

LUDOMITOLOGÍAS

Entrevistas con la comunidad académica sobre juegos y mitos



Víctor Navarro Remesal

Antonio José Planells de la Maza

Beatriz Pérez Zapata

Mateo Terrasa Torres

Alberto Porta

“Mito e ideología en los videojuegos contemporáneos (LUDOMYTHOLOGIES)”, proyecto financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación de España bajo el proyecto con número de referencia PID2020-118776GA-I00

Índice

Introducción. La comunidad ludomitológica	4
Dom Ford	7
Souvik Mukherjee	11
Martin Roth	13
Susana Tosca	16
Clara Fernández Vara	24
Miguel Sicart	28
Eugen Pfister	31
Salvador Gómez	34
Stefano Gualeni	38
Alexander Vandewalle	43

Introducción. La comunidad ludomitológica

Todo videojuego construye un mundo, y todo mundo, para ser habitado, necesita un relato de fondo que explique de dónde vienen las cosas, por qué son como son y qué relación guardan entre sí. A ese relato de fondo, a ese modelo naturalizado para comprender el mundo, lo llamamos mito. No hablamos aquí del mito desde la noción popular del engaño, ni de su exclusiva acepción como una historia sagrada de dioses y héroes, sino de algo más amplio y elusivo: un conjunto de estructuras, relaciones y significados que una comunidad da por sentados hasta el punto de dejar de verlos como construcción y empezar a experimentarlos como naturaleza, como diría Roland Barthes. En este sentido, el proyecto Ludomitologías nace de la convicción de que los videojuegos son hoy uno de los espacios culturales más fértiles (y menos explorados en profundidad) donde este proceso de mitificación tiene lugar: en sus historias, por supuesto, pero también en sus mecánicas, en sus mundos, en las comunidades que los rodean y en las conversaciones y disputas que generan.

Pensar el mito y el juego juntos obliga a superar una tentación muy extendida: la de reducir el estudio del mito en los videojuegos a un catálogo de dioses griegos, nórdicos o egipcios reconvertidos en personajes jugables, o a la aplicación mecánica del viaje del héroe de Joseph Campbell a cualquier argumento que incluya una aventura. Esa vía, aunque cómoda, empobrece el fenómeno y simplifica el potencial estructural y simbólico del mito a un mero decorado. En este sentido, las entrevistas que componen este informe apuntan, cada una desde su disciplina, hacia una comprensión más rica y más (in)cómoda del mito entendida como una red de contradicciones, relaciones complejas, marcos simbólicos y prácticas rituales que dan forma a cómo entendemos el mundo, dentro y fuera de la pantalla videolúdica.

Esta comprensión ampliada del mito mediante las entrevistas a expertos permite distinguir, y a la vez conectar, dos maneras en que los juegos se relacionan con él. Por un lado, las prácticas lúdicas pueden entenderse, *per se*, como un mito, entendido este como un entramado de sistemas capaces de crear mundos compartidos, coherentes y habitables, del mismo modo en que un mito articula una cosmovisión. Ya desde Huizinga y Caillois, el juego, como el ritual, es una fábrica de sentido. Por otro lado, los juegos también pueden existir a través del mito en tanto que artefactos culturales producidos por personas concretas, en momentos históricos concretos, atravesados por las mitologías (a vueltas con el sentido barthesiano del término) que laten en su

cultura de origen. El capitalismo, la meritocracia, la masculinidad heroica, el miedo al colapso social o la fantasía del elegido no son inventos del videojuego, pero el videojuego los aloja, los repite y, en no pocas ocasiones, los naturaliza de manera distinta a como lo han hecho los otros medios audiovisuales.

Al mismo tiempo, el mito nunca es un bloque fijo e inmutable, sino que puede mutar en distintos estadios de crisis, tal y como ya apuntó José Manuel Losada. Por ello, las entrevistas reunidas aquí insisten también en su carácter plural, cambiante y en constante disputa por los actores que lo rodean. Así, por ejemplo, para Souvik Mukherjee, la crítica poscolonial recuerda que toda mitología dominante deja fuera voces e historias “menores”, silenciadas bajo capas de eurocentrismo, mientras que para Alexander Vandewalle el reciente auge de juegos que recuperan tradiciones locales y regionales (del folclore de Alaska al de Polinesia, pasando por África occidental o el sur de Estados Unidos) demuestra que el videojuego puede ser también vehículo de memoria cultural y de reparación simbólica, y no solo de repetición de los grandes relatos ya conocidos. De modo semejante, para Vandewalle la reescritura de figuras mitológicas con identidades, sexualidades y cuerpos antes invisibilizados muestra que el mito, lejos de ser un marco cerrado, es un territorio en disputa donde cada nueva obra puede reafirmar, cuestionar o transformar lo heredado. Y el mito, además, se genera también en el presente: los mundos de videojuegos más consolidados (como los presentes en las sagas de Zelda o en los Souls, en palabras de Dom Ford, Martin Roth o Clara Fernández Vara) pueden llegar a ser “canonizados” por sus propias comunidades de jugadores a la categoría de mito, en un proceso de mitificación que mira hacia adelante y en las coordenadas propias del medio videolúdico.

Esta doble dirección (mitos *en* el presente, heredados y reinterpretados, y mitos *del* presente, generados por la práctica misma del juego y de sus comunidades) es, en realidad, el eje que ha dado nombre y sentido al proyecto Ludomitologías. Es, en síntesis, la búsqueda de un espacio de encuentro entre tradiciones distintas y, por ende, de una pluralidad de miradas (lo trascendente y lo inmanente, lo heredado y lo naturalizado) que, como el propio mito, es irreductiblemente interdisciplinario.

Las páginas que siguen recogen precisamente esa pluralidad de voces. Diez investigadoras e investigadores de procedencias, disciplinas y tradiciones distintas (desde los estudios de medios y la narrativa hasta la filosofía, la historia, la ética o el periodismo) han aceptado dialogar con

nuestro equipo sobre qué es el mito, cómo se relaciona con el videojuego y qué mitos concretos les parecen más urgentes o más reveladores de nuestro tiempo. Sus respuestas no siempre coinciden, y esa falta de acuerdo es, en sí misma, una de las conclusiones más valiosas de este trabajo: no existe un único mito del videojuego contemporáneo, sino una constelación de mitologías que conviven, se refuerzan y a veces se contradicen. Invitamos a quien lea estas entrevistas a hacerlo como quien empieza a trazar un mapa; un mapa provisional, hecho de preguntas tanto como de respuestas, sobre el modo en que jugamos, contamos y, sobre todo, creamos las historias que dan forma a nuestro mundo.

Dom Ford



Dom Ford es investigador postdoctoral en el Center for Digital Narrative de la Universidad de Bergen, donde investiga las actitudes de los jugadores hacia los PNJ impulsados por LLM. Anteriormente, fue investigador postdoctoral en el ZeMKI, Centre for Media, Communication and Information Research de la Universidad de Bremen, donde trabajó sobre comunidades de juegos digitales. Le interesa cómo construimos y habitamos mundos compartidos, tanto dentro como fuera del

juego. Su primer libro, *Mytholudics: Games and Myth* (De Gruyter, 2025), utiliza el concepto de mito para explorar cómo construimos esta realidad tanto dentro de los juegos como a través de ellos. Realizó su doctorado (2019-2022) en el Center for Digital Play de la Universidad de la IT University of Copenhagen.

Su trabajo sobre mytholudics, desarrollado en su tesis y en el libro del mismo nombre, le han convertido en una de las referencias del estudio de estructuras míticas en el juego.

¿Cuál es tu definición operativa de mito?

La definición que utilizo en mi libro es: «Una mitología es un modelo naturalizado para comprender el mundo. El proceso de conversión en mito funciona al enmarcar un conjunto de elementos, afirmar una relación natural entre ellos y sacarlos de la cultura y situarlos más allá de ella» (2025, p. 61). Esto se basa en una combinación de la comprensión del mito que propone Roland Barthes en *Mitologías* (1972) como una forma de expresar significado más que como algo concreto y en el análisis del discurso mítico de Frog (2022), en el que entiende la mitología como un modelo para comprender el mundo y aquello que lo compone.

¿Puedes explicar la metodología que empleaste en tu tesis y libro?

El enfoque mitolúdico (*mytholudics*) es el principal método en mi libro. Se basa en el análisis del *discurso mítico* de Frog (2022), que identifica *elementos clave* del discurso mítico y los combina en *ecuaciones*. Esto nos permite mostrar cosas, relaciones, supersticiones, tabúes, historias y otros elementos que tienen una importancia mítica para un grupo de personas en un momento determinado. Lo mitolúdico adapta este método a los videojuegos, teniendo en cuenta que los mundos de juego son, en cierto sentido, mundos completamente formados que pueden ser habitados, pero también obras de ficción que intentan transmitir un mensaje. A través de lo mitolúdico, el investigador considera el juego en sus propios términos, como un mundo emulado (los juegos *como* mito), pero también los ve como artefactos culturales producidos por personas específicas en un momento determinado, influenciados por sus propios mitos (los juegos *a través* del mito). En el artículo “**Approaching FromSoftware’s *Souls* games as myth**” (2024), estudio los juegos de FromSoftware, por ejemplo, y examino cómo sus mundos funcionan a través de ciertos mitos compartidos relacionados con el fuego, el deseo y la divinidad, pero también cómo esos mitos se inspiran en mitologías existentes del “mundo real” y juegan con ellas.

¿Qué ventajas crees que tienen los mitos como marco teórico frente a la narrativa y la ideología?

Aquí me ha influido mucho la advertencia de Frog (2018, p.10) de que «cuando los mitos se definen como historias, podemos ver historias donde no las hay». Frog argumenta que en el folclore, muchas cosas tienen relevancia en la sociedad más allá de las historias. Tabúes y supersticiones, por ejemplo, o eventos míticos aislados, personajes y relaciones mitificadas (como el significado de ser hermanos). A menudo estos elementos se entienden como historias de tal manera que la palabra «historia» no designa nada en concreto. Para Frog, esto también significa que presuponemos que todo lo significativo en una sociedad forma parte de una narrativa más amplia, aún por descubrir, que puede no existir.

Mi comprensión del mito puede verse a menudo como indistinta de la de la ideología. En mi libro, intento diferenciar ambos conceptos de la siguiente manera (pp. 62-63):

El filósofo Slavoj Žižek (2008, pp. 15-16) define la ideología como «no simplemente una ‘falsa conciencia’, una representación ilusoria de la realidad, sino más bien la realidad misma, que ya debe concebirse como “ideológica”; lo “ideológico” es una realidad social cuya mera existencia implica el desconocimiento de su esencia por parte de sus participantes». Así pues, la ideología se asemejaría mucho a una mitología completamente naturalizada y entendida en un sentido amplio que constituye un modelo para el funcionamiento de la sociedad. Barthes (1972, p. 153) adopta una postura similar, argumentando que pasamos «de la semiología a la ideología» cuando «conectamos un esquema mítico con una historia general para explicar cómo se corresponde con los intereses de una sociedad determinada». Para Barthes, la mitología es «parte tanto de la semiología, en la medida en que es una ciencia formal, como de la ideología, en la medida en que es una ciencia histórica: estudia las ideas en forma (*ideas-in-form*)».

Barthes nunca ofrece una definición concreta de ideología ni de cómo difiere de su comprensión de la mitología, pero podemos plantearla de la siguiente manera: una ideología es una mitología totalizadora y naturalizada sobre el funcionamiento de la sociedad en su conjunto. La mitología, a su vez, puede ser más granular y modular, y formar parte de una ideología. Un claro ejemplo es el uso que hicieron los nazis de las mitologías y el folclore germánicos para naturalizar su ideología e intentar realzar su imagen como salvadora y defensora de la “verdadera” cultura germánica frente a la supuesta contaminación cultural y una Alemania “acobardada” tras la Guerra Mundial (Dorson, 1978). Así pues, la ideología es en cierto modo un resultado grandioso de la mitificación. La mitología, en cambio, oscila entre lo grandioso y lo pequeño, requiriendo tanto una lectura semiótica minuciosa de elementos individuales, aparentemente intrascendentes, como una contextualización de estos elementos en relación con otros y con el largo devenir de la historia.¹

De esta manera, considero que la mitología es un marco analítico más útil que cualquiera de los otros dos, porque se adapta mejor a las formas complejas a través de las cuales las personas realmente dan sentido al mundo en la práctica, en lugar de tener que encajar a la fuerza las

¹ Traducción de los editores a partir de la cita de Ford de su libro.

formas en que las personas entienden el mundo en historias que no necesariamente existen, o en ideologías específicas en las que las personas en cuestión pueden no creer realmente.

Según tu análisis, ¿cuáles son los mitemas y mitos dominantes en los videojuegos contemporáneos y cuáles son más interesantes para ti?

Una de las cosas más sorprendentes (e interesantes) que descubrí en mi libro fue la cantidad de narrativas de ciencia ficción que, en realidad, son narrativas fantásticas poco disimuladas, y que suelen emplear la figura del “héroe de la profecía” o “el elegido”. Por ejemplo, *Assassin’s Creed* y *Horizon Zero Dawn* transforman en ciencia ficción el concepto del elegido, más propio de la fantasía, al convertirlo en algo genético. Se esfuerzan no por escapar del mito, sino por racionalizarlo mediante la ciencia. Esto sugiere una cierta relevancia de la propia construcción, que perdura incluso entre épocas epistémicas.

También existen tensiones interesantes entre lo poco deseable que es repetir indefinidamente el tropo de “solo tú puedes salvar el mundo” (relacionado, por supuesto, con el del elegido; véase Jennings, 2022) y la necesidad de que la mayoría de los juegos ofrezcan un alto grado de libertad de acción y control. Los juegos que abordan esta tensión de forma interesante merecen ser explorados.

¿Cómo ves el futuro del estudio de mitos y juegos?

Principalmente, el estudio del mito en los juegos debe distanciarse de Joseph Campbell y Carl Jung. Si bien estos enfoques tienen su mérito, lamentablemente la mayor parte del trabajo en este campo se ha limitado a aplicar el Viaje del Héroe a juegos de manera aleatoria sin razón aparente. Afortunadamente, este cambio ya ha comenzado, con críticas a Campbell y con enfoques (como la mitoludica y la ludomitología) que se alejan del monomito. Al igual que los estudios de juegos, el mito es interdisciplinario, y el camino a seguir pasa por aceptar esta interdisciplinariedad y fomentar enfoques diferentes e innovadores.

Souvik Mukherjee



Souvik Mukherjee es profesor adjunto de Estudios Culturales en el Centre for Studies in Social Sciences Calcutta. Su investigación examina la relación entre los videojuegos y las ideas canónicas de la narrativa, así como la manera en que estos juegos influyen y desafían las concepciones actuales de tecnicidad, identidad y cultura en general. Sus intereses actuales incluyen el análisis de paratextos de videojuegos, como guías y análisis posteriores a la acción, el

concepto de tiempo y telos en los videojuegos, y las representaciones del colonialismo y el imperio en estos. Además de estos y otros temas relacionados con los estudios de videojuegos, imparte clases de Literatura Moderna y mantiene un gran interés en las Humanidades Digitales. Es autor de las monografías *Videogames and Storytelling: Reading Games and Playing Books* (Palgrave Macmillan, 2015), *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back* (Springer, 2017) e *Indian Boardgames, Colonial Avatars: Transculturation, Colonialism and Boardgames* (De Gruyter, 2025).

Los amplios conocimientos de Mukherjee sobre los puntos de contacto entre literatura y juegos, así como su familiaridad y estudio en detalle de mitologías e imaginarios de la India, tienen un gran interés para nuestro proyecto.

Como experto en literatura y videojuegos, ¿cuál piensas que es la mejor manera de estudiar historias y los mitos presentes en estas? ¿Hay algo que los estudios del juego no estén empleando, por ejemplo de los estudios de la literatura?

Considero que la fuerza de los mitos y las historias que generan reside en su pluralidad, más que en una fórmula monomítica. Los estudios literarios suelen abordar ideas posestructuralistas sobre

narrativas que representan dicha pluralidad, pero no llegan a incluir ejemplos prácticos que los estudiantes puedan experimentar. Los videojuegos podrían funcionar como tales textos en los cursos de literatura. Además, podrían ofrecer maneras de apreciar mejor la paratextualidad. Los estudios de videojuegos también se podrían beneficiar de las metodologías de análisis textual de los estudios literarios, especialmente en cómo los investigadores del juego podrían aproximarse al análisis lúdico.

¿Qué nos puede enseñar el poscolonialismo sobre mitos?

Los enfoques poscolonialistas, como los estudios subalternos, se oponen a las interpretaciones monolíticas de los mitos. Estos enfoques ponen de relieve las historias consideradas “menores”, ignoradas durante mucho tiempo bajo los estereotipos coloniales y eurocéntricos. Tenemos el ejemplo del videojuego *Somewhere*, del Studio Oleomungus, donde los habitantes de Kayamgadh (una ciudad de cuentacuentos) dejan de contar sus historias por temor a que sus voces sean sustituidas por las de sus interlocutores (coloniales).

¿Cuáles consideras que son los motivos recurrentes más interesantes en el videojuego contemporáneo?

Personalmente, me resultan más atractivos los motivos que apuntan a la diversidad de culturas y a la dificultad de enseñar verdades fáciles. Puede que no sea una perspectiva muy popular, pero me gusta deambular sin rumbo por Blackwater y Lemoyne² con la esperanza de encontrar multitud de historias.

¿Hay algunos mitos o mitemas de la India que consideres relevantes para el estudio de videojuegos contemporáneos?

La epopeya del Ramayana siempre me ha parecido una fuente fascinante y rica de mitos, algo que se evidencia en su uso en el cine y la literatura. Adaptarla a videojuegos requeriría un enfoque innovador. También existen mitos populares e historias de los Puranas que podrían funcionar. A menudo me han hablado de adaptaciones modernas de antiguos mitos indios, como la historia de la película *Bahubali*, pero aún tengo sentimientos encontrados y dudas al respecto.

² Localizaciones de la serie de juegos *Red Dead Redemption*.

Martin Roth



Martin Roth es profesor asociado en la Universidad de Ritsumeikan e investigador en la Universidad de Medios de Stuttgart. Su trabajo se centra en los videojuegos, el juego y la cultura digital, con especial atención a Japón. Su primera monografía, *Thought-Provoking Play: Political Philosophies in Science Fictional Videogame Spaces from Japan*, está disponible en acceso abierto a través de ETC Press (2017), y su segunda monografía, *Unboxing Japanese*

Videogames, está disponible en acceso abierto a través de MIT Press (2025).

Roth fue el anfitrión de las estancias de Víctor Navarro Remesal y Beatriz Pérez Zapata en la Ritsumeikan en 2023. Sus conocimientos sobre *media studies* y su trabajo sobre imaginarios políticos y videojuegos japoneses fueron de gran utilidad para el proyecto.

¿Puedes explicar cómo ves los videojuegos como espacios para la imaginación política?

Los medios de comunicación poseen características particulares que permiten transmitir, interactuar y experimentar ideas de maneras específicas. Los videojuegos son uno de estos medios y, como tales, poseen las condiciones para moldear, articular, experimentar y vivir la imaginación política, entendida como una imaginación orientada a la organización de la sociedad (que también puede denominarse ciencia ficción o utopía). Mi propia investigación sugiere que los juegos son menos potentes como espacios de simulación que articulan utopías o modelos sociales particulares y completamente desarrollados, que como espacios de participación individual que conducen a experiencias de conflictos productivos (siguiendo la obra de Adorno): situaciones que nos enfrentan a un problema pero no sugieren una solución fácil. Dichos conflictos pueden propiciar el pensamiento político y la imaginación utópica de otras sociedades.

Al centrarnos en los mitos, intentamos conectar los videojuegos con una tradición cultural más amplia y analizar cómo influyen en nuestras ideas contemporáneas sobre el mundo. ¿Cuáles crees que son las ideas más importantes en estos ámbitos dentro de los videojuegos contemporáneos?

Esta pregunta es muy interesante, ya que parece contraintuitiva. Los mitos son poderosos (desde mi punto de vista) porque son imprecisos e inexplicables. Si no recuerdo mal, Horkheimer y Adorno señalan la pérdida de potencial que resulta de codificar y plasmar los mitos en un texto, lo que consideran simbólico de la Ilustración. Los videojuegos podrían considerarse la forma más eficaz de racionalizar los mitos, ya que reducen su complejidad a 0 y 1, o a reglas y resultados alcanzables. Por ello, mi interés (y mi pregunta para tu proyecto) radica en cómo los juegos capturan los mitos numéricamente. Por otro lado, los juegos también podrían ser espacios para nuevos experimentos con la mitología en forma de tradiciones, lo que podría considerarse una manera de desarrollar nuevos mitos. En otras palabras, generaciones de jugadores podrían haber llegado a aceptar los mundos de los videojuegos como mundos cargados de mitos, por ejemplo, si pensamos en *The Legend of Zelda* y los juegos de la saga *Souls*. Los mundos que presentan estos juegos, de forma más o menos consistente, pueden ser elevados a la categoría de mito por los jugadores, lo que a su vez reconfigura nuestra concepción del mito.

En cuanto a la pregunta, las ideas más importantes e influyentes sobre el mundo contemporáneo que se negocian en los videojuegos sin duda giran en torno a la mensurabilidad, la eficiencia, el poder y, posiblemente (un tema en el que estoy trabajando actualmente), una perspectiva específica sobre el riesgo que parece contrastar con los riesgos a los que nos enfrentamos hoy en día, pero que quizás simplemente refleja de manera diferente esos riesgos. Otro ámbito en el que los juegos participan activamente es la negociación de ideas e ideologías sobre el orden mundial, sobre todo en lo que respecta al nacionalismo y las cuestiones del bien y del mal.

Actualmente estás analizando comunidades en YouTube. ¿Qué resultados estás encontrando sobre la imaginación política e ideologías?

Es una buena pregunta para la que aún no tengo respuesta. Lo que sí puedo decir es que las comunidades de YouTube en torno a los Let's Players funcionan, en cierta medida, como un espacio de apoyo mutuo, y los vídeos y canales de YouTube sirven como plataformas para

compartir las dificultades cotidianas. Durante la pandemia, estos espacios fueron elementos fundamentales en la vida de muchas personas. Además, actualmente me centro en la diversidad lingüística y las experiencias mediáticas transregionales compartidas, algo que YouTube ofrece en cierta medida. Si esto es un efecto secundario o si, de hecho, puede inspirar la idea de una comunidad transnacional, translingüe y transregional lo suficientemente poderosa como para superar el nacionalismo, especialmente en estos tiempos, es una incógnita que espero resolver algún día.

Susana Tosca



Susana Tosca es catedrática de Estudios de Medios en la Universidad del Sur de Dinamarca. Imparte cursos sobre teoría de los medios, medios digitales, narrativa, redes sociales, métodos cualitativos y diseño de la comunicación digital. Actualmente dirige tres proyectos que investigan diferentes facetas de cómo el entretenimiento mediático moldea los ritmos de nuestra vida cotidiana y nuestros encuentros con el patrimonio cultural. Los proyectos son Digital Entertainment Machine (Fondo de Investigación Independiente de Dinamarca), Popular Culture Imaginaries in the

Museum (Fundación Augustinus) y Transmedial Imaginaries of Travel (Agencia Danesa de Educación Superior y Ciencia). Sus intereses a lo largo de los años han sido el hipertexto, la literatura digital, el arte digital, los videojuegos y los mundos transmediales, con especial interés últimamente en los productos de la cultura popular japonesa. Teóricamente, trabaja desde una perspectiva estética-receptiva y ha contribuido al desarrollo de los campos de la literatura digital, los videojuegos y la transmedialidad. Metodológicamente, combina un enfoque estético (lecturas atentas, semiótica) con métodos cualitativos para analizar la recepción, como la etnografía o las entrevistas.

Sus libros *Transmedial Worlds in Everyday Life* (2019), coescrito junto a Lisbeth Klasturp, y *Sameness and Repetition in Contemporary Media Culture* (2023) han sido muy útiles para este proyecto y Tosca además nos asesoró respecto al estudio de comunidades.

En tu trabajo hablas de mundos transmedia en la vida diaria. ¿Qué los define y cómo operan?

Una advertencia: todo lo relativo a mundos transmediales parte del libro que escribí junto a Lisbeth Klasturp, por lo que mis respuestas surgen del trabajo con ella. Los mundos transmediales son sistemas de contenido fértiles que se pueden encontrar y con los que se puede

interactuar a través de diversas plataformas mediáticas, como libros, películas, cómics, videojuegos, juegos de mesa, etc. Estos mundos no se limitan a un solo medio, sino que se extienden a través de múltiples formatos, creando un universo cohesivo y expansivo que el público puede explorar de diferentes maneras. En la vida cotidiana, los mundos transmediales se refieren a los universos interconectados e inmersivos con los que las personas interactúan a través de diversos medios. Estos mundos forman parte de nuestras experiencias diarias, manifestándose en el contenido que consumimos, los productos que compramos y las interacciones sociales que tenemos. No son solo productos de entretenimiento, sino también fenómenos culturales que influyen en nuestras percepciones, conversaciones e incluso en nuestra identidad. Los mundos transmediales se definen por varias características clave. Existen en diferentes plataformas mediáticas, cada una de las cuales aporta elementos únicos a la narrativa y la experiencia generales. Este concepto de mundo incluye mitos (historias y leyendas fundacionales), topos (escenario en el espacio y el tiempo) y ethos (sistemas de creencias y códigos morales). Los personajes principales también desempeñan un papel fundamental en la definición del mundo. Estos mundos cobran vida en la mente de sus espectadores, quienes reconocen los rasgos comunes que identifican una obra individual como perteneciente a un universo específico. La interacción con estos mundos suele implicar actividades en red, donde los espectadores comparten y debaten sus experiencias en línea, creando una comprensión y apreciación colectivas del mundo.

Los mundos transmedia funcionan mediante una combinación de narrativa, medios e interacción con el público. Cada medio contribuye a la historia general, proporcionando diferentes perspectivas, tramas y desarrollo de personajes. Por ejemplo, una historia puede comenzar en un libro, continuar en una película y expandirse aún más en un videojuego. Y cada medio ofrece formas únicas de experimentar el mundo. Las películas proporcionan inmersión visual y auditiva, los libros ofrecen narrativas detalladas y los videojuegos permiten la exploración interactiva. Los espectadores interactúan activamente con estos mundos consumiendo contenido, creando obras de fans, participando en debates e incluso influyendo en la dirección de la narrativa a través de sus comentarios e interacciones.

Los mundos transmedia fomentan comunidades donde los fans se conectan, comparten y colaboran. Las plataformas de redes sociales desempeñan un papel crucial en esto, permitiendo a los fans debatir teorías, compartir arte hecho por ellos mismos y organizar eventos.

En la vida cotidiana, los mundos transmedia se manifiestan de diversas maneras. Son comunes los productos temáticos como juguetes, ropa y artículos de decoración para el hogar. Las redes sociales están llenas de memes, páginas de fans y debates sobre las últimas novedades en estos mundos. Eventos como convenciones, estrenos de películas y atracciones temáticas como parques de diversiones también forman parte de la experiencia transmedia. Las conexiones personales se fortalecen a través de conversaciones y experiencias compartidas con amigos y familiares sobre sus mundos transmedia favoritos. Las personas incluso comprenden su propia identidad y lugar en el mundo a través de una relación reflexiva con los mundos transmedia. Me atrevería a sugerir que los mundos transmedia son una parte integral de la cultura contemporánea, que moldea cómo consumimos medios, interactuamos entre nosotros y encontramos significado en universos de ficción.

¿Cómo se organizan estas comunidades alrededor de los mundos transmedia y cómo las estudias?

Las comunidades en torno a los mundos transmediales se organizan de diversas maneras, a menudo utilizando plataformas digitales para conectar, compartir y colaborar. Estas comunidades pueden abarcar desde grupos de fans muy dedicados hasta audiencias más casuales que interactúan con el contenido de forma menos intensa. En nuestro libro, Lisbeth Klastrup y yo analizamos los siguientes ejemplos de organización de comunidades y de cómo la podemos estudiar:

Organización de las comunidades

1. Foros en línea y grupos en redes sociales: Muchas comunidades de mundos transmediales se forman en torno a foros en línea (como Reddit) y grupos en redes sociales (como grupos de Facebook). Estas plataformas permiten a los fans debatir teorías, compartir arte hecho por los fans y mantenerse al día sobre las últimas novedades. Por ejemplo, el grupo de Facebook "Kosegruppa DK" para fans de la serie

noruega SKAM es un espacio donde los miembros debaten episodios, comparten interpretaciones y conectan gracias a su interés común.

2. Páginas webs y wikis de fans: Las páginas web y wikis dedicados a los fans son comunes en los mundos transmediales. Estas plataformas funcionan como repositorios de conocimiento donde los fans pueden aportar información sobre el mundo, los personajes y las tramas. Ayudan a mantener una comprensión colectiva del mundo transmedial y se utilizan a menudo para seguir el rastro de narrativas complejas.

3. Convenciones y eventos: Las reuniones presenciales, como las convenciones (por ejemplo, la Comic-Con) y los eventos temáticos, ofrecen a los fans la oportunidad de conocerse en persona, participar en paneles y disfrutar del cosplay. Estos eventos suelen contar con la presencia de creadores y actores del mundo transmedial, lo que fortalece aún más la comunidad.

4. Proyectos colaborativos: Los fans suelen participar en proyectos colaborativos como fan fiction, fan art e incluso cortometrajes. Estos proyectos les permiten contribuir creativamente al mundo transmedia y compartir su trabajo con la comunidad.

5. Plataformas de streaming y vídeo: Plataformas como YouTube, TikTok y Twitch son populares para compartir vídeos de reacciones, resúmenes y retransmisiones en directo. Estos vídeos suelen generar debates en los comentarios y crean una sensación de interacción en tiempo real con el contenido.

Estudio de estas comunidades

1. Métodos etnográficos: Los investigadores pueden utilizar métodos etnográficos para estudiar estas comunidades, sumergiéndose en los espacios online y offline donde se reúnen los fans. Esto implica participar en debates, asistir a eventos y observar las interacciones para comprender a fondo la dinámica de la comunidad.

2. Encuestas y entrevistas: Realizar encuestas y entrevistas con los miembros de la comunidad puede proporcionar información sobre sus motivaciones, comportamientos y experiencias. Este método ayuda a recopilar datos cuantitativos y cualitativos sobre cómo los fans interactúan con los mundos transmedia.

3. Análisis de contenido: Analizar el contenido producido por los fans, como publicaciones en foros, fan fiction y vídeos, puede revelar patrones en la forma en que la comunidad interactúa con el mundo transmedia. Este método ayuda a identificar temas, valores y prácticas comunes dentro de la comunidad.
4. Análisis de redes sociales: Utilizar herramientas para analizar la actividad en redes sociales puede proporcionar una visión general de cómo se comparte y se debate el contenido del mundo transmedia. Esto incluye el seguimiento de hashtags, el análisis de métricas de participación y la elaboración de mapas de la red de interacciones.
5. Enfoque de métodos mixtos: La combinación de diferentes métodos de investigación, como la etnografía, las encuestas y el análisis de contenido, proporciona una comprensión integral de la comunidad. Este enfoque permite a los investigadores triangular datos y obtener una visión más matizada de cómo los mundos transmediales influyen en sus audiencias y, a su vez, son influenciados por ellas.

Hablas de “seguir la metáfora”, especialmente con memes y redes sociales. ¿Cuál es el papel de la metáfora en imaginarios sociales en estos espacios?

En el contexto de los memes y las redes sociales, las metáforas desempeñan un papel crucial en la configuración del imaginario social. Son herramientas lingüísticas y cognitivas muy poderosas que ayudan a comprender y comunicar ideas complejas al relacionarlas con conceptos más familiares. Por ejemplo, Donald Trump es como Sauron o Voldemort (uno de los ejemplos recopilados en nuestra investigación sobre memes). En las redes sociales, las metáforas suelen estar integradas en los memes, ya que funcionan muy bien con la metacomunicación y la sátira.

En nuestro libro analizamos un gran número de memes. Otro ejemplo sería la frase “*winter is coming*” del universo transmedia de *Juego de Tronos*, que evoca una sensación de desafío o cambio inminente, conectando con el público familiarizado con la serie. En nuestros análisis, hemos descubierto que esta frase se ha utilizado en relación con diversos desafíos, desde el cambio climático hasta la debacle política y los reveses personales. El lenguaje metafórico permite a los usuarios captar rápidamente el mensaje subyacente y conectarlo con sus propias experiencias y emociones.

Esto tiene un doble efecto: reconocer la cita y su contexto, además del nuevo contexto. En los imaginarios sociales, las metáforas ayudan a construir y reforzar identidades y valores colectivos. Proporcionan un marco común para interpretar eventos, comportamientos y normas sociales. Funcionan como una taquigrafía cultural, permitiendo destilar conceptos complejos en contenido fácilmente comprensible y con el que el público pueda identificarse.

¿En qué espacios de las comunidades crees que se manifiestan aquellas ideas compartidas de fondo que las vertebral, aunque sea con vínculos débiles?

Las ideas compartidas que unen a una comunidad, especialmente en el contexto de los mundos transmediales, se manifiestan de diversas maneras. Los miembros de la comunidad suelen usar frases, citas o referencias específicas del mundo transmedial que resultan instantáneamente reconocibles para los demás. Este lenguaje común crea un sentimiento de pertenencia y comprensión mutua.

Los memes son otra herramienta poderosa para expresar ideas y humor compartidos dentro de una comunidad, encapsulando experiencias, chistes o críticas comunes relacionadas con el mundo transmedia. Las creaciones de los fans, como el *fan art* y el *fan fiction*, a menudo exploran temas, personajes e historias que resuenan con la comunidad, reforzando su conexión con el mundo transmedial y entre sí. Los foros en línea, los grupos en redes sociales y los sitios web dedicados a los fans son espacios donde los miembros de la comunidad participan en debates y análisis profundos del mundo transmedial. Estos debates suelen revelar interpretaciones, teorías y críticas compartidas, demostrando un compromiso colectivo con el contenido. En nuestro trabajo demostramos cómo la comunidad participa frecuentemente en la crítica y evaluación colectiva de nuevos contenidos, como episodios, películas o libros. Esto se observa en forma de reseñas, resúmenes y debates que valoran la calidad y la fidelidad del nuevo contenido al universo ya establecido. Esta manera de evaluar refleja los estándares y expectativas compartidos de la comunidad.

Los proyectos impulsados por la comunidad, como las convenciones de fans, la narración colaborativa y los eventos de cosplay grupales, evidencian el entusiasmo y el espíritu de colaboración que caracterizan a la comunidad. Rituales y tradiciones, como ver juntos episodios nuevos de una serie, participar en sesiones de tuits en directo o celebrar aniversarios de eventos

importantes del mundo transmedia, refuerzan la sensación de continuidad y de historia compartida.

Por último, tu libro más reciente habla sobre la repetición en cultura popular, que según Barthes es un elemento central para naturalizar los mitos. ¿Qué formas propias tiene hoy la repetición?

En la cultura popular contemporánea, la repetición se manifiesta de diversas maneras que contribuyen a la naturalización de los mitos. Estas formas de repetición están profundamente arraigadas en diversos medios y prácticas culturales, moldeando nuestra percepción e interacción con las narrativas culturales.

En primer lugar, la repetición en la cultura popular suele adoptar la forma de remakes, reboots y secuelas, que son frecuentes en las industrias del cine y la televisión, donde historias y personajes conocidos se presentan nuevamente a nuevas audiencias. Esta forma de repetición no sólo capitaliza la nostalgia, sino que también refuerza la importancia cultural de ciertos mitos al presentarlos en contextos actualizados.

En segundo lugar, la serialidad es una forma clave de repetición en los medios contemporáneos. Las series de televisión, las sagas literarias y las franquicias cinematográficas utilizan estructuras episódicas para generar y mantener el interés del público a lo largo del tiempo. Cada entrega repite ciertos elementos, tales como personajes, escenarios y temas, a la vez que introduce nuevos desarrollos. Esto crea una sensación de continuidad y familiaridad que ayuda a arraigar profundamente estas narrativas en la conciencia cultural. En tercer lugar, los memes y el contenido viral en las redes sociales son formas modernas de repetición basadas en la remezcla y la reapropiación. Los memes suelen implicar el uso repetido de imágenes, frases o formatos específicos, que se adaptan y comparten ampliamente. Esta repetición contribuye a consolidar ciertas ideas y referencias culturales, integrándolas en el imaginario social colectivo.

Además, las recomendaciones algorítmicas en plataformas digitales como los servicios de streaming y las redes sociales contribuyen a la repetición al sugerir contenido similar al que los usuarios han consumido previamente. Esto crea un círculo vicioso en el que los usuarios se ven expuestos continuamente a temas y narrativas familiares, reforzando su relevancia y su percepción de normalidad.

La intertextualidad es otra forma significativa de repetición. Las referencias intertextuales pueden ser explícitas, como citas directas o alusiones, o más sutiles, como ecos temáticos o estilísticos. Esta práctica no sólo enriquece la nueva obra, sino que también refuerza la relevancia cultural de los textos referenciados. Finalmente, el consumo ritual de medios, como volver a ver películas favoritas, releer libros o escuchar las mismas canciones repetidamente, es una forma de repetición que refuerza los mitos personales y colectivos. Estos rituales crean una sensación de comodidad y continuidad, arraigando profundamente estos productos culturales en nuestras vidas y recuerdos.

Clara Fernández Vara



Clara Fernández-Vara es investigadora de medios, diseñadora de videojuegos y escritora. Su trabajo se centra en el diseño narrativo, tanto en su práctica profesional como en su labor académica, así como en el estudio de la historia de los videojuegos. Sus intereses actuales de investigación y creación abordan el diseño narrativo de juegos de detectives y misterio, siguiendo un enfoque comparativo de los medios.

El trabajo de Fernández Vara se fundamenta en las humanidades, influenciado por su formación en literatura, cine y teatro, que combina con las tecnologías digitales. Antes de unirse al NYU Game Center, Fernández Vara fue investigadora y desarrolladora de videojuegos en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), como parte del Singapore-MIT GAMBIT Game Lab. Clara ha presentado su trabajo y ha sido ponente principal en diversos congresos académicos y de la industria internacionales, como la International Conference on Games and Narrative, Digital Games Research Associations (DiGRA), Foundations of Digital Games (FDG), Electronic Literature Organization (ELO), Replaying Japan, Central and Eastern European Game Studies Conference (CEECS) y la Game Developer's Conference (GDC). Ha trabajado en juegos comerciales para Warner Bros., Die Gute Fabrik, el Ballet Nacional Español y Big Fish Games, entre otros. Su libro *Introduction to Game Analysis* es uno de los manuales más populares en el campo de los estudios de juegos y ya va por su tercera edición.

Fernández Vara fue la anfitriona de Antonio José Planells de la Maza en su estancia en la NYU. Sus conocimientos sobre narrativa, concretados actualmente en un proyecto sobre detectives en videojuegos, fueron una gran aportación para nuestro proyecto.

Has trabajado con los géneros de la aventura. ¿Hay en la aventura alguna idiosincrasia relacionada con la forma de trabajar imaginarios, de proponer y repetir ideas?

El género de aventuras (conversacionales, gráficas, y *visual novels*) es tremendamente versátil, y ha abordado temas e imaginarios muy diversos. Uno de los conceptos que resultan más útiles para entender este género es el de Janet Murray, el “*scripting the interactor*”, que es una estrategia narrativa de diseño. Esta estrategia utiliza narrativas pre-existentes para darle un guión implícito al usuario / jugador, que le permite saber qué tipo de acciones puede llevar a cabo en el mundo del juego. Murray generó este concepto basado en el juego *Zork*, que precisamente utilizaba imaginarios procedentes de los juegos de *Dungeons and Dragons*, así como las “*scavenger hunts*”. Los juegos que han definido el género a menudo utilizan estos imaginarios precisamente para definir las expectativas del jugador, desde el héroe que descubre sus orígenes mágicos o privilegiados, como en *Loom*, a la estructura de la odisea / *quest*. La serie de juegos *King's Quest*, por ejemplo, incorpora elementos de los cuentos tradicionales con todos los títulos, con reyes, y princesas que han de recuperar su reino de las manos de un villano. En cierto modo, los juegos de aventuras a menudo invitan a los jugadores estos imaginarios, más que subvertirlos o ponerlos a prueba. Una de las cuestiones pendientes de los juegos de aventuras es precisamente desafiar más a menudo los imaginarios y generar nuevas mitologías que reflejen la edad moderna, con nuevas concepciones de género, de etnias, o de privilegio.

Vienes de la Literatura. ¿Qué elementos de esta disciplina crees que deberían tener presente los Estudios del Juego para analizar la creación de sentido?

La parte de la literatura que parece más útil para entender los videojuegos, y que no ha recibido la suficiente atención, es el teatro, en particular el teatro en “*performance*”. Como en teatro, el sentido de un juego no está completo hasta que no lo juega un jugador o jugadores, de manera similar a cómo una obra de teatro en la página es la base de una obra, pero que se completa a través de la puesta en escena, los actores, el director, y el público. Entender que el significado de los videojuegos depende de sus participantes y que no es un sistema de comunicación unívoco es esencial para comprender la complejidad de sus interpretaciones.

También has tocado el tema de lo gótico. ¿Qué ideas sobre ello has detectado repetidas en el videojuego?

La literatura gótica del siglo XVIII fue el gancho que me llevó a estudiar videojuegos. La idea que me fascinó fue observar cómo las estructuras narrativas de historias como las de Anne Radcliffe, Horace Walpole o Anna Laetitia Barbauld, persistían en videojuegos creados dos siglos después. Hay muchas partes del imaginario de la literatura gótica que son parte de los videojuegos, como los castillos llenos de secretos y de horrores provenientes del pasado, a los que los héroes y heroínas han de enfrentarse con sus habilidades y conocimientos modernos. Mi trabajo sobre el juego *Castlevania: Symphony of the Night* estudia cómo la evolución de la figura del vampiro en otros medios influyó en el diseño y la estructura del juego, por ejemplo. Las estructuras de la literatura gótica también imitan a menudo las estructuras de los cuentos de hadas que describieron Vladimir Propp o Antti Aarne, que también recogen los videojuegos, como sería el caso de *Super Mario* o *Zelda*. Estas raíces en común fue lo primero que yo investigué cuando empecé a estudiar videojuegos.

En la actualidad te centras en los juegos de detectives. ¿Podrías explicarnos qué motivos usan y repiten y si aportan algo al género en otros medios?

Los juegos de detectives a menudo utilizan las convenciones del “*whodunit*” para que los jugadores sepan cuál es el objetivo del juego (encontrar al culpable), así como sus mecánicas básicas (examinar objetos, interrogar a testigos y sospechosos). Estas convenciones son compatibles con las características que distinguen al género, junto con los puzzles y las elecciones narrativas. La estructura de un whodunit es como la de un puzzle que tiene una solución única y clara.

Como ya dije antes, esto forma parte de cómo los juegos de aventuras repiten y reafirman imaginarios pre-existentes. Pero también hay ejemplos de juegos que los desafían y subvierten, como por ejemplo *Her Story* o *Lamplight City*. En el primer caso, el juego no le da una solución al jugador; de hecho, se puede interpretar la historia de diferentes maneras. En el segundo, el juego tiene invita al jugador a resolver varios misterios, pero no hace falta resolverlos todos satisfactoriamente para avanzar. El juego *Overboard!* también nos pone en el papel de una asesina que ha de despistar al detective para poder salirse con la suya.

Los juegos de detectives están en conversación constante con otros medios. Por ejemplo, la serie *Sherlock* ha servido de inspiración para las mecánicas de resolución de casos en diferentes juegos de aventuras. Por otro lado, los juegos de detectives también están influyendo en la manera en que leemos y vemos historias de detectives.

Nos estamos acostumbrando a que las series de televisión presenten un misterio que los espectadores pueden intentar resolver antes de que llegue el final: esto lo hemos visto con series como *Mr Robot* o *Stranger Things*, por ejemplo. También hay libros que son “interactivos”, que existen hace muchos años pero que están creciendo en popularidad, como los libro-puzzle, o el título *Can You Solve the Crime* de Anthony Johnston.

Miguel Sicart



Miguel Sicart es académico y diseñador de juegos. Su trabajo se sitúa en la intersección entre la teoría del juego, la ética y la cultura digital. Profesor en la IT University of Copenhagen, es conocido principalmente por sus libros *The Ethics of Computer Games*, *Beyond Choices* y *Play Matters*, este último una exploración filosófica del juego como actividad humana fundamental. Su investigación

invita a diseñadores y jugadores a reflexionar críticamente sobre el significado, los valores y el poder presentes en los sistemas interactivos.

Su trabajo sobre ética y juego, así como su aproximación a los imaginarios del juego, concretada en el reciente libro de ecocrítica *Jugar en el fin de un mundo* (2026), son de gran utilidad para nuestro proyecto.

Tu trabajo se centra en la idea amplia del juego entendido como *play*, más que como *game*. ¿Qué relación tendría el juego, entendido así, con la repetición y creación de ideas para un imaginario compartido?

Juego y ritual son dos fenómenos culturales que tienen una estrecha relación. Los rituales son actividades que están íntimamente ligadas con los mitos: son actos sociales que siguen una serie de reglas específicas para que una comunidad comparta una realidad. El ritual crea esa realidad, y por el mero hecho de realizar el ritual, crea esa realidad que luego la comunidad hace que exista. En ese sentido, el ritual es una fábrica de mitos.

El juego es similar al ritual, pero los mundos posibles creados por el juego no tienen permanencia más allá del tiempo en el que se está jugando. Aún así, tiene capacidades mitopoéticas: crean mundos que una comunidad comparte y que tienen un papel en la creación y

comunicación de la cultura de esa comunidad. Los juegos son efímeros, los mundos que crean no tienen la capacidad del ritual de transformar directamente la realidad de una comunidad. Pero lo que sí tienen es la capacidad de crear mundos compartidos a través del juego. En ese sentido, el juego es, como el ritual, una fábrica de mitos.

También has investigado la ética en los videojuegos. ¿Has detectado ideas que se repitan sobre ética en este medio? ¿A qué crees que se deben?

En el videojuego hay dos ideas dominantes sobre ética que se repiten, a menudo contradiciéndose. El videojuego tiende normalmente a codificar una ética consecuencialista, en la que las acciones del jugador se evalúan cuantitativamente en ejes de “bien” y “mal”. Estos ejes puntúan la moralidad de las acciones del jugador, y a menudo crean diferentes direcciones en la narrativa del juego.

En contraposición a este sistema consecuencialista, los videojuegos como práctica de lo lúdico son también prácticas morales. Jugando se exploran sistemas de valores y cómo se aplican en la práctica, cómo las virtudes y los vicios pueden guiar nuestras acciones. El videojuego, incluso el videojuego consecuencialista, también sirve de escenario para la práctica de las virtudes y los vicios.

Como los videojuegos crean mundos posibles, son objetos culturales perfectos para explorar vicios y virtudes, acciones y sus consecuencias, dentro de la seguridad de lo lúdico.

Últimamente has trabajado con imaginarios del futuro. ¿Cómo funcionan estos en la actualidad y qué debates hay dentro del juego y el videojuego sobre ellos?

Creo que hay dos temas centrales en el videojuego de temática ecocrítica: el primero, y quizás el más obvio, es el uso de la capacidad del videojuego para crear mundos posibles como instrumento para imaginar el mundo futuro que vendrá cuando se desaten las consecuencias del cambio climático y los límites energéticos. Estos juegos son experimentos en creación de mundos postapocalípticos.

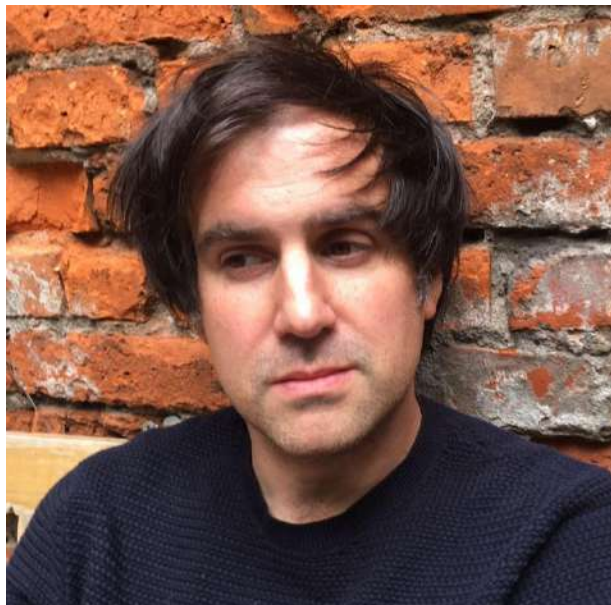
La segunda tendencia, que a mí me parece más interesante, es la del uso del videojuego para explorar modos de agentividad no humana. Desde juegos comerciales como *Stray* hasta experimentos geniales como *Atuel*, el videojuego se ha convertido en una plataforma para no

sólo explorar lo que supone la agentividad no-humana, sino también para recordarnos que el planeta tiene habitantes que no son humanos, que también deben tener derechos, y que sufren como nosotros sufriremos el futuro que viene.

¿Qué juegos consideras, en general, más interesantes para el estudio de los mitos?

La respuesta obvia sería *God of War* o cosas así, que se sitúan en la tradición de la épica literaria, pasada por los filtros culturales del audiovisual anglosajón. Así que no, en realidad no quiero dar esa respuesta obvia porque esos juegos son al final poco interesantes. Así que termino con una provocación: los juegos más interesantes para el estudio de los mitos son dos máquinas mitológicas: *Dwarf Fortress* y *Caves of Qud*.

Eugen Pfister



Eugen Pfister es historiador y politólogo. Dirige el proyecto de investigación SNSF-Sinergia «Confoederatio Ludens. Swiss History of Games, Play and Game Design 1968-2000» en la Universidad de las Artes de Berna. Anteriormente, dirigió el proyecto de investigación SNF-Ambizione «Horror-Game-Politics» en HKB entre 2019 y 2022. Estudió historia y ciencias políticas en la Universidad de Viena y en la Universidad de París IV - Sorbona, y se doctoró en la Universidad de Trento y en la Universidad

Johann Wolfgang Goethe de Fráncfort del Meno con una tesis sobre la historia de la comunicación política en cotutela. Su investigación se centra en la historia política y la historia de las ideas del juego digital. Es miembro fundador del Grupo de Trabajo sobre Historia y Juegos Digitales (AKGWDS).

Pfister ha desarrollado una línea de análisis de mitos políticos en juegos de terror. En concreto, su capítulo “**Zombies Ate Democracy: The Myth of a Systemic Political Failure in Video Games**”, dentro del libro *The Playful Undead and Video Games Critical Analyses of Zombies and Gameplay* (2020), nos sirvió como ejemplo a seguir en el cruce de ideología política, mito y análisis ludonarrativo.

¿Podrías hablarnos de tu capítulo y qué te llevó a escribirlo?

Ya que mi doctorado es en historia de la comunicación política, me interesa la historia de las ideas y la historia política en la cultura popular, especialmente en los videojuegos. En estos ámbitos se negocian y comunican identidades y valores colectivos y tabúes. Intrigado por el auge de los juegos de zombis, me interesé en comprender por qué la figura del zombi es tan popular actualmente, suponiendo que responde a una demanda de mercado. Al analizar los juegos de

zombis, encontré similitudes sorprendentes con las narrativas y la estética del periodismo sensacionalista en torno a la llamada crisis de los refugiados. Observé transferencias recíprocas. Otra razón, más prosaica, era que estaba preparando un proyecto de investigación en la Hochschule der Künste Bern (HKB) para analizar los mitos políticos en los juegos de terror. Y aquí utilizo mi adaptación del uso que hace Roland Barthes del mito en su obra *Mitologías*.

¿Qué ventaja crees que tienen los mitos sobre las narrativas y la ideología como marcos analíticos?

Para mí, la ventaja del mito, tal como lo adapto de Barthes, es que explica cómo pueden producirse transferencias ideológicas de forma inconsciente. Es una forma que tiene un sistema de estabilizarse y no requiere un esfuerzo consciente. De esta manera, incluso los juegos desarrollados sin intenciones políticas pueden tener una función política.

En tu capítulo, consideras las mecánicas de juego como mitos y temas. ¿Qué aportan los videojuegos a las estructuras míticas y cómo participan las mecánicas en ello?

Según mi interpretación y la de mi co-autor Arno Görgen, la comunicación en los juegos se produce simultáneamente a través de la narrativa, la estética y la mecánica. Ninguna de estas puede existir sin las demás. Desde una perspectiva semiótica, las tres forman parte de una gramática mitológica común. Esto también significa que es crucial tener en cuenta estos tres aspectos y no ignorar ninguno. Para los académicos acostumbrados a las narrativas, puede resultar difícil comprender el proceso de construcción de significado a través de la mecánica y las reglas del juego.

¿Qué opinas de los juegos postapocalípticos y de zombis como mitos y temas de nuestra época?

Los zombis se utilizaron desde sus inicios como un lenguaje para negociar temas, a menudo culturales y políticos. Comenzó con la alienación de los humanos a través del trabajo, luego el racismo, el consumismo y ahora la xenofobia. Es sorprendente la cantidad de mitos sobre zombis en los videojuegos que se encuentran en artículos alarmistas de la prensa amarilla, pero también en la retórica de la derecha. Es el mito del colapso sistémico de nuestros gobiernos modernos ante una amenaza externa. Este mito tuvo tanto éxito que se convirtió en parte indiscutible de nuestra cultura política. Sin embargo, no se trata de una reacción «natural» a nuestra época, sino

de una interpretación particular de la situación. Por supuesto, también debemos suponer que su popularidad se debe a que conecta profundamente con los temores colectivos actuales, alimentándolos simultáneamente.

Salvador Gómez



Salvador Gómez es Profesor Titular del Departamento de Periodismo y Comunicación Global de la Universidad Complutense de Madrid. Es Jefe del Departamento de Periodismo y profesor del Grado en Periodismo. Se doctoró en Comunicación Audiovisual (con mención internacional) por la Universidad Complutense de Madrid (2008). Además, es Licenciado en Periodismo, Máster en Realización Documental y Máster en Guionismo de Ficción. La investigación de Gómez explora el potencial de los juegos

digitales como discursos incorporados a los medios de comunicación (juegos informativos, gráficos interactivos, etc.) y la intersección entre la cultura periodística y la cultura del juego. Este trabajo se inspira en su investigación previa sobre Historia de los Medios. Ha sido investigador visitante en la Universidad Erasmo de Róterdam (Países Bajos, 2020), Lincoln (Reino Unido, 2016), la Universidad Paris-Est Marne-La-Vallée (Francia, 2011), la Pontificia Universidad Católica (Chile, 2009) y la Universidad de Tecnologías de la Información de Copenhague (Dinamarca, 2005).

Fue corresponsable del proyecto “Politainment ante la fragmentación mediática: desintermediación, engagement y polarización” (PID2020-114193RB-I00) y actualmente lidera el proyecto **“Radicalización política en entornos lúdicos digitales: producción, mediación y diseminación de ideologías extremistas”** (PID2024-158794OB-I00). Sus análisis sobre videojuegos, comunicación e ideología son de gran utilidad para este proyecto.

Has trabajado los cruces entre periodismo y videojuegos. ¿Cómo ves la formación de imaginarios sociales en ese área?

Creo que localizamos un ámbito en que los imaginarios sociales se ponen en práctica. Especialmente en un ámbito como los *newsgames* donde los imaginarios sociales que el

periodismo quiere reflejar se tamizan de forma procedimental, lo que implica una objetivización de la realidad más cuantitativa aunque infiltrada dentro de la estructura del juego. De ahí que, a partir de vuestra pregunta, me parece que es interesante considerar cómo el videojuego informativo (ya sea documental, noticioso, etc.) se construye como un espacio de mediación de imaginarios entre diferentes entes (medios, públicos, sistemas políticos, etc.). Lo más interesante es que esa forma de presentar imaginarios se permite subvertir ciertas formas de hacerlo que consideramos más canónicas. Me viene a la memoria *Ramping Rush: Ambulance Rescue*, en el que un jugador encarna a un paramédico y debe atender emergencias mientras se enfrenta a retrasos hospitalarios y ambulancias bloqueadas por saturación del sistema. Lo interesante es que el propio diseño plantea que “ganar” es prácticamente imposible, porque el problema no depende solo de la habilidad individual del jugador, sino de una crisis sistémica.

En fin, como decía me parece un espacio fértil porque unas entidades con vocación informativa, y muchas veces con el sentido público de la misma, traducen problemas globales en sistemas que permiten interactuar con el jugador y realizar una evaluación micro y macro de consecuencias que es muy sugestiva.

Tu proyecto actual trata sobre la radicalización política en videojuegos. ¿Cómo funciona la repetición de motivos en ese aspecto?

De forma bastante torpe y bastante ingeniosa (de forma simultánea). Por un lado, los referentes que se emplean para la supremacía blanca, ideologías xenófobas, misóginas, etc son bastante obvias en los casos que conozco y no recurren a revisiones originales (aunque lo sorprendente es que el imaginario nazi genera “confianza” en algunos de los usuarios de estas plataformas). Donde sí que son originales estos grupos es en la forma de sortear los sistemas de moderación (humanos y de inteligencia artificial), por ejemplo, a través de nombres deliberadamente mal escritos o códigos numéricos.

¿Qué motivos se han repetido más en videojuegos de corte político, informativo o educativo en España en los últimos años?

Son diferentes perspectivas y hablando de memoria me atrevería a señalar que, a nivel político, las elecciones es uno de los motivos más revisitados. En una investigación que desarrollamos

Teresa de la Hera y yo³ nos propusimos entender los newsgames políticos como actores políticos dentro del periodismo digital. Es decir, no solo como piezas informativas o lúdicas, sino como formas mediante las cuales los medios pueden intervenir en la comprensión pública de la democracia. Identificamos cuatro funciones principales: el reportaje analítico, cuando el juego ayuda a comprender la complejidad de un proceso político; el comentario político, cuando adopta una posición editorial, a menudo satírica; la fiscalización crítica, cuando examina fallos, abusos o desigualdades del sistema; y la representación, cuando muestra la pluralidad de partidos, candidatos o posiciones en disputa. Desde esa perspectiva, los imaginarios sociales se forman porque el juego traduce la política en experiencia. Puede presentar la política como competición electoral, como negociación pragmática, como corrupción sistémica, como desigualdad de acceso a derechos, como toma de decisiones bajo presión o como enfrentamiento entre relatos. Lo decisivo es que el jugador no solo “lee” una interpretación de la realidad política, sino que la ejecuta dentro de un marco de posibilidades previamente diseñado.

Y, dentro de ese marco tan amplio, surgen curiosidades y excepciones que, bajo una única etiqueta, responden a estas realidades. Aquí, y perdón por volver a citarme pero mi trabajo es el que (creo) mejor conozco, me viene a la memoria el caso de Luis Bárcenas, ex-tesorero del Partido Popular acusado de desarrollar un sistema paralelo de pagos dentro de su partido... Hace años me sorprendió que su figura dominó el ecosistema de entretenimiento político superando, con mucho, a políticos de primer orden de nivel nacional o internacional. De ahí surgió un estudio sobre Barcenás y los videojuegos⁴ para intentar comprender el porqué de esta situación que, en ese momento, nos parecía tan anómala. Algo que, por cierto, seguimos desarrollando en la figura de Donald Trump y el ecosistema móvil en sus primeras elecciones. Y me surge ahí una reflexión curiosa (que vosotros podréis valorar mejor que yo) el uso del imaginario “desprovisto” de sentido pero como gancho para la viralización y la comercialización sencilla.

³ Gómez-García, S., & de la Hera, T. (2023). Games as Political Actors in Digital Journalism. *Media and Communication*, 11(2), 278-290. <https://doi.org/10.17645/mac.v11i2.6515>

⁴ Gómez, S. y Cabeza, J. (2016). El discurso informativo de los newsgames: el caso Bárcenas en los juegos para dispositivos móviles. *Cuadernos.info*, (38), 137-148. doi: 10.7764/cdi.38.593

¿Cuál es el estado de la alfabetización mediática o *media literacy* en España en relación a los videojuegos?

La *media literacy* es uno de los temas más aburridos del momento en la manera de abordarlo por parte de la academia. Creo que todos estamos de acuerdo en su utilidad, pero la forma de tratar de implementarla o de estudiarla es ramplona en un 90% de los casos. Además de la confusión que arrastra cuando se combina con terminologías como gamificación, el uso del juego en el aula, alfabetización digital, etc. Otro de los problemas es que se recurre a paradigmas positivistas (si el juego quiere enseñar A, se habrá enseñado A porque es lo que el juego propone; o si un alumno ha jugado a tal cosa con tal mensaje, es obvio que lo ha recibido, etc.), que no tienen en cuenta que toda esta formación de *media literacy* requiere un proceso de tutela y de acompañamiento.

Stefano Gualeni



Stefano Gualeni es profesor en el Institute of Digital Games (Universidad de Malta) y autor de ficciones filosóficas. Sus intereses académicos incluyen los game studies, la investigación sobre mundos virtuales, filosofía existencial y tecnológica y los estudios de ciencia ficción. Ha publicado los libros *Virtual Worlds as Philosophical Tools* (Palgrave, 2015), *Virtual Existentialism* (Palgrave Pivot) con

Daniel Vella, *Fictional Games: A Philosophy of Worldbuilding and Imaginary Play* (Bloomsbury Publishing, 2023) junto a Riccardo Fassone, *The Clouds: An Experiment in Theory Fiction* (Routledge, 2023) y *Il Videogioco del mondo* (Time0, 2024).

Sus perspectivas filosóficas nos han resultado de gran utilidad para conceptualizar el videojuego como un lugar donde las ideas se generan, mutan y transmiten, participando en procesos de mitologización e imaginarios sociales.

Has escrito sobre juegos ficticios (*fictional games*). ¿Puedes explicar qué són y cómo contribuyen a la creación y circulación de motivos (ficcional, lúdicos, etc.)?

Por “juegos ficticios” me refiero a aquellos que existen exclusivamente dentro de obras de ficción; es decir, juegos, deportes o actividades lúdicas en general que pertenecen a mundos ficticios y que no son (o al menos no del todo) practicables en la realidad. Son juegos en un sentido indirecto, oblicuo: concebidos para ser disfrutados mediante la imaginación y a los que no se puede acceder ni disfrutar como jugador. Los analizo en un libro de 2022 de título homónimo que escribí junto a Riccardo Fassone. Los ejemplos del libro abarcan desde las competiciones mortales de la ficción distópica hasta juegos de mesa imaginarios, mundos

virtuales de videojuegos inexistentes o concursos ritualizados descritos en novelas, películas, cómics y videojuegos.

Lo que me interesa desde un punto de vista filosófico es que los juegos ficticios no son meros elementos decorativos de la construcción de mundos (aunque ciertamente pueden serlo). Lo que me resulta particularmente fascinante es cómo condensan y dramatizan los valores, las ansiedades y las aspiraciones de la cultura (ficticia) en la que se creó el juego en cuestión. En este sentido, son dispositivos de ficción que contribuyen a la creación y circulación de mitos y motivos culturales al transformar inquietudes y deseos abstractos en formas culturales concretas. En otras palabras, un juego de ficción puede, por ejemplo, mitificar y normalizar la competencia, el sacrificio, la trascendencia tecnológica o el control social. Otros juegos de ficción invitan al público a reflexionar críticamente sobre los juegos y sistemas que estructuran las sociedades actuales.

Como plataformas especulativas, los juegos de ficción también pueden proponer (o aludir a) formas de juego que aún no existen. Funcionan, por lo tanto, tanto como espejos de imaginarios culturales existentes, como laboratorios para experimentar con futuros mitos, valores y posibilidades de intercambio lúdico.

¿Qué es el existencialismo virtual y qué relación guarda, si es que guarda alguna, con los imaginarios sociales en los videojuegos?

En el libro *Virtual Existentialism* (2020), Daniel Vella y yo proponemos un enfoque filosófico que examina cómo la existencia humana se transforma al habitar mundos virtuales, especialmente los espacios interactivos y ficticios de los videojuegos (ejemplos familiares y reconfortantes no solo para los estudiosos de los videojuegos, sino también para un público más amplio). Sostenemos que los mundos digitales no son meros espacios de representación o entretenimiento, sino contextos experienciales en los que habitamos temporalmente subjetividades virtuales y desarrollamos actitudes existenciales hacia seres, entornos y situaciones virtuales. Argumentamos que los videojuegos constituyen contextos existenciales efectivos donde los jugadores pueden experimentar diversas formas de cuidado, ansiedad, responsabilidad, apego, miedo, etc.

Esta perspectiva está estrechamente relacionada con los imaginarios sociales precisamente porque los videojuegos no se limitan a contar historias: nos acostumbran a formas particulares de actuar, valorar, competir, cooperar, consumir y comprender el mundo. Los encuentros, las repeticiones, las recompensas y las formas de retroalimentación que estructuran la jugabilidad contribuyen a la normalización y circulación de mitos culturales e imaginarios ideológicos más amplios. En este sentido, los videojuegos funcionan no solo como espejos de la sociedad, sino también como gimnasios existenciales (o laboratorios) donde se ensayan futuros, identidades y valores sociales, y donde se ponen a disposición de la experiencia.

Por cierto, próximamente aparecerá una versión en español más divulgativa y accesible de estas ideas bajo el título *El Videojuego del Mundo: Instrucciones de Uso*, publicada por la editorial argentina Interferencias / Adriana Hidalgo.

¿Qué es, en tu trabajo, el “diseñador implícito” y cómo influye en la construcción de significado en los juegos?

La noción del “diseñador implícito” surgió de otro proyecto colaborativo. En esta ocasión, se trató de un proyecto desarrollado con Nele Van de Mosselaer, de la Universidad de Tilburg (Países Bajos), y me siento muy afortunado de poder trabajar con tantos académicos talentosos y motivados. La idea del diseñador implícito se basa en conceptos como el del autor implícito en la teoría literaria, y plantea que los jugadores construyen una imagen (inferida e idealizada) del diseñador a partir de su experiencia con el juego, su mundo e incluso los materiales que lo rodean, como el marketing y el discurso de la comunidad. A esta figura imaginaria, los jugadores les atribuyen intenciones, valores, prioridades y expectativas con respecto al mundo del juego y sus experiencias dentro de él.

Creo que esta noción es importante porque subraya que el significado en los juegos no surge únicamente de lo que se representa explícitamente, sino también de cómo los jugadores comprenden las intenciones subyacentes. El diseñador implícito resulta particularmente interesante porque influye no solo en las interpretaciones de los jugadores, sino también en su comportamiento: los jugadores navegan e interactúan con los mundos virtuales preguntándose constantemente por qué algo se colocó en ese preciso lugar, qué intenta comunicar y qué tipo de acciones fomenta o desalienta, entre otras cosas.

Esta noción tiene implicaciones evidentes para el estudio de los mitos y los imaginarios sociales: los jugadores se acercan a los mundos virtuales con la firme convicción de que todo ha sido diseñado deliberadamente y que, por lo tanto, tiene significado. Incluso los detalles más mundanos pueden adquirir relevancia para los jugadores porque, de nuevo, se perciben como intencionados. En este sentido, los juegos fomentan y cultivan una predisposición hacia el significado. Retomando la idea de las mitologías modernas y el poder retórico del juego, la sugerencia de un cierto tipo de diseñador implícito es, sin duda, un mecanismo clave mediante el cual los mundos virtuales generan, refuerzan y difunden significados, valores e imaginarios culturales compartidos.

Has escrito sobre los mundos virtuales como herramientas filosóficas. ¿Qué potencial tienen los jugadores para utilizarlos de esa manera? ¿Pueden crear y analizar motivos mediante juegos?

En muchos sentidos, todas las ideas abordadas en las tres preguntas anteriores tienen un origen común que se remonta a mi libro de 2015 *Virtual Worlds as Philosophical Tools*. El tema central de esa obra (que ya tiene casi doce años) era que los videojuegos y los mundos virtuales no son simplemente formas de entretenimiento o expresión cultural, sino también espacios de creación cultural activa: entornos donde se pueden introducir, poner a prueba, negociar y compartir valores, creencias y visiones del mundo mediante interacciones personalmente significativas. En otras palabras, lo que estos diferentes proyectos tienen en común es la idea de que los juegos son herramientas tanto especulativas como transformadoras.

En el libro de 2015, me centré principalmente en las oportunidades que tienen los diseñadores para filosofar con los mundos de los juegos. Los mundos virtuales pueden diseñarse deliberadamente para comunicar ideas filosóficas sobre la persona, la agencia, la causalidad, la responsabilidad, la ética, la representación, la corporalidad o las relaciones sociales (véase “Philosophical games”⁵). Sin embargo, esta misma idea es válida también desde la perspectiva de los jugadores. Si los diseñadores utilizan mundos virtuales para plantear problemas filosóficos, los jugadores los usan como una especie de “gimnasio” para la imaginación, o incluso como

⁵ <https://eolt.org/articles/philosophical-games>

lugares de resistencia; es decir, espacios donde las perspectivas, los valores y las actitudes existenciales pueden ejercitarse, cuestionarse y refinarse a través de la experiencia.

Ciertamente, como se enfatiza en repetidas ocasiones en *Virtual Worlds as Philosophical Tools*, no considero que los juegos (ni las interacciones digitales de ningún tipo) sean el medio filosófico definitivo. Como toda tecnología, presentan ventajas, limitaciones, consecuencias imprevistas e implicaciones políticas. Su significado filosófico no reside en reemplazar las formas tradicionales de reflexión, sino en añadir nuevas maneras de pensar, basadas en la experiencia y la interacción.

Alexander Vandewalle



Alexander Vandewalle es investigador postdoctoral en la Universidad de Gante, Bélgica. Su trabajo se centra en la recepción de la mitología, la historia y la antigüedad en el entretenimiento y la tecnología contemporáneos, en particular en los videojuegos. También creó Paizomen, un sitio web y blog con base de datos sobre videojuegos y antigüedad.

Junto a Maciej Paprocki, fue uno de los organizadores del congreso **Mythological Game Studies Conference** (2025) y es autor del libro *Characters and Characterization in Mythological Video Games* (2026).

¿Cómo usas el término “recepción mitológica” y cómo se emplea en el análisis de videojuegos?

Utilizo el término «recepción mitológica» como el equivalente mitológico de lo que los clasicistas llaman «recepción clásica», es decir, la forma en que la antigüedad clásica ha sido reinterpretada, reelaborada y revisada (y, por ende, *recibida*) tras su fin histórico. Este fenómeno puede estudiarse en un amplio abanico de actividades humanas (por ejemplo, política, entretenimiento, arte, ocio) y de medios de comunicación (literatura, cine, televisión y, por supuesto, videojuegos). La «recepción mitológica» se refiere, así pues, a cómo se han recibido las historias mitológicas a lo largo del tiempo. Al analizar los videojuegos desde esta perspectiva, nos interesa principalmente cómo estos reinterpretan las historias mitológicas que conocemos de las tradiciones narrativas de todo el mundo: ¿qué hace *God of War* con la mitología griega y nórdica? ¿En qué se centra? ¿Qué y a quién omite? ¿Cómo transforma *Hades*, de Supergiant, las espectaculares historias del panteón griego en una narrativa familiar condensada? ¿Qué tendencias observamos en la recepción de mitologías no occidentales, especialmente cuando se comercializan para el público occidental? Lo importante aquí es que no estamos tratando

específicamente de "medir" la "fidelidad" de un juego determinado: "fidelidad" es un término obsoleto que, en el contexto de la mitología (donde las historias siempre han tenido versiones contradictorias), tiene poco o ningún valor teórico. Más bien, examinamos cómo las historias se transforman a través de cada imaginación y qué dice esto sobre su respectiva cultura o sociedad: la forma en que un juego como *Senua's Saga: Hellblade II* adopta un enfoque no violento para matar monstruos en la secuencia de Sjávarrisi no solo dice algo sobre el proceso de monstruosización en la mitología nórdica, sino también sobre nosotros mismos, ya que nuestra cultura creativa está cada vez más interesada en recuperar personajes monstruosos y reevaluar qué se considera un "monstruo".

¿Qué tendencias observas en el uso de los mitos en los videojuegos?

En los últimos años, en particular, se ha diversificado no solo la variedad de mitologías y tradiciones folclóricas representadas, sino también la apariencia de estas historias. Mientras que las grandes mitologías de gran éxito (por ejemplo, la griega, la egipcia y la nórdica) han sido populares desde los inicios del medio, en la última década se ha observado el auge de juegos (generalmente más pequeños) que se centran en tradiciones comparativamente mucho más locales o regionales: por ejemplo, el folclore de Alaska (*Never Alone; Inua*), el sur profundo de Estados Unidos (*South of Midnight*), Melanesia (*Tchia*), Polinesia (*Toroa: Skycall*), Rusia (*The Mooseman*), África (*Tales of Kenzera: ZAU*) y muchos más. Esto no ocurría en los años 90, por ejemplo, y confirma el potencial de los videojuegos como un importante vehículo de memoria cultural, patrimonio y tradición mitológica: nunca antes en la historia del medio el público había podido acceder a una variedad tan amplia de relatos culturales. Simultáneamente, los videojuegos están empezando a ir más allá de la fantasía tradicional de supremacía blanca masculina que acompañó a títulos como *God of War*, *Titan Quest*, *Age of Mythology*, etc. (y que, en efecto, remite a las fantasías de supremacía blanca masculina presentes en muchos mitos antiguos). Juegos como *Hades*, *Hades II*, *Stray Gods: The Roleplaying Musical* o *Mythwrecked: Ambrosia Island* proponen diversas representaciones de los dioses griegos, con sexualidades no heteronormativas, diversas identidades raciales, representación de la discapacidad y más. Aún queda mucho trabajo por hacer antes de poder hablar de una representación equilibrada, pero ya se han dado algunos pasos importantes.

En la introducción que hiciste en el congreso Mythological Game Studies de 2025, perfilaste las tendencias más relevantes en el estudio de los mitos en juegos. ¿Podrías resumirlas?

Básicamente, veo tres enfoques principales en el trabajo realizado hasta ahora. Primero (sin un orden específico) está la recepción de la mitología, que se centra en la reinterpretación y reelaboración de las tradiciones mitológicas, como expliqué anteriormente. El segundo es la *mytholudics* de Dom Ford, que abarca el estudio de los juegos como mitos y a través de los mitos: por un lado, considerar los juegos como prácticas comparables en la construcción de mundos o la creación de significado como el mito mismo, y, por otro, cómo los mitos actuales (en un sentido barthesiano; por ejemplo, la mitología del capitalismo, el mito del “hombre hecho a sí mismo”) impactan la mecánica, las historias o la retórica procedimental de los juegos. Finalmente, veo vuestro proyecto, la ludomitología, como un tercer enfoque que creo en muchos sentidos une los dos anteriores. La forma en que la ludomitología diferencia entre mitos en el presente y mitos del presente combina eficazmente el enfoque patrimonial de la recepción de la mitología con el enfoque más antropológico de la mitología lúdica.

Acabas de publicar tu libro *Characters and Characterization in Mythological Video Games*. ¿Podrías explicar brevemente los argumentos y conclusiones principales de esta investigación?

El libro se centra principalmente en las diversas maneras en que los juegos mitológicos caracterizan a los personajes mitológicos; es decir, dioses, héroes o monstruos (los humanos un poco menos). Primero, establezco un marco teórico sobre cómo funciona la caracterización en los juegos: ¿cómo construyen los juegos a los personajes? ¿Cómo se pueden personalizar o modificar ergódicamente? ¿Qué pueden hacer los juegos con los personajes que otros medios no pueden? (Ya publiqué este marco en *Games and Culture* (2023) y también exploré empíricamente cómo los jugadores toman decisiones a través de los personajes en juegos como *Assassin's Creed Odyssey* en un artículo publicado con Richard Cole en *Convergence* (2025)). Segundo, presento seis capítulos de estudio de caso de juegos mitológicos (*Smite*, *Assassin's Creed Odyssey*, *Immortals Fenyx Rising*, *God of War*, *Theseus* y *Asgard's Wrath 2*) e investigo cómo adoptan diferentes enfoques para la caracterización mitológica, y específicamente cómo estos enfoques se corresponden con los géneros o “lenguajes” establecidos de la mitología en la antigüedad. El juego MOBA *Smite*, por ejemplo, se interesa particularmente en el modo “épico”

de la mitología, tal como lo encontramos en poemas como *La Ilíada* o en los mitos del Ragnarök o Osiris contra Set (que no son épicas en sí mismos, pero que los narradores suelen interpretar como tales). Todos ellos se centran en gran medida en el poder divino, el espectáculo, la violencia y otras cuestiones. Estas caracterizaciones “épicas” son cuestionadas por juegos como *Assassin’s Creed Odyssey* (que, como juego histórico, intenta racionalizar los elementos sobrenaturales tan característicos del mito) o *Phenyl Rising* (que es mucho más cómico y, en consecuencia, subvierte gran parte de la grandeza de los dioses griegos). En definitiva, el libro nos lleva a un marco conceptual de varios lenguajes mitológicos (épico, histórico, cómico, mitográfico, trágico y revisionista), con muchos más por descubrir (por ejemplo, lírico o filosófico), que espero resulten útiles a medida que comencemos a desentrañar la complejidad y la variedad de la recepción de la mitología no solo en los videojuegos, sino en la cultura popular en general.