corriente ha acabado por perder relevancia, hoy en día continúa estando muy vigente en el discurso historiográfico de los investigadores de videojuegos, puesto que, por primera vez, se ponía el foco de atención en los videojuegos y su consecuente análisis iba más allá de los aspectos formales y/o tecnológicos.

De acuerdo con lo comentado, la mayor parte de las investigaciones y aspectos que atañen a los *Game Studies* están más orientados hacia la disciplina de Historia que hacia la disciplina de la Historia del Arte. Para esta última, las investigaciones que hacen converger arte y videojuegos, o más bien, estudios de la imagen y videojuegos, son un tanto escasas. Por este motivo y para conseguir los objetivos de la investigación, de acuerdo con lo anteriormente avanzado, se realizará un enfoque metodológico teniendo en cuenta el campo de la iconografía y la iconología, además de estudios de cultura visual. Del mismo modo, la perspectiva de la historia cultural también jugará un importante papel en este proyecto, ya que la afirmación de Jacob Burkhardt sobre la influencia mutua entre Cultura y Arte es extrapolable a los videojuegos. Éstos, como una obra, expresión y fenómeno cultural contemporáneo, ofrecen un corpus de imágenes diverso y transmidiático y, por tanto, hipertextual, que debe ser tenido en cuenta para el estudio académico.

Finalmente, otro importante enfoque metodológico del presente proyecto de investigación son los estudios de género y, más concretamente, los antes referenciados *Men's Studies*. En su mayoría, los videojuegos que forman los casos de estudio de esta investigación están protagonizados por personajes masculinos, por lo que se hace necesario su abordaje desde dicho enfoque. De esta forma, se puede extrapolar a los estudios de videojuegos y de masculinidades lo que Francisco A. Zurian comenta sobre la cohesión de los estudios de género con los estudios fílmicos: “Los estudios de género (*Gender Studies*) aplicados al cine, y, en general, al audiovisual, nacen con el interés manifiesto de aportar una preocupación sobre la representación de los modelos, personajes y temas” (Zurian, 2011, p. 33).

### **AVANCES CONCRETOS DE LA INVESTIGACIÓN**

Los casos de estudios propuestos para la tesis son diversos, desde personajes de *Assassin's Creed* o *Civilization* hasta *BioShock* o *Far Cry*. Se ha avanzado en gran medida en los correspondientes a la familia Borgia, concretamente Lucrecia; *BioShock Infinite* y *Far Cry 5*. Respecto a Lucrecia Borgia se ha analizado su figura e imagen en el videojuego *Assassin's Creed Brotherhood* a partir de la continuidad de los estereotipos de la conocida como leyenda negra borgiana. Con ello, se han observado las fábulas históricas vertidas sobre los Borgia en general y Lucrecia en particular. Una familia que poseyó y posee una fama, creada por actores externos a ellos, de ansia y abuso de poder, envenenamientos, pecados sexuales, etc. Tales aspectos fueron enormemente atractivos para los artistas del siglo XIX y XX, quienes avivaron los escándalos. El siglo XXI se ha embebido de ello y ha terminado de consolidar su leyenda: para los medios de comunicación de masas la familia Borgia ha supuesto un potente gancho comercial, por lo que en la mayoría de las producciones se abusa de una reducción maniquea.

A pesar de que un gran número de historiadores mantienen una visión crítica de los Borgia y han desmentido muchos de los aspectos mitificados, la mayoría de las ficciones, como los videojuegos en este caso, contribuyen a la continuidad de la leyenda negra del linaje, a mantenerla

en el imaginario colectivo. Así, en muchos casos, la historia solamente sirve como telón de fondo para crear narraciones o atraer al público con una ambientación pasada. En su análisis sobre el cine de los Borgia, Cortés (2016) apuntaba a la contribución del medio a prefijar una imagen universal de la familia, lo cual es extrapolable al videojuego. *Brotherhood* se ha retroalimentado de todas las manifestaciones visuales y textuales, más míticas que históricas, forjadas sobre los Borgia. De este modo, es posible hablar de una hipertextualidad en el momento de representar a la familia. Esto, para el personaje de Lucrecia se traduce en una visualidad hipersexualizada de su figura, además de las conversaciones y misiones que la instrumentalizan y la tildan de mujer fatal. Así pues, encarna una serie de clichés machistas cuyo uso es habitual para representar a figuras femeninas en la ficción videolúdica, y en el caso de Lucrecia Borgia en concreto, alejada de sus fuentes visuales coetáneas. Ciertamente, los anacronismos, falsos históricos, etc. pueden ser perjudiciales, pero lo importante no es tanto la tergiversación de los hechos sino analizar qué se tergiversa y por qué. En el caso de los Borgia se han seguido los estereotipos de la leyenda negra con unos motivos claros que poco difieren de otras producciones: crear una trama e interacciones atrayentes y, al fin y al cabo, mediáticas. Para ello, los escándalos asociados al linaje funcionan a la perfección, dando lugar a una conjunción de industria y obra cultural. Así pues, como videojuego de alto presupuesto y, por tanto, con la intención de alcanzar el mayor número de público, *Assassin's Creed Brotherhood* ha adaptado la historia al lenguaje videolúdico buscando, como afirma Venegas Ramos (2020), el espectáculo y la evasión a través del uso estético del pasado.

Otro de los casos de estudio avanzados son los que respectan a los personaje ficticiales Zachary Comstock, del videojuego *BioShock Infinite* y a Joseph Seed de *Far Cry 5*. Ambas figuras son susceptibles de un análisis comparativo debido a los referentes que se utilizan para configurar su imagen de poder. Si bien es cierto que tales convencionalismos visuales son más claros en *BioShock*, los dos videojuegos se sirven del pasado artístico y su abanico cultural como fuente de inspiración para desarrollar la historia e imagen de sus escenarios y protagonistas. Más allá de sus personajes en sentido estricto, se presentan con una propaganda que enriquece la narrativa visual de los videojuegos en la que se observa plenamente su posible tradición cultural convencionalizada, culminando en una (auto)biografía ficcionalizada. Todo, en su conjunto, sirve para mitificar sus figuras y legitimar su poder.

Al principio del videojuego, Zachary Comstock se presenta al jugador con una serie de citas y epifanías que hacen referencia a cómo ha fundado la ciudad de Columbia, cuyos valores primordiales se basan en el fundamentalismo religioso y el excepcionalismo estadounidense; valores que se concentran en su figura y que condicionan su trasfondo y visualidad, es decir, la imagen física de Comstock y su propaganda. A diferencia de Comstock, Joseph Seed cuenta con más apariciones en persona y no tanto a través de representaciones. Cuando se presenta ante el jugador, lo hace en cinemáticas que le muestran, casi siempre, en planos contrapicados o primeros planos que resaltan su posición de poder y autocondición divina. Asimismo, aparece normalmente portando un rifle de asalto, con el torso desnudo y la bandera de Estados Unidos de fondo (modificada con la cruz símbolo de su secta). Justifica sus acciones a partir de considerarse el elegido de Dios para librar a los habitantes de un colapso que acabaría con el mundo conocido, y por ello erige santuarios por todo el condado con el fin de difundir su palabra.

Así pues, ambos encarnan un estereotipo de "padre fundador" debido a su contexto narrativo, cuyo hito fue fundar la ciudad de Columbia y un culto religioso en Hope County respectivamente. Tal estereotipo, afianzado por la carga simbólica del excepcionalismo estadounidense y el fundamentalismo religioso, se traduce en una imagen de poder patente a través de la representación de sus efigies en estatuas monumentales. En este sentido, es posible retrotraerse a numerosas figuras de monarcas a lo largo de la Historia del Arte. No obstante, su similitud tanto visual como teórica es, si cabe, más evidente con los monumentos de la Madre Patria de Volgogrado y Kiev. De igual forma, Comstock y Seed convergen en otro estereotipo como lo es el de líder religioso, puesto que condensan una iconografía –o más bien temas de encuadre de acuerdo con el término empleado por Bialostocki– y trasfondo narrativo relacionado con figuras de

la tradición bíblica como Moisés, Noé, San José o Jesucristo, cuya carga de significado es arrastrada en sus representaciones.

## CONCLUSIÓN

Pese a que el proyecto de tesis todavía está en una fase temprana de la investigación, debido a los avances acometidos a través de los casos de estudio aquí expuestos, es posible avanzar ciertas conclusiones: los personajes de los videojuegos analizados mantienen una semejanza tanto iconográfica como de significado con determinadas figuras de la tradición histórico-artística y sus reconocidas imágenes de poder, dejando patente que la Historia y la Historia del Arte funcionan en la creación de videojuegos; son disciplinas muy atractivas para el medio. Por ello, es destacable esa continuidad y consecuente variación de determinados temas de representación y de encuadre, esa supervivencia de la imagen de la que participan también los videojuegos. La imagen videolúdica intercede en el imaginario colectivo y le da forma. Incluso las imágenes ficcionales poseen igualmente una carga de significado en todas sus formas –histórica, artística, social, cultural, etc.–, pues parten de imágenes reconocidas para el público debido a una serie de convencionalismos de representación. Por tanto, el uso del pasado ya sea con una intención más didáctica o de evasión, es un recurso muy activo en los medios de comunicación de masas contemporáneos. Por lo que espero que este trabajo suponga una aportación académica sobre la correspondencia o (inter)dependencia de las imágenes videolúdicas con la Historia del Arte.

En suma, la presente investigación proporciona un acercamiento original al análisis de videojuegos. De este modo, cubre las posibles lagunas existentes en cuanto a los estudios sobre Historia del Arte y videojuegos. De la misma manera, el enfoque metodológico utilizado también supone una novedad respecto a los trabajos que han abordado un tema similar, ya que se analiza la imagen del videojuego propiamente dicha, la cual será el documento y/o fuente principal de la tesis. Partiendo de la imagen del videojuego se realiza un recorrido desde los convencionalismos de representación del poder en la Historia del Arte hasta el peso de los estereotipos en el fenómeno transmedia. Por tanto, tanto el tema de la investigación como la manera de abordarlo crea un puente entre los *(Historical) Game Studies* y la Historia del Arte. Asimismo, proporciona un avance dentro de esta última al incorporar en una disciplina clásica el estudio de un medio y fenómeno cultural tan contemporáneo como lo es el videojuego.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, E. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. 2003. "Playing research: methodological approaches to game analysis". *Artnodes*
- Bhéreur-Lagounaris, A. y Khun B., eds. 2016. *Leveling up. The cultural impact of the contemporary video games*. Oxford: Inter-Disciplinary Press.
- Burke, P. 2005. *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona: Biblioteca de bolsillo.
- Chapman, A. 2016. *Digital Games as History: How video games represent the past and offer access to historical practice*. New York: Routledge.
- Connell, R.W. 1987. *Gender and Power: Society, the Person and Sexual Politics*. Stanford University Press.
- Cruz Martínez, M.A. 2020. "Videojuegos históricos e historiografía: acercamientos, problemas y alternativas". En *Humanidades Digitales y Videojuegos* coordinado por J. F. Jiménez Alcázar, G.F. Rodríguez y S. Maris Massa, 41-73. Universidad de Murcia.
- García Cortés, J. M. 2004. *Hombres de mármol. Códigos de representación y estrategias de poder de la masculinidad*. Barcelona: Egales.

- Gombrich, E. 1982. *Imágenes simbólicas. Estudios sobre el arte del Renacimiento*. Madrid: Alianza Forma.
- Irrational Games, 2013. *BioShock Infinite*. PlayStation 3. 2K Games.
- Jiménez Alcázar, J.F., Mugueta I. y Fabián Rodríguez G., coords. 2016. *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*. Universidad de Murcia.
- Juul, J. 2005. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds* Cambridge: The MIT Press.
- Kafai, Y. B., Richard, G.T. y Tynes B. M. 2016. *Diversifying Barbie and Mortal. Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*. Pittsburg: ETC Press.
- Peñate Domínguez, F. 2017. "Los Historical Game Studies como línea de investigación emergente en las Humanidades". *Cuadernos de Historia Contemporánea*, vol. 39, p. 387-396.
- Reyero, C. 1996. *Apariencia e identidad masculina. De la Ilustración al Decadentismo*. Madrid: Cátedra.
- Ubisoft Montreal, 2010. *Assassin's Creed Brotherhood*. PlayStation 3. Ubisoft
- Ubisoft Montreal, 2018. *Far Cry 5*. PlayStation 4. Ubisoft.
- Uricchio, W. 2005. *Handbook of Computer Game Studies*. Massachusetts: MIT Press
- Venegas Ramos, A. 2020. *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil Ediciones.
- Zurian Hernández, F.A. 2011. "Héroes, machos o simplemente, hombres: una mirada a la representación audiovisual de las (nuevas) masculinidades". *Secuencias. Revista de Historia del Cine*, vol. 34, p. 32-53.