



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

# Convergencia mediática: nuevos escenarios, nuevas perspectivas

Coord.  
Daniel Moya López

*Dykinson, S.L.*

**CONVERGENCIA MEDIÁTICA:  
NUEVOS ESCENARIOS, NUEVAS PERSPECTIVAS**



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

---

CONVERGENCIA MEDIÁTICA:  
NUEVOS ESCENARIOS, NUEVAS PERSPECTIVAS

---

Coord.  
DANIEL MOYA LÓPEZ

*Dykinson, S.L.*

2023

## CONVERGENCIA MEDIÁTICA: NUEVOS ESCENARIOS, NUEVAS PERSPECTIVAS

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2023

N.º 106 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2023

ISBN: 978-84-1122-824-4

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L, ni de los editores o coordinadores de la obra.

Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsable

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	11
DANIEL MOYA LÓPEZ	

## BLOQUE I

### DEL METAVERSO A NUEVAS DINÁMICAS EN EL PERIODISMO

CAPÍTULO 1. FORMATOS Y NARRATIVAS PUBLICITARIAS EN EL METAVERSO: CASO DE ESTUDIO METABRANDS.....	17
JORGE MARIO HERNÁNDEZ PERILLA FÉLIX EDUARDO FRANCO PINZÓN	

CAPÍTULO 2. EL SECTOR DEL LUJO CONQUISTA EL METAVERSO. UN ANÁLISIS SOBRE LA INCURSIÓN DE LAS MARCAS DE LUJO EN EL MUNDO VIRTUAL.....	34
NOELIA GARCÍA-ESTÉVEZ	

CAPÍTULO 3. RELACIÓN ENTRE LAS REDES SOCIALES, LA SALUD MENTAL POSITIVA Y LOS JÓVENES UNIVERSITARIOS.....	54
CARLOS ANDRÉS URREGO ZULUAGA	

CAPÍTULO 4. TRANSITANDO EL PASAJE DEL SOFTWARE LIBRE: DE LA NECESIDAD A UN FUTURO AUTÉNTICO.....	73
ALEJANDRO CUERVO BOJACÁ JORGE IVÁN CABRERA DURÁN	

CAPÍTULO 5. “QUEM É ELITERADO SEUS MALES ESPANTA”: O CONTRIBUTO DA MENSAGEM <i>ONLINE</i> PARA A SAÚDE CARDIOVASCULAR DE RESIDENTES DO CONCELHO DE LISBOA .....	87
RAPHAËL BAPTISTA CÉLIA BELIM	

CAPÍTULO 6. “DIZ-ME QUE RETÓRICA DIGITAL USAS, DIR-TE-EI SE ME CONVENCES”: O DISCURSO SOBRE SAÚDE CARDIOVASCULAR NO <i>FACEBOOK</i> DE ENTIDADES DE SAÚDE PÚBLICAS E DE CARDIOLOGIA PORTUGUESAS.....	113
CÉLIA BELIM RAPHAEL BAPTISTA	

CAPÍTULO 7. LOS SUPERMERCADOS COOPERATIVOS PARTICIPATIVOS ESPAÑOLES Y SU COMUNICACIÓN EN LA RED: UN ESTUDIO CUANTITATIVO.....	135
AURORA LÓPEZ LÓPEZ RAQUEL SÁNCHEZ SANDOVAL	

CAPÍTULO 8. LA COMUNICACIÓN DE LA CIENCIA EN UN MEDIO PARTICIPATIVO EMERGENTE: ¿ES TIKTOK UNA HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE? .....	156
JUAN PABLO MICALETTO-BELDA	
CAPÍTULO 9. EL ENCUADRE INFORMATIVO DE LOS MEDIOS DIGITALES, PRIVADOS Y COMUNITARIOS EN FACEBOOK FRENTE A LA MOVILIZACIÓN INDÍGENA DE JUNIO DE 2022 EN ECUADOR.....	173
XIMENA MARGARITA CORONADO OTAVALO	
CAPÍTULO 10. COMUNICACIÓN PERSUASIVA Y SALUD MENTAL: NUEVOS DISCURSOS SIMBÓLICOS EN LOS MEDIOS COLABORATIVOS.....	192
JUAN PABLO MICALETTO-BELDA	
CAPÍTULO 11. LOS JÓVENES PERIODISTAS ANTE EL PODCAST. IDENTIDAD Y <i>AFFORDANCES</i> DEL MEDIO .....	210
DAVID GARCÍA-MARÍN	
CAPÍTULO 12. CONFIGURACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LOS EQUIPOS DE DATOS DE LOS PRINCIPALES PERIÓDICOS HÍBRIDOS EN ESPAÑA .....	224
ALBA CÓRDOBA-CABÚS	
ÁLVARO LÓPEZ-MARTÍN	
BEATRIZ MUÑOZ HIDALGO	
CAPÍTULO 13. NUEVAS PERSPECTIVAS Y FORMATOS DEL PERIODISMO ESPECIALIZADO EN RELIGIÓN .....	240
MANUEL J. CARTES-BARROSO	

## BLOQUE II

### NARRATIVAS EN EL MUNDO AUDIOVISUAL Y LOS VIDEOJUEGOS

CAPÍTULO 14. LA INCLUSIÓN DE LA COMUNIDAD NEGRA EN LAS ADAPTACIONES DE <i>LIVE-ACTION</i> DE LOS CLÁSICOS DE <i>WALT DISNEY</i> .....	259
ÁLVARO LINARES BARRONES	
MARÍA NIEVES CORRAL REY	
SERGIO JESÚS VILLÉN HIGUERAS	
CAPÍTULO 15. LA TRIADA ESPACIO - TIEMPO - PERSONAJES EN <i>YOUNG SÁNCHEZ</i> (IGNACIO ALDECOA). UNA REFLEXIÓN SOBRE LA INFLUENCIA DEL CINE EN LA LITERATURA DE LA POSGUERRA ESPAÑOLA .....	283
ÁGUEDA MARÍA VALVERDE MAESTRE	

CAPÍTULO 16. DEBILIDAD ESTRUCTURAL Y CRISIS DEL SECTOR DE LA PRODUCCIÓN DE CINE EN ANDALUCÍA DURANTE LA PANDEMIA DE COVID-19 (2018-2021).....	303
FRANCISCO JAVIER GÓMEZ-PÉREZ JOSÉ PATRICIO PÉREZ-RUFÍ	
CAPÍTULO 17. INTERSECCIONES ENTRE LAS FRANQUICIAS TRANSMEDIA Y LAS REALIDADES VIRTUAL Y AUMENTADA: ANÁLISIS DE <i>STAR WARS</i> .....	318
SERGIO JESÚS VILLÉN HIGUERAS ÁLVARO LINARES BARRONES MARÍA NIEVES CORRAL REY	
CAPÍTULO 18. NARRATIVAS INTERACTIVAS TRANSMEDIA EN APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES: UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA .....	342
SILVIA HUSTED RAMOS GLORIA OLIVIA RODRÍGUEZ GARAY MARTHA PATRICIA ÁLVAREZ CHÁVEZ	
CAPÍTULO 19. IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS TRANSMEDIA EN EL SUBGÉNERO DEL <i>TRUE CRIME</i> : EL ÉXITO DEL UNIVERSO <i>CRIMS</i> (CARLES PORTA, 2019).....	365
ANNA TARRAGÓ MUSSONS	
CAPÍTULO 20. LA INDUSTRIA MUSICAL Y SU EVOLUCIÓN DESDE LOS INICIOS HASTA LAS PLATAFORMAS DIGITALES.....	379
LOURDES GALLARDO-HURTADO VÍCTOR ÁLVAREZ-RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 21. LA COMPRESIÓN PÚBLICA DE LA CIENCIA DESDE EL DIGITAL STORYTELLING.....	397
RÓMULO ANDRÉS GALLEGO TORRES	
CAPÍTULO 22. DIVULGACIÓN DEL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO A TRAVÉS DE LAS HERRAMIENTAS MULTIMEDIA EN EL MASS MEDIA .....	412
CARLOS ANDRÉS URREGO ZULUAGA ALEJANDRO JIMÉNEZ SALGADO	
CAPÍTULO 23. EL TRATAMIENTO DE LA ACTUALIDAD EN EL ACCESS PRIME TIME ESPAÑOL: RASGOS PERIODÍSTICOS DE EL HORMIGUERO Y EL INTERMEDIO SEGÚN SUS AUDIENCIAS.....	425
INMACULADA CONCEPCIÓN AGUILERA GARCÍA	
CAPÍTULO 24. AUDIOVISUAL HUMOR AND THE FREEDOM OF SPEECH DEBATE IN BRAZIL .....	443
NARA LYA CABRAL SCABIN	
CAPÍTULO 25. DISEÑO DE LA CULTURA DEL VIDEOJUEGO .....	459
ALMUDENA JIMÉNEZ PÉREZ	

CAPÍTULO 26. LOS ARGUMENTOS UNIVERSALES  
EN LOS VIDEOJUEGOS: UN ANÁLISIS LÚDICO-NARRATIVO  
DE LA SAGA INTERACTIVA ASSASSIN'S CREED..... 474  
GUILLERMO PAREDES-OTERO

CAPÍTULO 27. FANTASÍA MEDIEVAL EN LA VIDEOCONSOLA  
SEGA MEGA DRIVE: CASTILLOS, VILLAS Y ESPACIOS  
NATURALES EN GOLDEN AXE I Y II. UNA ACTIVIDAD DOCENTE... 497  
PLÁCIDO FERNÁNDEZ-VIAGAS ESCUDERO

BLOQUE III.  
EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y ACADEMIA

CAPÍTULO 28. GENERACIÓN DEL CONOCIMIENTO EN UN  
ECOSISTEMA DIGITAL DE APRENDIZAJE ..... 533  
RÓMULO ANDRÉS GALLEGO TORRES

CAPÍTULO 29. ENSEÑANZA, TIC Y DIFERENCIA GENERACIONAL.... 549  
BYRON DAVID COLOMA FUENTES  
SOR NATALIA BRIZUELA CAMACHO  
EDWIN CABRERA PAUCAR  
VERONICA PATRICIA SÁNCHEZ BURNEO

CAPÍTULO 30. REINGENIERÍA DE ESTRATEGIAS Y RECURSOS  
EDUCOMUNICACIONALES PARA LA MEJORA DEL DESEMPEÑO  
ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES POS PANDEMIA:  
CASO DE ESTUDIO EN ECUADOR..... 582  
ANA LUCÍA TOCAÍN GARZÓN  
NORMA JANET MONTENEGRO CAZARES  
DANIEL ALEJANDRO DÍAZ GUTIÉRREZ

CAPÍTULO 31. ALFABETIZACIÓN EN SALUD E IDEAS PREVIAS  
SOBRE EL SARS-COV-2 Y LA COVID-19 DE LOS MAESTROS  
EN FORMACIÓN. RESULTADOS PRELIMINARES ..... 600  
EUGENIO SALVADOR IVORRA CATALÀ  
INMACULADA HERNANDO MORA  
ESTHER MORENO LATORRE  
LAURA PADILLA BAUTISTA

CAPÍTULO 32. DISEÑO DE UN INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN  
ACERCA DE LA SATISFACCIÓN DE EMPLEADORES  
CON EGRESADOS UNIVERSITARIOS ..... 614  
LILIA ROSA ÁVILA MELÉNDEZ

CAPÍTULO 33. DIFERENCIAS HALLADAS EN EL FUNCIONAMIENTO DE FAMILIAS CON HIJOS CON Y SIN TEA.....	633
IVÁN RAMOS LUJÁN ESTHER VELA LLAURADÓ LAURA MARTÍN MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 34. REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LOS SAAC EN ALUMNOS CON TEA EN EDUCACION INFANTIL DESDE LOS 2000 ...	650
JANA BLANCO FERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 35. VISUAL TRANSLATION OF MEDICAL INFORMATION ON CHRONIC DISEASES. A DESIGN PROPOSAL TO ENHANCE PATIENT EMPOWERMENT .....	664
MARC COMPTE-PUJOL GUILLEM MARCA-FRANCÉS JOAN FRIGOLA-REIG	
CAPÍTULO 36. TRASTORNOS DE CONDUCTA ALIMENTARIA EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DEL GRADO DE ARTES VISUALES Y DANZA DEL INSTITUTO UNIVERSITARIO ALICIA ALONSO.....	689
ALICIA SALAS-MORILLAS ANTONIO AZNAR-BALLESTA EVA M <sup>a</sup> PELÁEZ-BARRIOS MERCEDES VERNETTA-SANTANA	
CAPÍTULO 37. MARCO EXPLORATORIO PARA LA PROTECCIÓN DE DATOS Y LA ADOPCIÓN DE DERECHOS DIGITALES POR ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS EN MÉXICO.....	702
ARTURO SERRANO-SANTOYO LIZETH G. VALENZUELA ÁLVAREZ	
CAPÍTULO 38. EL USO DE LA <i>NGLE</i> Y DEL <i>GTG</i> EN MANUALES DE BACHILLERATO: ¿REALIDAD O FICCIÓN?.....	718
LAURA MORGADO NADAL ESTHER MORUNO LÓPEZ	
CAPÍTULO 39. UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO EN LA PRODUCCIÓN DE TESIS DOCTORALES SOBRE LENGUAS EXTRANJERAS EN ANDALUCÍA (2010-2021).....	732
VALERIA HERNÁNDEZ GARCÍA ALEXANDER MAZ-MACHADO MARÍA JOSEFA RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 40. EL TRABAJO DE FIN DE GRADO EN EL ÁMBITO DE LA PUBLICIDAD, LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y EL PERIODISMO: ¿QUÉ LECTURAS RECOMIENDA EL PROFESORADO? 751	
JUAN PABLO MICALETTO-BELDA	

CAPÍTULO 41. EVOLUCIÓN DE LAS INVESTIGACIONES ACADÉMICAS SOBRE COOPERACIÓN INTERNACIONAL PARA EL DESARROLLO EN LAS REVISTAS CIENTÍFICAS ESPECIALIZADAS ENTRE 2019 Y 2022 .....	768
--	-----

JAIR ESQUIAQUI BUELVAS  
ANTONIO LUIS MORENO SÁNCHEZ

BLOQUE IV  
MISCELÁNEA

CAPÍTULO 42. ICONISMOS ESTÁNDAR EN LA IDENTIDAD VISUAL DIGITAL. CARACTERÍSTICAS FORMALES DE LAS <i>ISOMARCAS</i> MULTIPLATAFORMA .....	788
--	-----

ANDREA BERTOLA GARBELLINI

CAPÍTULO 43. EVENTOS GASTROTURÍSTICOS Y ALIMENTOS CON DISTINTIVOS DE CALIDAD Y MARCAS DE GARANTÍA DE CASTILLA Y LEÓN. UN ESTUDIO CUANTITATIVO Y CORRELACIONAL.....	806
--	-----

AURORA LÓPEZ LÓPEZ  
SILVIA HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ

CAPÍTULO 44. <i>ONLIFE</i> : LA VITA CHE SEDUCE E CONSUMA .....	828
---	-----

ERIKA TEMPERINO

LOS ARGUMENTOS UNIVERSALES  
 EN LOS VIDEOJUEGOS:  
 UN ANÁLISIS LÚDICO-NARRATIVO DE  
 LA SAGA INTERACTIVA ASSASSIN'S CREED

---

GUILLERMO PAREDES-OTERO  
*Universidad de Sevilla*

## 1. INTRODUCCIÓN: MITO, MITOJUEGOS Y ARGUMENTOS UNIVERSALES

Actualmente el videojuego tiene impacto en todas las áreas de la vida cotidiana. Ya sea como herramienta educativa (Michael y Chen, 2010; Peñalva et al., 2018), periodística (Bogost et al., 2010; Dowling, 2021), deportiva (Taylor, 2012; Chanson 2017), política (Venegas y Moreno, 2021) y narrativa (Jenkins, 2004; Anyó, 2016).

El debate de los años noventa sobre si el videojuego era narrativa se ha superado como demuestra el hecho de que el ocio interactivo no solamente es capaz de contar historias, sino que además reproduce estructuras argumentales míticas y propias de otras artes como la literatura o el cine (Garín, 2009; Planells, 2018).

Entendemos el mito como “una realidad cultural extremadamente compleja, que puede abordarse e interpretarse en perspectivas múltiples y complementarias” mientras “cuenta cómo, gracias a las hazañas de los seres sobrenaturales, una realidad ha venido a la existencia, sea ésta la realidad total, el Cosmos, o solamente un fragmento: una isla, una especie vegetal, un comportamiento humano, una institución” (Eliade, 1992, p. 12). Durand (2013) extiende el concepto de mito a “un relato (discurso mítico) que pone en escena unos personajes, unos decorados, unos objetos simbólicamente valorizados, que se puede segmentar en secuencias (...) y en el que se invierte necesariamente una creencia llamada

prestancia simbólica” (p. 36). Por tanto, el mito es tanto narración como religión, “una manera de explicar lo inexplicable del mundo y de la existencia” (Senís, 2015, p. 53).

No obstante, Martínez García (2017) advierten que el mito no hay que entenderlo solamente como las grandes historias o hazañas de héroes, sino como cualquier historia que puede trascender, ser repetida y dar lugar a nuevos relatos y mitos. Por ello, en la actualidad, aparecen nuevos héroes a partir de individuos con mayor o menor excepcionalidad.

Desde el punto de vista del ocio interactivo, los videojuegos pueden nutrirse del mito como “material básico para la generación de nuevas narrativas” (Planells, 2018, p. 455). El resultado es la aparición de mitojuegos (Garín, 2009) o mitos jugables que requieren, como indica el autor, de un estudio independiente debido al hecho de que “el videojuego despieza y disemina la problemática del mito, partiendo de sus potencias primigenias *–rito, ejecución–* hasta constituirse como narración *–relato, escritura–* en imágenes y sonidos *–icono audiovisual–*” (p. 99). Precisamente, esas son las cuatro dimensiones o formas en las que el jugador se relaciona con el mito: por un lado, la ejecución y, por otro, la visualización, la audición y la enunciación del contenido, como variables de la primera.

Del mito derivan los argumentos universales, entendidos estos como constructos ficcionales destinados a reiterarse (Planells, 2018), es decir, la acumulación y repetición de tramas y estructuras, independientemente de la época, el formato o la cultura.

Balló y Pérez (1995) enumera hasta 21 argumentos universales, que son utilizados en la industria cinematográfica pero provienen de artes previas como la literatura, y son los siguientes: la búsqueda del tesoro, el retorno al hogar, la fundación de una nueva patria, el Mesías, el Maligno, la venganza, el mártir y el tirano, lo viejo y lo nuevo, el amor voluble y cambiante, el amor redentor, el amor prohibido, la mujer adúltera, el seductor infatigable, la ascensión por amor, el ansia de poder, el pacto con el demonio, el ser desdoblado, el conocimiento de sí mismo, el interior del laberinto, la creación de la vida artificial, y el descenso al infierno.

En esta investigación comprobaremos la aparición de estos argumentos universales en los videojuegos, concretamente en una de las franquicias más longevas y exitosas del panorama actual del ocio interactivo como es el universo de ficción *Assassin's Creed*.

### 1.1. LA SAGA ASSASSIN'S CREED

*Assassin's Creed* es una franquicia de videojuegos desarrollada por Ubisoft que tuvo su origen en 2007 y pertenece al género de aventuras (aunque las últimas entregas de la saga han derivado en mundos abierto y juegos de rol con la progresión por niveles del personaje y su equipamiento).

La premisa de cada título de la saga es la misma: desde el presente y gracias a un dispositivo conocido como Animus, el protagonista revive los recuerdos de un antepasado en determinado contexto histórico mientras vive el enfrentamiento de la guerra milenaria que llevan desarrollando la Orden de los Templarios y la Hermandad de los Asesinos. De tal forma que, a lo largo de las diversas entregas, se han recorrido épocas tan variadas como Las Cruzadas, el Renacimiento Italiano, la Guerra de la Independencia Americana, la Revolución Francesa o el Antiguo Egipto entre otras.

Junto a los juegos principales ha habido una serie de lanzamientos adicionales en forma de expansiones, así como un fenómeno transmedia a través de libros, cómics, películas e incluso *fan films* (Paredes-Otero, 2022b) para ampliar el universo narrativo de *Assassin's Creed*.

En sus dieciséis años de vigencia, la saga ha vendido más de 200 millones de unidades (desde 2007 hasta septiembre de 2022). Ubisoft tiene previsto en 2023 lanzar al mercado *Assassin's Creed Mirage*, además de otros proyectos a largo plazo como *Assassin's Creed Codename RED* y *Assassin's Creed Codename Hexe*, y el multijugador *Assassin's Creed Invictus* (Delgado, 2022).

## 1.2. ASSASSIN'S CREED DESDE UN PUNTO DE VISTA ACADÉMICO

La relevancia de Assassin's Creed, más allá de como producto de entretenimiento, puede verse en diversas producciones académicas y periodísticas.

Aparte de ser una franquicia de juegos de acción, Assassin's Creed es considerada como una herramienta educativa, sobre todo desde *Assassin's Creed Origins* (2017) con *The Discovery Tour*, que permite recorrer el Antiguo Egipto, interactuar con los personajes de la época y aprender de dicho contexto histórico sin ningún tipo de combate. Esta herramienta es útil a la hora de “ofrecer modelos de enseñanza con gran protagonismo por parte de los y las estudiantes, en el que el videojuego se convierte en una importante fuente de información para el alumnado” (Vincent y Platas, 2018, p. 48). Hasta el punto de que “el dinamismo que ofrecen las imágenes, con sus personajes y paisajes, resulta una fuente secundaria atractiva y motivante para el alumnado” (p. 49).

Gracias a este modo de juego y aprendizaje,

el videojuego pasa a ser una enciclopedia interactiva donde se tiene información y se ve una representación de cómo se hace la momificación en las salas de las termas; cómo funcionaba el comercio ambulante de tenderetes y a orillas del río; o incluso hasta una fiel recreación 1:1 del conjunto de Gizeh y templos elementales como los de Karnak y Luxor. (Andrés, 2018, p. 152)

El aprendizaje, por tanto, se vuelve más inmersivo y multisensorial, con beneficios para los educadores, al surgir “un espacio de trabajo compartido donde al final el profesorado se empapa de lo que puedan traerle las nuevas generaciones, tan acostumbradas desde la cuna a las tecnologías de la información y comunicación” (p. 162).

Sobre *Assassin's Creed II*, Castaño (2019) hace hincapié en la apropiación que hace el juego “de la historia y el arte del Renacimiento Italiano para desarrollar una gran aventura que mezcla ficción y realidad en compañía de importantes personajes históricos” (p. 143). El usuario es capaz de recorrer distritos de la Florencia renacentista como Oltrarno, San Giovanni, San Marcos o Santa Maria Novella; revivir acontecimientos históricos como la conjura de los Pazzi o la Hoguera de la Vanidades; y

conocer a personajes históricos, como Leonardo da Vinci o Nicolás Maquiavelo, y su arte.

Autores como Cuartero (2018) hacen hincapié en la fidelización de las recreaciones de los contextos históricos y personajes de cada juego al “ser muy útiles para situarse en las diferentes épocas” (p. 104) y hacer “de la difusión del patrimonio histórico artístico universal una seña de identidad” (Morales, 2020, p. 509) gracias a la reconstrucción de las ciudades en las diversas entregas.

Unas urbes digitales que, a diferencia de las reales, son inmortales. “Representaciones estáticas de una ciudad en un momento dado” (García, 2020, p. 184) que a su vez están ligadas a las mecánicas del juego.

Saltamos, atravesamos y escalamos edificios, nos aprovechamos de sus formas (balcones, columnas, repisas) y de la arquitectura que, en principio, no ha sido construida con el propósito que nosotros le estamos dando. Para Ezio Auditore, protagonista de *Assassin's Creed II*, *Brotherhood* y *Revelations*, los monumentos más emblemáticos de Roma son una herramienta para obtener mejores vistas sobre la ciudad, lo que nos permite buscar a nuestros objetivos o escondernos en situaciones complicadas. (p. 178)

Desde el punto de vista de la cultura participativa y la convergencia de medios, Ocaña (2019) expone que la plataforma social Assassin's Creed Council fue una opción a tener en cuenta dentro de un panorama en el que los usuarios de videojuegos son capaces de formar comunidades y ramificar sus posibilidades creativas, a pesar de que al pertenecer dicha red social a Ubisoft, “todo el contenido publicado está controlado y limitado creando así un efecto ilusorio de participación que limita y dirige las acciones de los participantes” (p. 216). En esta línea y desde el punto de vista de los mundos transmediales, Fernández (2021) razona que todos los productos derivados del videojuego (películas, cómics, etc.) “conviven en una lógica transmedia que permite sumergir con mayor profundidad al consumidor/usuario en un mundo ficcional cuya extensión crece a través de su interacción con dicho mundo” (p. 114). De hecho, esta saga es muy recurrente a la hora de expandirse a través de *fan films* o películas realizadas por fans (Paredes-Otero, 2022b).

Finalmente, Esteban (2017) se aproximó a la franquicia desde un punto de vista narrativo para estudiar la construcción de la figura del héroe, mientras que Bonete (2021) resalta el uso superficial del género folk horror en las localizaciones del título *Assassin's Creed Valhalla* (2020) gracias al uso de “música opresiva, envueltas en niebla y oscuridad, plagadas de horror, de cuerpos desmembrados y osamentas de animales” (p. 127).

## 2. OBJETIVOS

El objetivo principal de esta investigación es analizar la presencia de argumentos universales en la saga de videojuegos *Assassin's Creed* y la relación que estos guardan con la historia y la jugabilidad.

A su vez, en este trabajo académico respondemos a las preguntas de investigación sobre cómo se emplean los argumentos universales dentro de la franquicia *Assassin's Creed*, cuáles son los temas más recurrentes y qué relación guardan con los elementos narrativos e interactivos de los juegos (personajes, historia y jugabilidad).

## 3. METODOLOGÍA

El método empleado para lograr el objetivo propuesto ha sido el análisis lúdico-narrativo debido a la posibilidad que ofrece esta técnica a la hora de “desentrañar cómo se produce ese proceso de imbricar elementos narrativos en un videojuego en concreto” (Cuadrado-Planells, 2020, p. 41).

Este procedimiento de estudio ya ha sido empleado con anterioridad en materia de representación para comprobar la imagen que se da sobre las enfermedades y pacientes mentales en juegos como *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) o *The Town of Light* (LKA, 2016) (Paredes-Otero, 2020); sobre la concienciación ante la muerte en *Gris* (Nomada Studio, 2018) o *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017) (Paredes-Otero, 2021); o el empoderamiento de la mujer en juegos Triple A como *The Last of Us Parte II* (Naughty Dog, 2020) (Paredes-Otero, 2022a).

En esta ocasión comprobaremos a través de elementos narrativos como los personajes, la trama y las situaciones que viven los protagonistas, así como de elementos del videojuego como la jugabilidad, cómo se manifiestan los argumentos universales propuestos por Balló y Pérez (1995). Si bien es cierto que la obra de ambos autores está enfocada al formato cinematográfico, estos a su vez toman de partida otras artes culturales como la literatura para ver cómo dichos temas aparecen en las películas.

No hay que olvidar que el cine y el videojuego tienen características comunes más allá de su capacidad de contar historias al complementarse ambos formatos (Villalobos, 2014; Agulló, 2015; Martínez Fabre, 2020) con técnicas comunes como el uso de la Realidad Virtual, la perspectiva en primera persona o la ruptura de la cuarta pared.

Por último, la muestra analizada se ha centrado en los videojuegos principales lanzados hasta la fecha componiendo el análisis los siguientes títulos: *Assassin's Creed* (AC), *Assassin's Creed II* (AC II), *Assassin's Creed La Hermandad* (La Hermandad), *Assassin's Creed Revelations* (Revelations), *Assassin's Creed III* (AC III), *Assassin's Creed IV: Black Flag* (Black Flag), *Assassin's Creed Rogue* (Rogue), *Assassin's Creed Unity* (Unity), *Assassin's Creed Syndicate* (Syndicate), *Assassin's Creed Origins* (Origins), *Assassin's Creed Odyssey* (Odyssey) y *Assassin's Creed Valhalla* (Valhalla)<sup>32</sup>.

En la Tabla 1 mostramos el listado de juegos analizados, su fecha de lanzamiento y el contexto histórico en el que se centran.

---

<sup>32</sup> Entre paréntesis está el nombre con el que se citarán dichos juegos a lo largo de la exposición de los resultados.

**TABLA 1.** Juegos de la saga *Assassin's Creed* analizados con el año de lanzamiento y el contexto histórico en el que se ambientan

JUEGO	AÑO	CONTEXTO	JUEGO	AÑO	CONTEXTO
Assassin's Creed	2007	Las Cruzadas	Assassin's Creed Rogue	2014	Guerra de los Siete años
Assassin's Creed II	2009	Renacimiento Italiano	Assassin's Creed Unity	2014	Revolución Francesa
Assassin's Creed La Hermandad	2010	Renacimiento Italiano	Assassin's Creed Syndicate	2015	Revolución Industrial
Assassin's Creed Revelations	2011	Imperio otomano	Assassin's Creed Origins	2017	Antiguo Egipto
Assassin's Creed III	2012	Guerra de la Independencia Americana	Assassin's Creed Odyssey	2018	Antigua Grecia
Assassin's Creed IV Black Flag	2013	Edad de oro de los piratas	Assassin's Creed Valhalla	2020	Era vikinga

Fuente: elaboración propia

## 4. RESULTADOS

La exposición de los resultados se hará a lo largo de epígrafes cada uno de los cuales centrado en un argumento universal y cómo es representado en *Assassin's Creed*.

### 4.1. LA BÚSQUEDA DEL TESORO

La búsqueda del tesoro está presente en todos los juegos de *Assassin's Creed* sin excepción, entendiéndose 'tesoro' no como un objeto relacionado con el oro, la riqueza o la fortuna, sino con el poder y el conocimiento. El Fruto del Edén, capaz de controlar las mentes (Figura 1); el Tridente del Edén, el cual da la inmortalidad; el Sudario del Edén, que cura cualquier herida física; o templos con la sabiduría de una raza

precursora, son algunas de las reliquias y lugares objetivos tanto de Templarios como de Asesinos.

**FIGURA 1.** El Fruto del Edén, recurrente en la saga, se aleja de la figura de tesoro como riqueza para ser objeto de deseo por su poder y control.



Fuente: Assassin's Creed La Hermandad (2010)

El personaje recibe una información o documento que hace las veces de mapa incompleto y le pone en el camino hacia un viaje que provoca el cambio en el protagonista. Quien comienza la aventura no es el mismo que la termina como ocurre con Ezio Auditore (AC II, La Hermandad y Revelations), Edward Kenway (Black Flag) o Cassandra (Odyssey), siendo, en todos los casos, más sabios o conscientes de que sus motivaciones personales son insignificantes ante la lucha contra los Templarios por el bien común. Esta búsqueda es a su vez la excusa para que ambos bandos se enfrenten.

El proceso se produce en un viaje con las mismas etapas: un encargo previo, un camino largo y lleno de obstáculos, ayuda de personajes secundarios e interés romántico en ocasiones, duelo contra un rival y el regreso con un final abierto que permitirá nuevas aventuras.

## 4.2. FUNDACIÓN DE UNA NUEVA PATRIA

Diversos juegos de la franquicia tienen la fundación de una nueva patria como contexto de fondo y la idea de la revolución como motivo del cambio. Los Asesinos aparecen como impulsores de la revolución ante una situación de descontento social hacia el Gobierno o los poderes dirigentes (Figura 2). En Unity, Arno intenta impedir que la Revolución Francesa se dirija hacia los intereses de los Templarios, al igual que ocurre con Connor en AC III durante la Guerra de la Independencia Americana. Evie y Jacob en Syndicate son quienes motivan el cambio y la revolución de la clase obrera durante la Revolución Industrial. A su vez, Edward Kenway se propone fundar una patria de libertad que se oponga a las tiranías europeas en las islas del Caribe.

**FIGURA 2.** Los Asesinos se presentan en la saga como impulsores de la revolución social y el cambio ante la tiranía de los gobiernos.



Fuente: Assassin's Creed Syndicate (2015)

Como hemos visto, en ocasiones es la Orden templaria (y sus precursores, la Orden de los Antiguos y el Culto de Kosmos) la que dirige los hilos del poder y los gobiernos para conseguir sus fines de control social como ocurre en Origins y Odyssey.

La jugabilidad se ve afectada por este argumento universal en el sentido de que la extensión de los juegos se divide en zonas con sus propias misiones que deben ser completadas si se busca su liberación. Hablamos de una jugabilidad basada en la conquista para disminuir la presencia de los Templarios y su poder.

### 4.3. EL MESÍAS

La figura del Mesías la encontramos en el personaje de Desmond Miles (Figura 3), una persona cotidiana que trabaja de camarero pero con unos genes que se remontan a los primeros seres humanos y le hace tener mayor facilidad para revivir sus recuerdos, independientemente de la época. De esta forma, Miles se convierte en un héroe accidental y en el foco tanto de Templarios como de Asesinos para recuperar objetos con poderes sobrenaturales como el Fruto del Edén. Este personaje no escoge su condición, le viene impuesta por las circunstancias (la guerra entre ambas facciones) y cumple el requisito de contar con habilidades especiales como la Vista de Águila, un sexto sentido extrasensorial para sentir cómo objetos y personas se relacionan entre sí.

Desmond Miles también recibe en determinados momentos la ayuda de deidades, concretamente hologramas mantenidos a través de los milenios que representan a la especie anterior al ser humano, a lo largo de su camino, el cual termina con otro paralelismo mesiánico: el sacrificio personal para salvar a la Humanidad. En su caso, el personaje debe dar su vida para evitar una erupción solar que acabe con la raza humana.

En menor medida, Assassin's Creed tiene protagonistas que cumplen con algunas características propias del Mesías. Es habitual que los Asesinos que encarna el usuario se erijan como líder y salvador de una comunidad que sufre, presenta habilidades especiales como la citada Vista de Águila, y de lucha y combate que el jugador debe ir desarrollando conforme avanza la historia. De ahí que hablemos de juegos basados en el incremento de los atributos gracias a la experiencia y los puntos de habilidad alcanzados. A nivel narrativo, personajes como Connor (AC III) o Evie y Jacob (Syndicate) cumplen el papel de héroes accidentales y protectores del pueblo.

**FIGURA 3.** Ayudado por deidades, Desmond Miles encarna la figura del Mesías y salvador de la Humanidad.



Fuente: Assassin's Creed La Hermandad (2010)

#### 4.4. LA VENGANZA Y HUIDA DEL HOGAR

El punto de arranque de la historia suele ser la pérdida de un familiar del protagonista que da pie a que este busque venganza. Ya sea un hermano (Odyssey), un hijo (Origins), un padre (Valhalla), una madre (AC III) o prácticamente todo el núcleo familiar (AC II).

Esta pérdida hace que la vida tal y como la conocía el protagonista desaparezca y tenga que empezar una nueva. No solamente muere el ser querido, sino también su forma de vida. Bayek (Origins) deja de ser un medjay para ser prácticamente un proscrito; la vida de lujo de Ezio como noble en Florencia cambia a ser una persona humilde sin nada (AC II) (Figura 4), al igual que Connor tras el incendio de todo el campamento de su tribu antes de entrar de lleno en la Guerra de la Independencia Americana (AC III). Kassandra de ser hija de un general espartano descendiente de Leónidas debe convertirse en mercenaria para poder sobrevivir (Odyssey).

**FIGURA 4.** El camino de venganza y aprendizaje de Ezio comienza tras la ejecución injusta de su familia.



Fuente: Assassin's Creed II (2009)

Esta huida del hogar trae dos consecuencias principales: en primer lugar, el héroe queda reducido al mínimo, solamente existe a duras penas y sin apenas recursos. Esto en términos de jugabilidad se traduce en que el usuario esté constantemente buscando recursos y elementos en aras de la mejora y progresión del personaje, ya sea su equipamiento con nuevas vestimentas y mejores atributos de ataque y defensa y sus armas, o el aprendizaje de nuevas habilidades para llevar a cabo su venganza. De hecho, se da el caso de que en La Hermandad (el cual ocurre inmediatamente después de AC II), tras un ataque templario, Ezio pierde todo cuanto logró en el título anterior y una vez más deba empezar de cero.

La huida del hogar implica que el personaje tenga que encontrar un nuevo lugar donde asentarse. Ya sea un palacio (AC II), una hacienda (AC III), una isla (Black Flag) o incluso un tren (Syndicate). Esto da lugar a una nueva opción jugable basada en el desarrollo de dicho enclave, lo cual repercutirá en la economía y los recursos del protagonista, con los que podrá mejorar su equipamiento y acceder a nuevas opciones de desarrollo y progresión. A su vez, el cuidado de dicho enclave hace

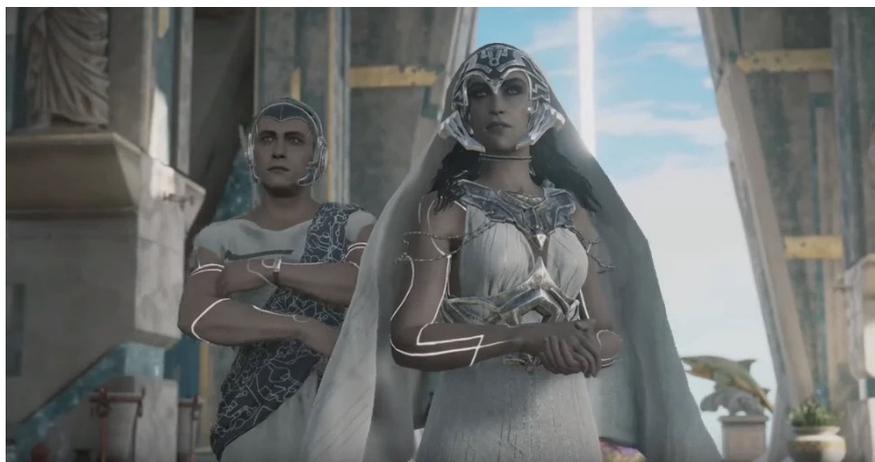
que, al evolucionarlo al máximo, se desbloqueen secretos argumentales y mejores vestimentas y armas.

#### 4.5. EL TIRANO

La saga Assassin's Creed muestra de manera recurrente la lucha contra el tirano representada en la figura de la Orden de los Templarios, quienes buscan la creación de un mundo perfecto con la sociedad guiada bajo sus designios y no les importe provocar revoluciones (Unity), manipular guerras (AC III) o a gobernantes (Origins).

Otros tiranos de la franquicia son la Orden de los Antiguos (Origins y Valhalla) y el Culto de Kosmos (precursores de los Templarios), al igual que los Isu, una raza súper desarrollada que creó a la Humanidad para que les sirvieran de esclavos hasta que ésta se reveló dando lugar a una guerra entre ambas especies (Figura 5).

**FIGURA 5.** Los Isu fueron los primeros tiranos al crear al ser humano para servirles de esclavo con su tecnología.



Fuente: Assassin's Creed Odyssey (2018)

La contrapartida es la Hermandad de Asesinos que se erigen como salvadores del pueblo y luchan contra la opresión de los Templarios. De ahí que la saga se pueda reducir a un tirano (Templarios) que reprime al pueblo y un salvador que quiere impedirlo (Asesinos). Un tirano que,

independientemente de la época que se trate y de conseguir acabar con todo el grupo, al final acaba volviendo.

La excepción la encontramos en *Rogue*, donde se nos presenta a la Hermandad de Asesinos como un grupo despreocupado de las consecuencias de sus actos y sin importarles la muerte de inocentes. Actitudes que obligan a Shay Patrick Cormac a desligarse y seguir la senda templaria.

Esta lucha en favor de los oprimidos contra el tirano se traduce en la jugabilidad en misiones principales de tener que ir acabando con los objetivos templarios y tareas secundarias como proteger a ciudadanos específicos. Estos encargos también van relacionados con el contexto del juego. En *Syndicate*, en plena Revolución Industrial, el jugador debe como objetivo adicional liberar a niños que están siendo explotados en fábricas bajo condiciones laborales de esclavitud.

#### 4.6. EL AMOR PROHIBIDO Y TRÁGICO

La pérdida del ser amado es un elemento catalizador y narrativo en diversas entregas de *Assassin's Creed*. Por un lado, el ejemplo paradigmático de amor prohibido es *Romeo y Julieta*, una historia que encarnan los protagonistas de *Unity*, ambientado en la Revolución Francesa, Arno Dorian y Élise de la Serre. Él proviene de una familia de Asesinos, muerta por Templarios y es educado por la doctrina de la Hermandad; ella pertenece a una gran familia templaria. A pesar de todo, al haberse criado juntos, se enamoran el uno del otro e incluso llegan a colaborar para acabar con una conspiración contra Francia y ambos grupos, viéndose por primera vez en la saga un acercamiento entre Asesinos y Templarios (Figura 6). Sin embargo, aunque tienen todo en contra, el amor se mantiene hasta terminar repentinamente en la batalla final contra el Gran Maestro Templario al morir Élise.

El deseo de ser felices juntos pero sin lograrlo por circunstancias externas, así como la figura de los jóvenes rebeldes, lo vemos en la segunda entrega con *Assassin's Creed* con Ezio Auditore y Cristina Vespuccio, ambos pertenecientes a familias nobles de Florencia cuya historia de amor ni siquiera empieza cuando la familia Auditore es acusada falsamente y sentenciada a muerte, haciendo que Ezio siga el camino de la

Hermanidad de los Asesinos para cumplir su venganza contra los Templarios. Esta tarea obliga al joven Auditore a separarse de Cristina y, a pesar de que se encuentran años más tarde y se confiesan lo que sienten, la relación no avanza tanto por la misión de él como por el hecho de que ella ha contraído matrimonio.

**FIGURA 6.** *Arno y Élise, Asesino y Templaria respectivamente, representan a los Romeo y Julieta de la franquicia.*



Fuente: Assassin's Creed Unity (2014)

El amor trágico se vuelve a producir cuando Cristina acaba muriendo en los brazos de Ezio después de ser herida ante un ataque derivado de la Hoguera de las Vanidades.

Los protagonistas de Origins parten de un caso diferente pero con un amor igualmente imposible. Bayek y Aya forman una familia junto a su hijo Khemu. Es la muerte de este último la que provoca el distanciamiento de ambos al hacer que sus progenitores busquen venganza por caminos diferentes contra los diferentes miembros de la Orden de los Antiguos. A lo largo de la aventura, la pareja se reencuentra en determinados momentos demostrando que su amor por el otro está intacto pero son incapaces de superar la pérdida de su hijo.

La separación es total cuando, al término del juego, ambos entienden que para acabar con la organización enemiga deben formar su propio grupo (Los Ocultos), Bayek en Egipto y Aya en Roma, estando el deber por encima de los sentimientos que se profesan ambos.

#### 4.7. EL INTERIOR DEL LABERINTO

Assassin's Creed presenta en todas sus entregas la lucha contra un engranaje prácticamente invencible como son gobiernos y poderes tiranos por un protagonista que, a simple vista, es insignificante en comparación con su enemigo y parece no tener ninguna posibilidad de triunfo.

El sistema se presenta como un modelo de gobierno opresor que tiene al pueblo subyugado y reprimido. El Asesino protagonista se erige como el salvador o la chispa para la revolución contra el sistema manipulado por los Templarios. En ocasiones, además destaca como antihéroe. Esta figura la vemos sobre todo en Edward Kenway (Black Flag), prototipo del pirata rebelde (Figura 7), o en la picaresca de Jacob (Syndicate).

**FIGURA 7.** Edward Kenway representa como pirata el estereotipo del antihéroe frente a un sistema opresor.



Fuente: Assassin's Creed IV Black Flag (2013)

Ya vimos que Rogue es una excepción dentro de la saga con la Hermandad de Asesinos como el enemigo invencible y opresor y el integrante renegado Shay Patrick Cormac como rebelde con todas las de perder.

## 5. DISCUSIÓN

En esta investigación hemos visto cómo efectivamente la saga Assassin's Creed presenta diversos mitojuegos (Garín, 2009) y muestra la adaptación al ocio interactivo y a la época contemporánea de obras clásicas como el amor prohibido y trágico de *Romeo y Julieta*; *Jasón y los argonautas* en la búsqueda del tesoro; *La Eneida*, con la fundación de una nueva patria; o *Hamlet* y la venganza, y la repetición de sus argumentos universales.

Unos mitojuegos estudiados con anterioridad en el formato interactivo por el citado Garín (2009) en las entregas de *The Legend of Zelda* o *Super Mario*, o la presencia de la tierra prometida en *BioShock Infinite* (Irrational Games, 2013) y *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019) (Planells, 2021).

Al pertenecer al género de aventuras, Assassin's Creed tiene como uno de sus ejes narrativos la búsqueda de un tesoro que motiva el enfrentamiento entre la Hermandad de Asesinos y la Orden de los Templarios. La codicia va relacionada con estos últimos y su afán de controlar a la Humanidad mientras que los Asesinos se relacionan con el altruismo y la obtención del conocimiento por el bien mayor. Los tesoros se alejan de la concepción de riqueza material y económica para ser objetos de sabiduría y espirituales. Algo muy propio del cine de aventuras como, por ejemplos, las películas de Indiana Jones.

Contextos como la Revolución Francesa, la Guerra de la Independencia Americana o la Revolución Industrial son propensos al argumento universal de la fundación de una nueva patria orquestada por Asesinos o Templarios y da pie una jugabilidad basada en la conquista del escenario a través de misiones.

No faltan la figura del Mesías que da su vida sacrificándose para salvar a la Humanidad tras la guía de dioses y hacer gala de cualidades especiales, así como la presencia de los calificados por Balló y Pérez (1995) como ‘forasteros liberadores’ personajes que se mueven por enormes extensiones de terreno y viajan de una ciudad a otra para resolver los problemas y necesidades de sus ciudadanos. Un rol que recae siempre en la figura del Asesino protagonista de la entrega.

Las historias de Assassin’s Creed suelen comenzar con un acto trágico que implica la pérdida de un ser querido del protagonista y la huida del hogar en pos de sobrevivir y comenzar a planear la venganza. Como exponen Balló y Pérez (1995) “el vengador tiene ambivalencia moral porque la sangre que derrama tiene su origen en una sangre más antigua. En el ciclo de la venganza el sentimiento de culpa siempre es relativo: todos los personajes tienen alguna razón de peso para haber perpetrado su crimen” (pp. 88-89). De ahí que se hable de que el acto violento posterior está justificado, aunque el protagonista debe estar en todo momento al margen de la ley.

La franquicia además siempre presenta a un tirano ya instaurado o que mueve los hilos del poder desde las sombras para reprimir al pueblo y es tarea del Asesino evitarlo (ya sea miembro de la Hermandad o formando parte de casualidad en la guerra entre ambas facciones), eliminando a los diversos miembros del grupo opresor y erigiéndose como defensor de los inocentes llegando incluso a realizar acciones de activismo al motivar al pueblo a que se revele.

Las relaciones nunca prosperan en Assassin’s Creed. El amor prohibido y trágico es un argumento presente en la franquicia con dos jóvenes rebeldes que no pueden estar juntos por estar en bandos con diferente pensamiento y leyes (Asesinos y Templarios), hechos trágicos que impiden la relación y la pérdida del ser amado. La posible felicidad de estar juntos es insuficiente ante unas circunstancias externas que son mayores.

Por último, como ocurre en *El Castillo* (Kafka, 1926) hay una lucha contra un sistema inexpugnable, entre dos enemigos cuyas fuerzas no están compensadas con un hombre en solitario que se opone al mismo.

## 6. CONCLUSIONES

Además de ser una herramienta educativa y un fenómeno transmedia, hemos comprobado que la saga Assassin's Creed reproduce a lo largo de sus diferentes entregas diversos argumentos universales, propios de otros fenómenos culturales como el cine o la literatura, y cómo estos están asociados a elementos propios de la ficción videolúdica.

Temas como la búsqueda del tesoro, el interior del laberinto o el amor prohibido y trágico están presentes en las historias de los juegos de esta franquicia y sus personajes.

Sin embargo, otros argumentos tienen un impacto con las mecánicas jugables. La fundación de una nueva patria hace que los juegos se dividan en zonas que deban ser conquistadas para progresar. La venganza y la huida del hogar, así como el Mesías, derivan en la progresión por niveles del personaje y la mejora de equipamientos y habilidades, mientras que la existencia del tirano implica la existencia de misiones relacionadas con la lucha contra el mismo y salvación del pueblo inocente.

En esta investigación nos hemos centrado en una saga de juegos Triple A concreta como es Assassin's Creed. Para futuras investigaciones queda pendiente verificar si estos argumentos universales tienen cabida en otros grandes desarrollos de videojuegos y si se reproducen de igual manera en la esfera independiente.

## 7. REFERENCIAS

- Andrés, J. (2018). Homines Dum Docent Discunt. *Revista Manual*, 1, pp. 146-162.
- Agulló, B. (2015). ¡Luces, cámara, a jugar! Videojuegos basados en películas y películas basadas en videojuegos: particularidades de la localización en diferentes escenarios. *Quaderns de Cine*, 10, pp. 23-31. [bit.ly/3CbYio4](http://bit.ly/3CbYio4)
- Anyó, L. (2016). El jugador implicado. *Videojuegos y narraciones*. Laertes.
- Balló, J. y Pérez, X. (1995). La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine. Anagrama.
- Bogost, I., Ferrari, S. y Schweizer, B. (2010). *Newsgames. Journalism at Play*. The MIT Press.

- Bonete, M. (2021). El folk horror en Assassin's Creed Valhalla. *Revista Manual*, 8, pp. 126-129.
- Castaño, C. (2019). La Florencia de Ezio Auditore. *Revista Manual*, 3, pp. 134-143.
- Chanson, R. (2017). eSports. Todo lo que necesitas saber de League of Legends al FIFA. Timunmas.
- Cuadrado, A. y Planells, A. J. (2020). *Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración*. UOCpress.
- Cuartero, S. (2018). Mito y realidad en la saga de videojuegos Assassin's Creed. *REHMLAC+*, 10 (2), pp. 96-105. doi: <https://doi.org/10.15517/rehmlac.v10i2.35295>
- Delgado, M. (2022, 12 de septiembre). La saga Assassin's Creed ya ha vendido más de 200 millones de unidades. *Vandal*. [bit.ly/3WRICrB](https://bit.ly/3WRICrB)
- Dowling, D.O. (2021). *The gamification of digital journalism. Innovation in Journalistic Storytelling*. Nueva York. Routledge.
- Durand, G. (2013). De la mitocrítica al mitoanálisis: Figuras míticas y aspectos de la obra. *Anthropos*.
- Eliade, M. (1992). *Mito y realidad*. Kairós.
- Esteban, G. (2017). *La construcción de la narración y el héroe en el videojuego a través del estudio de la saga Assassin's Creed, desde una metodología de análisis audiovisual, tomando como referencia las estructuras clásicas del guion cinematográfico [Tesis Doctoral]*. [bit.ly/3jyRWZv](https://bit.ly/3jyRWZv)
- Fernández, M. (2021). Más allá de la adaptación. Assassin's Creed y los mundos transmediales. *Trasvases entre la literatura y el cine*, 3, pp. 103-116. doi: [10.24310/Trasvasestlc.vi3.12337](https://doi.org/10.24310/Trasvasestlc.vi3.12337)
- García, P. (2020). Ciudades al fin de la eternidad. *Revista Manual*, 5, pp. 174-187.
- Garín, M. (2009). Mitojuegos. Sobre el héroe y el mito en el imaginario Nintendo. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1(7), pp. 94-115.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. En N. Wardrip-Fruin y P. Harrigan (eds.), *First person. New media as story, performance and game* (pp. 117-130). The MIT press.
- Martínez Fabre, M.P. (2020). El videojuego en el cine. Orígenes y perspectivas. [bit.ly/3GtVo0A](https://bit.ly/3GtVo0A)

- Martínez-García, Á. (2017). La mitocrítica como propuesta de estudio de la imagen en la era digital. En Á. Martínez-García (Ed.), *La imagen en la era digital* (pp. 27-40). Egrejus.
- Michael, D. y Chen, S. (2006). *Serious Games: Games that educate, train, and inform*. Thomson Course Technology PTR.
- Morales, D. (2020). *La simulación de ciudades históricas en videojuegos de mundo abierto: la saga Assassin's Creed* [Tesis Doctoral]. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/63918>
- Ocaña Romero, J. E. (2019). Videojuegos y convergencia creativa: de las redes sociales a las plataformas de libre creación. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 45, pp. 203-223. doi: 10.12795/Ambitos.2019.i45.12
- Paredes-Otero, G. (2020). El enemigo invisible: la sensibilización ante las enfermedades mentales a través de los videojuegos. *Barataria. Revista Castellano-Manchega De Ciencias Sociales*, 29, pp. 69-83. <https://doi.org/10.20932/barataria.v0i29.565>
- Paredes-Otero, G. (2021). El siguiente nivel de la vida. Concienciando sobre la muerte en los videojuegos. En A. C. Moreno y A. Venegas (Eds.), *La vida en juego. La realidad a través de lo lúdico*, pp. 85-118. Anait Games.
- Paredes-Otero, G. (2022a). Empoderamiento en la representación de los personajes femeninos de videojuegos. *Obra digital: revista de comunicación*, 22, pp. 81-96. doi: <https://doi.org/10.25029/od.2022.330.22>.
- Paredes-Otero, G. (2022b). Estudio de los fan films sobre videojuegos como herramienta de apropiación del canon oficial. *Contratexto*, 38, pp.153-177. doi: <https://doi.org/10.26439/contratexto2022.n038.5869>
- Peñalva, S., Aguaded Gómez, J.I. y De Casas Moreno, P. (2018). El uso de la gamificación como metodología educocomunicativa en el contexto universitario. En A. Torres-Toukourmidis y L.M. Romero-Rodríguez (Eds.), *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación* (pp. 191-210). Editorial Universitaria Abya-Yala.
- Planells, A. J. (2018). La semilla digital en los videojuegos: los argumentos universales como marcos ludoficcionales. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7(1), pp. 450-471.
- Planells, A.J. (2021). *The Promised Land in Contemporary Video Games: A Myth Analysis of Bioshock Infinite and Death Stranding*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, pp. 117-130.

- Senís, J. (2015). Una aproximación al mito artístico (algunos arquetipos y mitos en torno a la mujer escritora) [Tesis Doctoral]. [bit.ly/3VtELGJ](https://bit.ly/3VtELGJ)
- Taylor, T.L. (2012). Raising the stakes. e-Sports and the professionalization of computer gaming. The MIT Press.
- Venegas, A. y Moreno, A.C. (2021). Protestas interactivas: El videojuego como medio de reivindicación política y social. Shangrila.
- Villalobos, J.M. (2014). Cine y videojuegos: un diálogo transversal. Héroes de Papel.
- Vincent, N. y Platas, M. (2018). ¡Juguemos en el Antiguo Egipto! Flipped classroom a través del videojuego Assassin's Creed: 41 Origins. CLIO. History and History teaching, 44, pp. 41-53.