
REPRESENTACIÓN CULTURAL EN EL VIDEOJUEGO ESPAÑOL



3 DE JULIO DE 2023
ÁLVARO VALERO GARCÍA
PROF. DR. JUAN JOSÉ VARGAS IGLESIAS

ÍNDICE

- Introducción
- Marco teórico
 - ¿Qué es la cultura?
 - Un mundo globalizado
 - Hipercultura
 - La “españolada” y la cultura española en el videojuego
 - El videojuego en números
- Metodología
- Análisis
 - España en el videojuego internacional
 - Breve recorrido por la historia del videojuego español
 - La representación cultural en la edad dorada del software español (1983-1992)
 - Representación cultural en el videojuego español (1992 - Actualidad)
 - El videojuego andaluz
- Conclusiones
- Bibliografía

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo propone un análisis sobre el videojuego español como objeto cultural. Más allá de la más que extendida discusión sobre si el videojuego es un objeto cultural o no, el marco teórico de este estudio abarca varias perspectivas al respecto.

En primer lugar, hay que plantear el concepto objeto cultural y las implicaciones que ello conlleva en el videojuego. Para ello hay que definir lo que es y no es la cultura en su forma más general, y no entender el videojuego como un sujeto aislado fuera de toda regla. En este trabajo no basta simplemente con hacer un análisis minucioso de distintas obras, pues el resultado resulta mucho más interesante cuando se enmarca en un contexto histórico concreto. La idea de España dista mucho de ser la realidad cultural española y es evidente que la imagen que configuran del país desde el extranjero no tiene nada que ver con la realidad en la que vivimos. Sin embargo (e introduciendo la hipótesis principal de este TFG), ¿cuál es la imagen que realmente estamos produciendo? Y más concretamente, ¿cuál es la aportación de los videojuegos españoles al medio? La globalización ha generado una unificación en todas las fases y características de los videojuegos en todo el mundo. Esto no descarta que toda esencia cultural haya desaparecido en favor de una masa imperialista desbordante, pero es incoherente pensar que la globalización no haya afectado también al sector. Si bien antes había una clara distancia sobre todo entre el desarrollo oriental y el occidental, cada vez estos límites son más difusos, donde las diferencias se aprecian cada vez menos a simple vista. Aun así, hablar de las similitudes entre Estados Unidos y Japón (máximos representantes históricos de la industria) es todavía algo aventurado; no porque no haya cada vez más relaciones entre ellos en cuanto a similitud entre obras o estructura de las empresas, sino porque todavía pesan sus diferencias. Todavía en 2023, es fácil ver ciertos patrones en multitud de aspectos en los que podemos enmarcar el videojuego estadounidense o el japonés; pero ¿qué ocurre en España?

España no es una potencia económica y política de la envergadura de estos dos países y tampoco puede igualarse en cuanto a producciones audiovisuales. Por tanto, es importante ver la influencia de la producción extranjera en las obras audiovisuales y analizar si España también difunde su cultura, o si de lo contrario esta influencia es tan grande que opaca un mensaje propio y único. La imagen estereotípica de España la define

el doctor en Comunicación Audiovisual José Luis Navarrete-Cardero mediante el concepto de “españolada”, definiéndola como “género literario, musical, pictórico, cinematográfico y, finalmente videolúdico, entroncado con el siglo XVI español” (Navarrete-Cardero, 2014). La “españolada” introduce una de las bases principales de esta investigación; el estereotipo español y la relación real de esta imagen con la cultura nacional. Se trata de discernir entre la estigmatización de lo español, donde en muchos casos se introduce lo latinoamericano, y la realidad de estos países. Al hablar de realidad, no se pretende obviar la existencia de la representación del contexto social del siglo XVI en España en el arte y la sociedad española, especialmente a través del turismo, sino comprender que existe un marco más amplio en relación con la cultura.

El videojuego es un medio moderno en comparación con la literatura, el cine o la pintura, y su estudio, lo que se conoce como *game studies*, se desarrolla sobre todo en el siglo XXI. Distintos autores plantean un debate entre ludólogos como Jasper Juul, el cual afirma que “la parte narrativa no es la que los convierte en videojuegos, sino que la narración tiende a estar aislada de ellos, e incluso a veces va en contra de lo que los convierte en videojuegos” (Juul, 1998), y narratólogos como Gonzalo Frasca, inclinado más bien por “los que ven los videojuegos como una nueva forma o una expansión del drama o la narrativa tradicional” (Frasca, 1999). Estas teorías no son las únicas vías de estudio del videojuego, pues aparecen otras como el proceduralismo de Ian Bogost o la búsqueda de puntos de conexión entre ludología y narratología. Estas teorías servirán de apoyo en el análisis de los juegos para estudiar la relación que establecen los distintos videojuegos con el jugador. El análisis del videojuego es más conciso cuando se tiene en cuenta el potencial de este como medio interactivo. Obras como *Marx Juega* (Ledezma, 2022), establecen una relación entre lo que hace el jugador y la sociedad en la que vive. No se trata únicamente de observar su forma o describir su historia, sino desgranar acciones, comportamientos o mecánicas que guían al jugador y que, en muchas ocasiones, para sus creadores tienen más que decir del juego que la propia historia.

Durante la conocida como “edad dorada del *software* español” (1985-1991), recorrida minuciosamente por Jaume Estévez Gutiérrez en su libro *Ocho Quilates: una historia de la Edad de Oro del «software» español* (2012), el videojuego español tuvo una gran producción (cuantitativamente hablando), en la que se desarrollaron juegos como *La pulga* (Indescomp, 1983) o *La abadía del crimen* (Opera Soft, 1987). Más tarde, “algunas de las más florecientes empresas del sector de aquel entonces se hicieron añicos como

fragilísima cacharrería cuando Amiga, Atari ST, Mega Drive o Super Nintendo irrumpieron en su terreno” (Gutiérrez, 2012). Con la proliferación de *hardware* y *software* extranjero, la producción de videojuegos españoles y el éxito de las desarrolladoras fue disminuyendo en favor del éxito internacional. Esto no afectó únicamente a la producción en sí, sino que los temas y las características propias de los videojuegos siguieron un patrón común alejado de la cultura nacional. Las ventas en el sector de los videojuegos son cada vez mayores, así como los ingresos de las grandes productoras y distribuidoras. Muchas de estas han abierto estudios en España, como Paradox Interactive, Ubisoft o Electronic Arts, al mismo tiempo que otras como Riot Games han elegido a estudios españoles para desarrollar juegos bajo su marca, como *The Mageseeker* (Digital Sun, 2023) o *Song of Nunu* (2023). Actualmente existe un impulso en el desarrollo nacional con un aumento de la presencia en la industria, así como en el éxito de los juegos. Tomando como referencia el anuario de 2022 publicado por Aevi, en este año la facturación total fue de 2.012 millones de euros, resultando en un crecimiento del 12,09 % respecto al año anterior. En España hay un total de 618 estudios con una media de 10 empleados por estudio, con empresas independientes más grandes en cuestión de empleados como The Game Kitchen y otras más pequeñas como Deconstructeam. Este trabajo no pretende hacer un análisis cuantitativo del sector del videojuego, todo lo contrario, pero estos datos sirven para ver el aumento de la industria del videojuego en España a nivel general, tanto por número de jugadores, de ingresos y de desarrolladoras.

Por tanto, el enfoque de esta investigación está más alejado de las ventas o el éxito que puedan tener los videojuegos analizados y se acerca más al significado de estas obras y a su relación con el contexto histórico y social actual. Tras indagar en el significado de la cultura, por un lado, y en la cultura española por otro, se realizará un breve recorrido por la historia del videojuego español, con los videojuegos y estudios más relevantes para el crecimiento del sector en el país. Posteriormente se llevará a cabo un proceso de selección de obras, primero internacionales y posteriormente nacionales, que se adecúen a los criterios de esta investigación y sean adecuados para la resolución de la hipótesis. En cuanto a estos criterios, se desgranarán de forma extendida en el apartado de la metodología.

Por último, se plantea una nueva hipótesis más concreta en la que se pretende estudiar el desarrollo de videojuegos andaluz. ¿Cuál ha sido la aportación cultural del videojuego andaluz y en qué estado se encuentra el desarrollo de videojuegos en Andalucía? Para

responder a esta cuestión, se introducirá la historia del videojuego andaluz y su situación actual, para posteriormente analizar algunos de los videojuegos más relevantes para la investigación.

El fin del trabajo es ver cuál es la aportación cultural del videojuego español, ya no sólo en cuanto a la representación de estereotipos o realidades estigmatizadas (como puede existir en el panorama internacional al tratar de representar España o Latinoamérica), sino observar patrones y formas de diseñar (tanto conceptualmente como artísticamente) y establecer una idea más concisa acerca de la aportación del desarrollo español a la industria del videojuego internacional. Tanto para Estados Unidos como para Japón, existen numerosas investigaciones que tratan los videojuegos desde diferentes perspectivas. Todos los estudios dedicados a estos juegos aportan valor cultural a las obras, más allá del valor que tengan en sí mismas. La aportación de una obra a su medio ya sea en videojuegos o en cualquier otra disciplina artística, no reside únicamente en la obra en sí, sino en lo que produce al consumidor y la conversación que genera a su alrededor. Ya sea mediante una conversación real o estudios académicos dedicados a ello, la identificación de una obra dentro de un contexto, como puede ser *Bayonetta* o la saga *Final Fantasy* dentro del videojuego japonés, ayudan a la asimilación de su significado. Por ese motivo, esta investigación busca identificar cual es la aportación real del videojuego español en materia cultural a través de su modelo de mundo, narrativa y diseño de juego. ¿Cuál es la imagen de España en el videojuego internacional? ¿Cuál es la representación cultural en el videojuego español? ¿y en el desarrollo andaluz? Estas tres hipótesis ayudarán a entender el entorno sociocultural en el que encuentra España como entidad cultural y el videojuego como objeto creativo reproductor de elementos culturales.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ¿Qué es la cultura?

Edward Burnett Tylor definió la cultura como “ese complejo total que incluye conocimiento, creencia, arte, moral, ley, costumbre y otras aptitudes y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad” (Tylor, 1871). Esta definición responde a los fundamentos básicos de la teoría de la cultura, en lo que nombró *cultura primitiva*. En su teoría abarcó desde los problemas etnográficos hasta los elementos comunes de las diferentes civilizaciones. En cuanto a esto último, escribe que:

La calidad de la humanidad que en su mayoría tiende a hacer posible el estudio sistemático de la civilización es ese consenso o acuerdo tácito y notable que lleva a poblaciones enteras a unirse en el uso de la misma lengua, a seguir la misma religión y leyes, a ceñirse al mismo nivel general de arte y conocimiento. Es este estado de las cosas el que hace posible ignorar hechos excepcionales y describir las naciones por una especie de promedio general (Tylor, 1871).

Tylor estableció las bases de la ciencia de la cultura, pero lo “primitivo” de su acercamiento al concepto sirvió a otros autores para replantear la definición desde puntos de vista más específicos y menos generales.

Karl Marx, autor de la teoría marxista, pone a la clase social como centro de la opresión y motor para el avance de la historia. Marx entendió las relaciones económicas como elemento definitorio para establecer las clases sociales, es decir, los propietarios de los medios de producción y el resto. Con esta premisa ya existe una diferenciación y una equivalencia entre grupos pertenecientes a una sociedad. Marx no trató con frecuencia el concepto de cultura como tal, aunque sí la mencionó en sus obras, de las cuales podemos extraer algunas conclusiones.

El obrero necesita una parte del tiempo para satisfacer necesidades espirituales y sociales cuyo número y extensión dependen del nivel general de **cultura**. (...) El tiempo durante el cual trabaja el obrero es el tiempo durante el que el capitalista consume la fuerza de trabajo que compró. Y el obrero que emplea para sí su tiempo disponible roba al capitalista (Marx, 1867).

Con “nivel general de cultura”, Marx se refiere a la cultura como algo medible, una propiedad que se tiene o no se tiene, o que se puede tener en mayor o menor medida. Para el marxismo, el obrero necesita un tiempo que el capitalismo no le ofrece, puesto el tiempo del obrero es el mayor valor del capitalista. En la teoría marxista podemos ver una relación cultural entre la clase trabajadora y otra entre los propietarios de los medios de

producción, por lo que la cultura no sólo depende de la pertenencia de un ser humano a una civilización concreta, sino también de sus condiciones económicas. Aunque pueda parecer alejado de la hipótesis principal de este trabajo, la historia se construye mediante la lucha de clases. Toda obra artística o cultural nace en un contexto particular, con unas condiciones sociales y económicas únicas. La situación en la que nace dicha obra, así como la situación en la que nacen y crecen las personas involucradas en su creación resulta indivisible de su resultado. Aristóteles afirmaba que “el hombre es un animal político”, refiriéndose a la necesidad del ser humano de vivir en sociedad, y Thomas Mann sentenció que “todo es política”, que refuerza la idea de Aristóteles de la importancia de la política en cualquier ámbito de la sociedad. Esta idea de “ser político” está vinculada directamente con la realidad cultural en la que vive.

Posteriormente, Marvin Harris, en su libro *Teorías sobre la cultura posmoderna* (2004), cubrió el vacío que producía en muchos antropólogos la teoría de Tylor con una aproximación más amplia a la cultura. Además, se oponía a la teoría de William Durham, alegando lo siguiente:

Durham no está solo: la mayoría de los antropólogos contemporáneos mantiene que la cultura consiste exclusivamente en entidades ideacionales o mentales compartidas y transmitidas socialmente, como valores, ideas, creencias y otras afines, «a los espíritus de los seres humanos» (Harris, 2004).

Harris añade, además de las ideas, el comportamiento humano como elemento fundamental para la cultura. Para reforzar esto, estudia el fenómeno del meme desde un punto de vista cultural.

Extirpar el comportamiento de la cultura no constituye una mera deficiencia en la definición, sino que implica ciertas diferencias teóricas fundamentales entre dos modos de concebir el empeño antropológico. Desde el punto de vista ideacional, la relación entre memes y comportamiento esconde una opción doctrinal muy concreta, como es que las ideas determinan el comportamiento. Las ideas de nuestra mente guían nuestro comportamiento. Se trata de una relación asimétrica. Los memes ejercen la función de «guía» del comportamiento, pero el comportamiento no hace las veces de guía de los memes (Harris, 2004).

Esta idea conecta con la teoría de Karl Marx, puesto que coinciden en la importancia de varios contextos a la hora de explicar la realidad del ser humano. Cuando se habla de cultura, se habla de ideas, valores, tradiciones, costumbres, arraigos, etnias, idiomas o países. Si tomáramos solo algunos elementos caeríamos en un error de comprensión, y nuestro análisis sería menos preciso. Por el contrario, y al igual que Harris o Marx, esta

investigación tiene en cuenta distintas circunstancias que conforman la identidad cultural de un grupo (de la que se hablará más adelante). Cuando se analiza un juego, es primordial conocer, con la máxima certeza posible, quién o quiénes son las personas que lo desarrollaron. No sólo por su origen o procedencia, sino también por su situación económica y social.

En conclusión, podemos decir que la cultura es un conjunto de valores, creencias, costumbres y comportamientos que definen una sociedad y que afecta en todos los aspectos de la vida de sus individuos.

2.2. Un mundo globalizado.

La globalización supone un cambio en el paradigma económico, político, social y cultural en el mundo. En este punto nos apoyaremos en la tesis doctoral de Carlos Ramírez-Moreno, el cual distingue entre “dos corrientes principales de pensamiento. La primera interpreta la globalización cultural como un proceso dinámico de interconexión y asimilación de culturas que tiende hacia una cultura global homogénea” (Ramírez Moreno, 2021). Esta cultura global homogénea tiende a la occidentalización como configuración global del mundo.

Desde la Guerra Fría, la rivalidad entre los Estados Unidos y la Unión Soviética ha moldeado el resto del mundo. En este conflicto se luchó por la dominación ideológica y cultural del mundo entre doctrinas políticas contrarias, el capitalismo y el socialismo. La búsqueda de un control global llevó a ambos estados a la adhesión política del resto del mundo, con todas las implicaciones sociales y económicas que ello conllevase. Si no estaban con ellos, estarían en su contra. Así como Cuba, Vietnam o Albania adaptaron las políticas socialistas, la mayoría de los países europeos asimilaron el capitalismo como modelo de estado. Tras la Segunda Guerra Mundial, el fascismo pasó a un segundo plano en las rivalidades estadounidenses, y poco importó al presidente Eisenhower el régimen fascista que gobernaba España. Fue en los años 50 cuando comenzaron las relaciones entre España y Estados Unidos, que siguen vigentes hoy en día. Esa asimilación cultural de la que habla Ramírez-Moreno en su tesis doctoral se acentuó más con la caída de la URSS en el año 1991. Estados Unidos se encontró con el dominio político, social y económico del mundo. Sus políticas imperialistas, aunque distintas a las británicas

durante el reinado de la reina Victoria o las españolas en el Imperio de Felipe II, suponen en última instancia, el mismo resultado. El control global del mundo.

Para los defensores de la segunda corriente, “si bien existe una cultura global dominada por unos valores «que podemos llamar vagamente occidentales» (...), esta no ha logrado borrar del planeta a todas las demás culturas que coexisten en ella” (Ramírez Moreno, 2021). Esta visión menos pesimista que defienden autores como Robertson (1995), Brünner (2002) o Warnier (2002), configura un mundo multicultural en el que a pesar de la dominancia de una cultura el resto no desaparecen. Si bien es cierto que no sería preciso establecer la cultura occidental como la única existente en el mundo, es inevitable ver su influencia, sobre todo desde los Estados Unidos, en el resto de las culturas. Ramírez-Moreno recoge las ideas de la Escuela de Frankfurt y su pesimismo acerca de la globalización y la homogeneización cultural.

La homogeneización cultural no es más que la consecuencia de la estandarización en la producción que sigue al fordismo. Aplicando sus leyes, la industria cultural consigue por fin culminar «la, a menudo, torpe transposición del arte en la esfera del consumo» (...). Convirtiendo la cultura en algo accesible a todo el mundo, el arte «serio» se funde con el arte «ligero» y el resultado, a su vez, deviene en entretenimiento; un pasatiempo que a la sombra del capitalismo tardío se convierte en una mera prolongación del trabajo. «Del proceso de trabajo en la fábrica y en la oficina sólo es posible escapar adaptándose a él en el ocio» (...). La crisis del arte, el auge de los monopolios, la capacidad del sistema para absorber o aislar cualquier voz disidente y la erosión de las identidades individuales son solo algunas de las preocupaciones señaladas por los pensadores de la Escuela de Frankfurt (Ramírez Moreno, 2021).

Más adelante se desgranará como el capitalismo ha moldeado el desarrollo de videojuegos y la forma en la que se consumen.

Para Ramírez-Moreno es un error no comprender la evolución en las ideas de la Escuela de Frankfurt y ceñirse a una visión tan catastrofista de la industria cultural. Sin embargo, sí que advierte de los peligros que supone la globalización para la cultura local. Para explicar esto, el autor distingue entre globalización, occidentalización y americanización. Hall (1995) definió globalización como “el proceso mediante el cual las distancias geográficas son superadas por un espacio virtual o imaginario que concentra a todo el mundo en una única «zona-tiempo o marco-tiempo»” (Hall, 1995). A la definición de Hall, Ramírez-Moreno añade que:

(...) este marco-tiempo es dominado por Occidente, pues es este el espacio geográfico y simbólico que históricamente ha controlado los recursos necesarios para que dicho proceso — la modernidad— prospere. Asimismo, para Robertson (1992) la globalización significa

al mismo tiempo la comprensión del mundo y la intensificación del ser conscientes del mundo como un todo (Rodríguez Moreno, 2021).

La globalización no nació en el siglo XX, pues lleva existiendo en el mundo desde que el hombre vive en sociedad. En la conquista de América en el siglo XVI y su posterior colonización se perciben algunas de las características principales de lo que hoy conocemos por globalización, como la unificación cultural de territorios separados geográficamente.

Tras el fin de la Guerra Fría, Nye (1990) acuñó el término del *soft power* entendiendo que:

(...) la definición de poder está perdiendo su énfasis en la fuerza militar y de conquista que marcaron las eras tempranas. Los factores de la tecnología, educación y crecimiento económico están pasando a ser más significativos en el poder internacional, mientras que la geografía, la población y las materias primas están pasando a ser, de algún modo, menos importantes (Nye, 1990).

Este nuevo poder aumenta con el auge de las tecnologías de la comunicación y la llegada de Internet. En este contexto posbélico Occidente dio un paso adelante, exportando su cultura al extranjero. Cuando se habla de Occidente, no se entiende únicamente como una serie de países que se encuentran en una posición geográfica completa. Ramírez-Moreno (2021) lo expresa de esta manera:

En términos ideológicos, en definitiva, cualquier sociedad que incorpore una serie de rasgos puede entrar a formar parte del «club de Occidente». Esto es lo que hace de la expresión «civilización occidental» a día de hoy un oxímoron, si por «civilización» nos referimos a aquella idea descriptiva de la cultura como forma de vida (...), no a la idea moderna de civilización, más evaluativa, que inunda el discurso dieciochesco. Si ya es difícil sostener la idea de una identidad cultural común europea, tanto más es defender un esencialismo occidental que conecte —en un sentido cultural tyloriano, insistimos— a pueblos tan distintos. Esto es lo que hace de Occidente, y por tanto de la occidentalización, una imagen o serie de imágenes, un «sistema de representación» (...), y no un lugar físico (Ramírez Moreno, 2021).

Por tanto, Occidente y la occidentalización no se basan únicamente en el lugar geográfico, sino que “lo que realmente diferencia a Occidente de «el Resto» desde el punto de vista del propio discurso no es más que la oposición modernidad/tradición” (Ramírez-Moreno, 2021).

Por último, la americanización hace referencia a la mundialización de la cultura. Warnier (2001) entendió que “por su sometimiento a las leyes de mercado, las industrias culturales se concentran cada vez más” y señala que “la industria como cultura es un

fenómeno reciente en la historia humana”. Cabe detenerse en esta observación de Warnier. La cultura es un productor de industria desde hace décadas. De hecho, el videojuego nace y explota en un entorno cultural marcado por la obtención de beneficios, sobre todo desde Hollywood. El cine ya se había convertido en una máquina de los negocios que se sustentaba gracias a las grandes productoras. Este modelo de cultura industrial influye de forma directa en los productos culturales que se desarrollan. Desde el cine, los videojuegos, la música o la literatura se producen obras cuyo principal objetivo es obtener un margen de beneficios elevado para poder seguir con la producción. Al igual que en una empresa industrial clásica, las decisiones tanto organizativas como creativas se toman en función de una serie de condiciones que poco tienen que ver con el arte.

Esta industrialización y la búsqueda de estabilidad hace inevitable el acercamiento de las culturas “menores” (entendiendo cultura menor como la subyugada por la estadounidense) a la norteamericana, por el único hecho de la supervivencia. El éxito de una obra audiovisual se percibe más seguro si se rige en una serie de patrones dominadores e imperantes. Una de las características principales de las obras audiovisuales es el elevado riesgo que conllevan. El éxito o el fracaso no puede estar en ningún caso asegurado antes del lanzamiento de la obra, por lo que, aunque se pueda invertir más o menos en *marketing* o tener una estrategia más o menos planificada, hasta que la película no esté en las taquillas y en las plataformas o el videojuego no haya salido a la luz, no comenzarán a llegar los ingresos a la empresa.

2.3. Hiper cultura

En una sociedad con unos límites cada vez más difusos, el mundo se va unificando con el paso del tiempo. El avance de las comunicaciones y la eliminación de las distancias físicas para establecerlas han generado un nuevo modo de cultura, la hiperculturalidad, sobre la que Han Byung Chul reflexiona en su libro *Hiperculturalidad* (2018).

El proceso de globalización, acelerado a través de las nuevas tecnologías, elimina la distancia en el espacio cultural. La cercanía surgida de este proceso crea un cúmulo, un caudal de prácticas culturales y formas de expresión. El proceso de globalización tiene un efecto acumulativo y genera densidad. Los contenidos culturales heterogéneos se amontonan unos con otros. Los espacios culturales se superponen y se atraviesan. La pérdida de los límites también rige el tiempo. En la yuxtaposición de lo diferente se acercan no solo diferentes lugares, sino también diferentes períodos de tiempo. La sensación de lo *hiper*, y no de lo *trans*, *inter* o *multi*, refleja de modo exacto la espacialidad de la cultura actual. Las culturas implosionan, es decir, *se aproximan* hacia una hipercultura (Han, 2018).

Una cultura particular no es algo fijo y definido que lucha en el mundo por su supervivencia contra otras culturas como si de un escenario bélico se tratase. La cultura evoluciona, se fusiona y se adapta con el paso del tiempo. La cultura europea no nace en algún punto olvidado de un siglo pasado, sino se forma a raíz de culturas que anteriormente habían habitado lo que hoy es el continente europeo, como romanos, musulmanes o griegos (Herder, 1959). De la cultura descrita por Herder a la hipercultura analizada por Han, existe una evolución provocada por la globalización y acelerada por los nuevos medios de comunicación.

En este marco de debate cultural, el propio Han introduce la apropiación como un hecho que “arrastra consigo una transformación de lo propio. En esto consiste su dialéctica. No solo el sujeto de la apropiación, sino también el otro apropiado se transforman” (Han, 2018). El autor distingue entre la apropiación característica de la hipercultura y la violencia provocada por la explotación colonial, añadiendo que la apropiación sirve de vía para la renovación (Han, 2018).

Ramírez-Moreno, sin embargo, plantea que “la identidad cultural no solo no ha desaparecido con la cultura-mundo, sino que se ha reafirmado en algunos casos” (Ramírez-Moreno, 2021). La hibridación no conlleva la eliminación completa de una cultura y negar la existencia de la identidad cultural es un error en el análisis teórico del contexto cultural.

La hibridación no excluye la identidad cultural, y aunque es cierto que reducir la procedencia de los actuales productos culturales a una sola fuente geográfica es correr el riesgo de caer en el extremo contrario (en una simplificación de la solución), no se trata tanto de determinar de dónde proviene una obra, sino de qué significado tiene para las personas en el plano cultural. Las culturas son híbridas por naturaleza (Ramírez-Moreno, 2021).

Esta investigación se acerca más a la idea de Ramírez-Moreno que a la de Byung Chul Han, aunque los acercamientos de este último a la cultura, a pesar de ser algo pesimistas, reflejan uno de los problemas de la globalización. Sin embargo, en este trabajo se entiende que sin una identidad cultural propia el desarrollo de videojuegos español perdería todo su potencial, si bien es verdad que sobre todo en este medio el recorrido nacional no es demasiado extenso. Ramírez-Moreno abarca la globalización desde un punto de vista algo más conciliador, visualizando un futuro algo menos derrotista, aunque sin negar la evidencia del problema.

La globalización cultural es un fenómeno contradictorio por naturaleza. Por eso es conveniente huir de discursos totalizadores que tratan de diagnosticarlo aplicando una sola receta y optar por conceptos que planteen nuevos e interesantes desafíos. Uno de ellos es evitar, a la hora de mostrar preocupación por la falta de pluralidad cultural de los mass media, caer en un proteccionismo cultural, o peor, en un canto trasnochado a los nacionalismos mal entendidos (Ramírez-Moreno, 2021).

2.4. La “españolada” y la cultura española en el videojuego

Toda realidad posee una imagen de sí misma, una creencia que puede coincidir o no con su referente. La historia es la interpretación de unos hechos que se superponen y solapan, sin embargo, su retransmisión puede modificar la imagen que se tiene de ellos. Anteriormente se describió la “españolada” como “un género literario, pictórico, musical y, finalmente, cinematográfico, entroncado con el siglo XVI español” (Navarrete-Cardero, 2003). En el medio del videojuego no existe este género como tal, puesto que no hay tantas obras que giren en torno a este concepto para formarlo. Esto no obsta para que haya elementos característicos de la “españolada” que estén presentes en los videojuegos.

Para la historia de las artes, (...) esto ha convertido al extranjero en creador y padre de la “españolada”. En nuestra opinión, este sólo ha puesto nombre a un conjunto de manifestaciones y gustos populares: “gitanización”, “andalucismo”, bravuconadas de jaques, torerías, supersticiones, sensualidad, danzas flamencas y sucedáneas, hechicerías y una larga lista de elementos presentes desde siempre en la vena popular de las artes españolas (Navarrete-Cardero, 2003).

Además, es importante señalar que en esta idea preconcebida se toma la parte por el todo, con Sevilla por Andalucía y esta por España (Navarrete-Cardero, 2003). El vasto imperio que dominaba España, y más concretamente, la ciudad de Sevilla como centro comercial y puerta al “Nuevo Mundo” en el siglo XVI, establecieron un estatus alto en la concepción de lo que representaba el país. Desde este siglo hasta hoy, se repiten muchos de los estereotipos que se pintaban en aquel momento. Es evidente que, a pesar de poder tener ciertas similitudes, en 500 años la sociedad cambia y evoluciona. El gitano andaluz, la labia sevillana, la alegría desmedida en cualquier contexto, la gracia natural, la dificultad con el lenguaje o la expresión y la excesiva simpatía han lastrado la imagen de lo que Andalucía representa. El cine del siglo XX está repleto de ejemplos del género, con películas como *La Lola se va a los puertos* (1947), *Carmen* (1983) o *El día que nació yo* (1991).

Estas ideas no pertenecen únicamente al extranjero, sino que se reproducen también en el panorama nacional. Tras la hegemonía andaluza del siglo XIX, el nuevo siglo inclina la balanza hacia el norte de la península. Catalanes, vascos y asturianos imponen su poder económico e industrial por encima del arte y las letras andaluzas (Ortega y Gasset, 1942). Desde entonces, y al igual que sucede cuando hablamos del planeta en general, existe una vinculación de lo sureño con lo pobre y atrasado, y lo norteño con el poder y la alta

cultura. Existe una brecha económica y social en el país, con una renta media por habitante más baja en el sur que en Madrid y el norte de España, hecho que se ve reflejado en las empresas y estudios de videojuegos.

Sobre el videojuego español, Acosta-Riego y Navarrete-Cardero (2017) argumentan que:

(...) en caso de aceptar este carácter diferencial como definitorio, ha reaccionado ocultándose y mimetizándose con un entorno global a través de su propia industria cultural, repleta de iconos globalizados, estereotipos, y seductores universos de ficción, pero también rechazando cualquier rasgo que identifique las representaciones videolúdicas con lo español, salvo contadas excepciones por lo general localizadas en los años ochenta. *El Quijote* (Dinamic Multimedia, 1987), *Jabato* (Aventuras AD, 1989), *Capitán Sevilla* (Hi Score, 1988) o, más recientemente, *Maldita Castilla* (Locomalito, 2012 son una muestra de la escasa producción de videojuegos nacionales que se basan en representaciones, más o menos fieles, de rasgos españoles) (Acosta-Riego & Navarrete-Cardero, 2017).

Además, los autores escriben sobre videojuegos internacionales con poca presencia narrativa (algunos de ellos se abordarán de forma más extensa en el análisis) que reproducen la imagen romántica de España.

“Juegos de lucha como *Street Fighter II* (Capcom 1991), a través de su personaje Vega; *Soul Edge* (Namco, 1996); la saga *Soul Calibur* (Namco, 1999), de la mano del mítico *final boss*, Cervantes de León; o *Tekken 6* (Bandai Namco, 2007), con Miguel Caballero Rojo. No deja de ser curioso que en los géneros donde los aspectos narrativos están relegados a un segundo plano (como consecuencia, el desarrollo de personajes es menor), existe una mayor tendencia al arquetipo y a la normalización desnaturalizada de ciertos rasgos culturales. Se trata de un principio básico de economía narrativa, que permite mostrar la máxima información sobre un personaje en el menor tiempo posible a través de señas de identidad heredadas, de carácter universal y conocidas tanto por los creadores como por el público” (Acosta-Riego & Navarrete-Cardero, 2017).

Por tanto, el videojuego, tanto nacional como internacional, también ha reproducido esa España romántica que tanto ha tratado el cine o la literatura. Si simplemente son estereotipos reflejados en personajes principales o secundarios, o si también se debe a elementos más narrativos, así como si existen otros elementos culturales que aporten otra perspectiva cultural, se comprobará más adelante.

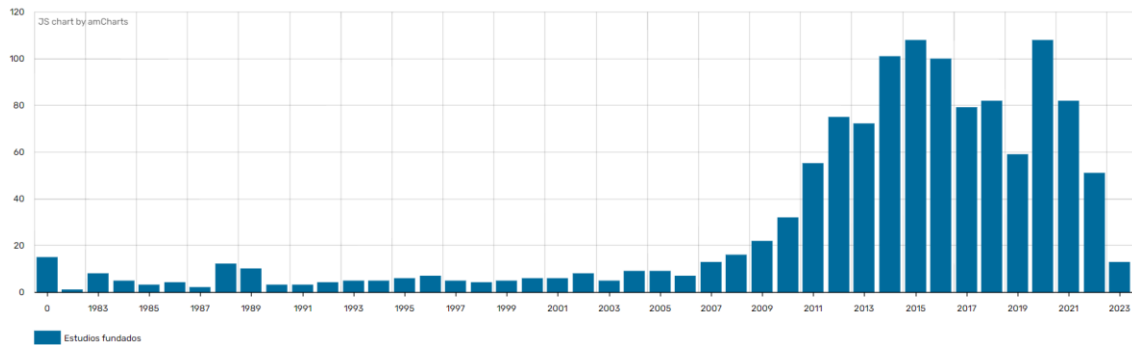
2.5 El desarrollo de videojuegos español en números

Este apartado dejará de lado los estudios y las teorías conceptuales y abarcará el videojuego español desde un punto de vista cuantitativo. Con el objetivo de tener un contexto real y preciso de la industria y el momento que atraviesa, se recurrirá a una serie de datos que intentarán explicar la realidad del desarrollo nacional.

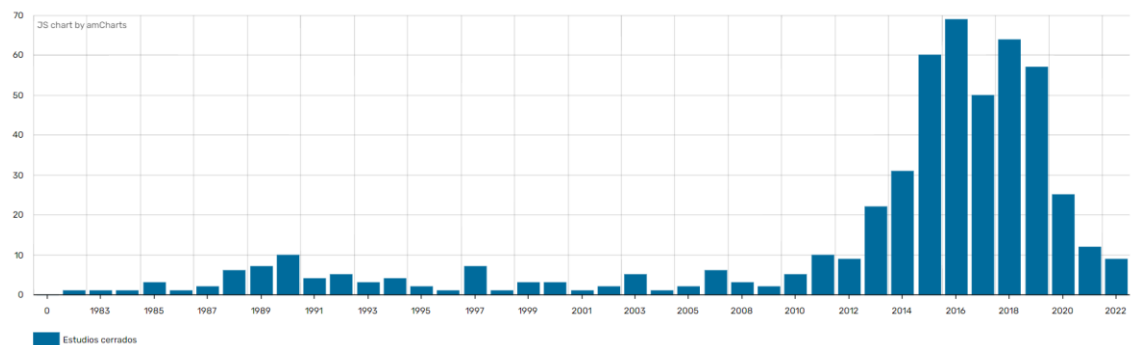
Según la base de datos de DeVuego y teniendo en cuenta únicamente los estudios que desarrollan sus propios videojuegos, la comunidad autónoma con un mayor número de estudios y empresas es Cataluña (25,74%), seguida por Madrid (21,53%) y Andalucía (16,54%). Podemos observar en primera instancia que casi un 50% de los estudios pertenecen a dos comunidades (que en su mayoría resultarán en dos únicas ciudades), dejando a otras comunidades similares en población, como la Comunidad Valenciana, o incluso mayores, como Andalucía, en una representación mucho más disminuida. Estas dos comunidades conforman el 25,59% del desarrollo nacional. Esta diferencia puramente matemática está basada en el número de estudios, pero no al tamaño de su plantilla o de su capital. Siempre basándonos en los datos que presenta DeVuego, apenas 18 de 112 empresas superan la cifra de cinco empleados en plantilla. Sin embargo, empresas extranjeras con estudios en Barcelona como Ubisoft o King se mueven entre los 200 y 500 empleados respectivamente. Esta apuesta de empresas internacionales por el sector industrial catalán y madrileño no es casualidad, pues gran parte de la riqueza nacional se encuentra entre estas dos ciudades. A continuación, un mapa con las comunidades y su volumen de estudios y empresas.



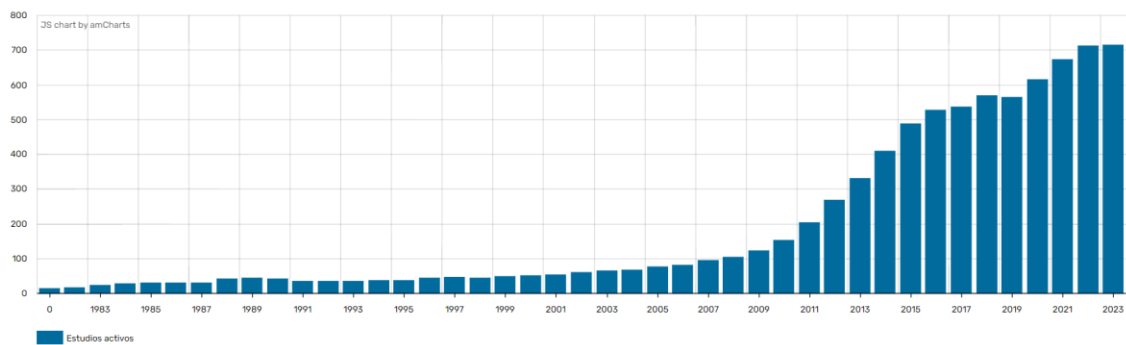
El siguiente gráfico evidencia una subida en el número de estudios fundados en la última década.



En el desarrollo de videojuegos en España no ha existido un crecimiento gradual en los últimos 40 años, sino que pasó de ser algo anecdótico en comparación con otros países a multiplicar sus números. Estos números son comparables con el número de estudios cerrados por año.



Al mismo tiempo que se crean más estudios, también disminuyen en un mercado cada vez más competitivo, sin embargo, esta otra tabla que expone de forma más certera el crecimiento del desarrollo nacional:



Este gráfico representa el número de estudios españoles activos por año. En el siglo XXI la industria ha aumentado progresivamente, con un volumen mayor a partir del 2009 y con un único año (2019) en el que el crecimiento frenó, aunque siguió en alza hasta en los años de la pandemia por Covid-19. Actualmente se encuentra en el momento histórico con mayor número de empresas y estudios españoles en activo, lo que parece indicar que, al menos en un futuro próximo, la industria seguirá creciendo durante algunos años.

3. METODOLOGÍA

Una vez estudiado todos los aspectos que giran en torno a la hipótesis y el objeto de estudio, esta investigación culmina con el análisis de las obras. No basta con hacer un recorrido histórico a través de la historia del videojuego, sino que se debe entrar más a fondo en cada videojuego. En un método cuantitativo se abarcaría más y el marco de investigación sería mucho más amplio, pero las conclusiones podrían pecar de superficiales. La repetición y posterior contabilización de factores similares en determinados videojuegos, sería útil para estudiar cómo se representan ciertos factores culturales en los videojuegos. Por ejemplo, podríamos recopilar cuantas veces se relaciona lo español con la tauromaquia en el videojuego internacional, pero faltaría precisión al analizar el significado de mecánicas concretas en videojuegos nacionales.

Parece más razonable pues, abordar la metodología desde un punto de vista cualitativo, donde extraeremos las principales conclusiones a partir de los significados. Sin embargo, la hipótesis principal del trabajo pretende establecer un dictamen sobre el videojuego español y su aportación histórica al medio, por lo que los resultados deberán compararse y ver los patrones coincidentes y discordantes.

A continuación, se explicará el proceso que llevaremos a cabo para el análisis, así como los autores que servirán de apoyo teórico para la metodología.

El bloque se dividirá en cuatro apartados que recopilan una selección de videojuegos concreta. El primero cubrirá una serie de videojuegos internacionales en los que se incluya la cultura española de algún modo, ya sea mediante la representación de uno o más personajes o a través de su concepción estereotipada. Se analizarán juegos como *Street Fighter II* (Capcom, 1991), *Tekken 6* (Namco, 2009) o *Psychonauts* (Double Fine Productions, 2005). El segundo abarcará la edad de oro del software español (1983-1992) cuyo intervalo se definirá en el propio apartado, con juegos como *Bugaboo* (Indescomp, 1983), *La Abadía del Crimen* (Opera Soft, 1987), o *Goody* (Opera Soft, 1988). El siguiente abordará la forma en la que los videojuegos reproducen elementos culturales, ya sea a través de sus personajes, su narrativa o sus mecánicas; con ejemplos como la serie *Commandos* (Pyro Studios, 1998), *Blade: The Edge of Darkness* (Rebel Act Studios, 2001) o *Runaway: The road adventure* (Pendulo Studios, 2001), *Maldita Castilla* (Locomalito, 2012) o *The Red Strings Club* (Deconstructeam, 2018). El último bloque

estará dedicado exclusivamente al videojuego andaluz y a su relevancia en el medio, con juegos como *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019) o *Enjaulados* (Feel 3D).

Para la elección de los videojuegos analizados se tendrá en cuenta una serie de factores. Los análisis no serán completos, es decir, no se llevará a cabo un análisis de prensa tradicional de videojuegos. Esta investigación no consiste en juzgar si un videojuego es bueno o malo, sino en sacar conclusiones a partir de los significados que producen. Para ello, se tomarán aspectos concretos del videojuego que sirvan para la resolución de nuestra hipótesis, aunque siempre se presentarán como contexto para el lector. Para determinar el significante a analizar, la investigación se apoyará en el trabajo de José María Serbia (2007).

“Los estudios cualitativos representan una estrategia de elevado rendimiento en el intento de comprender e interpretar las imágenes sociales, las significaciones y los aspectos emocionales que orientan desde lo profundo los comportamientos de los actores sociales. Esto motiva que su diseño sea abierto (puede producir informaciones no preconcebidas en el diseño) y flexible (las etapas pueden darse simultáneamente o puede volverse atrás en alguna instancia).” (Serbia, 2007)

Resulta importante detenerse en el diseño abierto del que habla Serbia por su relación directa con el tema que ocupa a este trabajo. En cualquier producto cultural, sin importar el medio, se observan una serie de cuestiones que, a pesar de que su autor no fuera consciente, reflejan el contexto cultural en el que se concibe. En *Marx juega* (2022), Flores Ledesma describe ciertas tendencias capitalistas en videojuegos como *Cities: Skylines* (Colossal Order, 2015) o *Hearts of Iron 4* (Paradox Development Studio, 2016), donde la intención de sus desarrolladores no tiene por qué ser la de representarlas. El objetivo único puede ser entretener, sin ninguna intención de involucrar ninguna ideología o cultura, pero eso no evita su realidad. Esto hace especialmente interesante las dobles interpretaciones o el debate posterior, porque volviendo a Thomas Mann, todo es política.

Clara Fernández Vara en *Introduction to Game Analysis* (2015) también propone un modelo de análisis en videojuego, muy similar al seguido en esta investigación. Esta metodología consta de tres fases: una primera que introduce el contexto en el que se desarrolla el juego, una segunda que ofrece una descripción de este y una última que se centra en los elementos formales (Fernández Vara, 2015). En algunos casos el análisis

seguirá las tres fases que esquematiza la autora, mientras que en otros, por conveniencia y agilidad en la lectura, se optará únicamente por las dos últimas.

En cada apartado, se especificará los juegos y lo que se pretenda tratar sobre ellos en función del aspecto con el que se pretenda relacionar. En el primer bloque, se seleccionarán videojuegos que de algún modo representen la cultura española y se analizará el modo en que lo hacen. Tras recorrer la breve historia del videojuego español, se compararán los resultados para llevar a cabo una conclusión y elaborar una respuesta a las hipótesis planteadas.

4. ANÁLISIS

4.1. España en el videojuego internacional

Este primer apartado se centrará en el videojuego extranjero y la imagen de España que reproducen. Se expondrán varios ejemplos en los que España aparezca de algún modo ejercicio que no consistirá únicamente en buscar ejemplos que expongan un conjunto de estereotipos (aunque estos también aparecerán), sino en explorar las distintas formas en las que se hace referencia a la cultura española. Anteriormente, se ha explicado con detenimiento lo que representa la “españolada” y la lacra cultural que supone en la sociedad española, y más concretamente la andaluza. Por ello, parece acertado comenzar este análisis por aquellos videojuegos que reproducen esa España romántica tan manida en el cine o la literatura.

En *Street Fighter II* (Capcom, 1991) encontramos al personaje de Vega, de nacionalidad española. *Street Fighter* es una de las sagas de lucha más populares de la historia, cuyo comienzo se remonta al año 1987 y se prolonga hasta hoy, con el lanzamiento en junio de 2023 de *Street Fighter 6* (Capcom, 2023). Los juegos de lucha tradicionales buscan una diferenciación entre el diseño de sus personajes, tanto a nivel mecánico como artístico. Con este objetivo se han creado personajes de todo tipo, como los principales Ryu (clásico experto en artes marciales) y Ken (rico rubio americano), o Chun Li (luchadora de Kung Fu de origen chino) y Zangief (*wrestler* soviético). En este caso concreto, no hay que limitarse únicamente en el personaje de Vega para entender el uso recurrente de los estereotipos en el diseño de personajes de la saga. Todos ellos tienen unos rasgos muy definidos, acudiendo a distintas partes del mundo para su concepción. En los dos personajes principales, Ryu y Ken, se enfatizan dos polos opuestos; la representación de Oriente y Occidente. Según la descripción aportada por la propia Capcom para *Street Fighter 6*, Ryu es un “luchador de artes marciales (que) busca alcanzar la fuerza verdadera. Cortés y sincero, Ryu recorre el mundo en busca de oponentes dignos. Tras haber dominado el Satsui no Hado, ahora busca alcanzar nuevos límites” (<https://www.streetfighter.com/6/es-es/character/ryu>). Ryu es un maestro de las artes marciales que destaca por su espiritualidad, un concepto muy ligado a la cultura japonesa.

“La religión natural de Japón, si bien recibió influencias como la del budismo, se desarrolló independientemente de bonzos u otros personajes religiosos, dando origen a manifestaciones genuinamente populares de lo sagrado. Así, nacieron los festivales, las celebraciones anuales, los ritos relacionados con la vida cotidiana, los mitos, las leyendas populares; y, asimismo, la religión popular vio a su vez que sus creencias se atesoraban en

dichas prácticas, e incluso resultó reforzada por éstas. Dichas creencias populares, aunque no eran reconocidas particularmente como tal religión, llevaban a unas prácticas espontáneas en la vida, de modo que quien no las ponía por obra se sentía estar en falta de algo. Así, la religión natural iba calando en la vida de la gente, hasta el punto de que podemos llamarla “religión popular”, o “religión invisible.”” (Masuda, 2007)

En contraposición encontramos a Ken, un hombre blanco heterosexual que pertenece a una familia con un alto nivel adquisitivo, que se caracteriza por ser el “excampeón nacional de lucha de los EE. UU. y exvicepresidente de la Fundación Masters. Acusado de orquestar un complot criminal, tuvo que abandonar su empresa y a su familia para esconderse” (<https://www.streetfighter.com/6/es-es/character/ken>). Además, la web añade entre sus gustos el contacto con su entorno familiar. Joseph H. Fichter (1954), en su análisis sobre la familia en Estados Unidos, argumentaba que:

Los americanos de cualquier clase aspiran a una forma de familia «típica», idealizada y recomendada por el ejemplo de la gente blanca de la ciudad, o sea por la clase media elevada. Esto no es un «tipo» en el sentido de un promedio o de una pluralidad, sino en el sentido de un modelo que millones de americanos, más o menos conscientemente, intentan imitar (Fichter, 1954).

La familia es uno de los pilares del liberalismo americano, así como uno de los elementos más recurrentes en la ficción americana; ya sea desde una perspectiva más tradicional, como en *Los Increíbles* (Brad Bird, 2004) o desde una más original, como en *Lady Bird* (Greta Gerwig, 2017). Más controvertidos son los diseños de Blanka y Dhalsim. Sobre el primero, encontramos que es “un defensor de la naturaleza, se ha convertido en guía turístico para que su conocimiento de la selva sea su trampolín a la fama y a una vida cómoda para su querida madre” (<https://www.streetfighter.com/6/es-es/character/blanka>); mientras que el segundo se describe como “un monje y maestro de yoga de la India que ha guiado a incontables almas. Prefiere evitar el conflicto, pero su aversión al mal le lleva a administrar justicia con mano dura”. Para representar países con menos poder que EEUU o Japón, como Brasil o India, los estereotipos a los que se recurre son concepciones estigmatizadas de su población. Blanka es un monstruo que vive en el Amazonas y se nutre del conocimiento que tiene de la selva, mientras que Dhalsim es una suerte de chamán que está claramente inspirado en Mahatma Gandhi. Ambos estereotipos soportan una serie de connotaciones racistas que sirven como ejemplo para entender el diseño de personajes de la saga *Street Fighter* en particular y los juegos de lucha en general.

Volviendo al personaje de Vega, y tras haber introducido otros personajes y los cimientos de su concepción, se puede deducir que este personaje se inspirará en la España romántica. Atendiendo a la descripción oficial, Vega es un jineta español narcisista y afeminado, con un pasado en el mundo del toreo. En la producción internacional, el toreo es uno de los componentes principales en la cultura española, así como uno de los más repetidos. En *Harry Potter: Quidditch World Cup* (EA Games, 2003), los integrantes del equipo español llevan un traje de luces como indumentaria, entendido como seña característica de la cultura española. Sin salir de los juegos de lucha encontramos a Miguel Caballero Rojo, un personaje cuyo atuendo por defecto en *Tekken 6* (Namco, 2009) se asemeja al de un torero, muy similar al de Laurence Blood en *Fatal Fury 2* (SNK, 1992). En *Psychonauts* (Double Fine Productions, 2005) el jugador se pone en la piel de Razputin, un joven que participa en un campamento de Psychonauts, una suerte de grupo militar o *scout* cuyos integrantes se caracterizan por poder entrar en la mente de otros. Raz tiene el objetivo de “arreglar” las mentes atormentadas, ofreciendo al jugador una experiencia distinta en cada una de ellas. Una de esas mentes pertenece a Edgar Teglee, un artista con un pasado frustrado como luchador que siempre acaba pintando un toro, sea cual sea su objetivo. El diseño de Edgar y el nivel en el que puede encontrarse insisten en su origen mexicano, pero comparte algunos rasgos con la cultura española, como la adaptación de una corrida de toros hacia el final del nivel. El ejemplo más remarcable en cuanto a la visión taurina de España se refiere es *Bull Fight* (Sega, 1984), un juego sencillo en sus mecánicas donde el jugador deberá acertar con su espada en el lomo del toro. Por tanto, se puede observar una clara tendencia desde el extranjero a relacionar España con el mundo del toreo. Estableciendo un breve paréntesis, hay un caso que ejemplifica la confusión que existe en muchas ocasiones entre Latinoamérica y España en la producción internacional, *Resident Evil 4* (Capcom, 2005). El juego está ambientado en un pueblo español, pero existen varios errores en su implementación, como la forma de expresarse de los personajes, que recuerda más a un pueblo mexicano. Un personaje que se aleja de la tauromaquia es el pirata Cervantes de León en la saga *SoulCalibur* (Namco, 1995-actualidad), a pesar de seguir anclado en el Imperio Español y los siglos XVI y XVII.

La reproducción de estereotipos que se mencionaba en los juegos de lucha y que se ejemplificaba en la saga *Street Fighter* parece, en la mayoría de los casos, resultar en la tauromaquia como principal característica de la cultura española. Podríamos decir que, según los ejemplos mencionados, para los desarrolladores de videojuegos este es uno de

los elementos diferenciadores de nuestra cultura respecto a otras, así como el más repetido.

Lejos de los juegos de lucha y de los personajes de ascendencia española, existen otros juegos que buscan una recreación más historicista de España. En *Age of Empires II Definitive Edition* (Forgotten Empires, 2019), un juego de estrategia que se ambienta en los escenarios bélicos de la Edad Media, el Imperio Español se presenta, si se atiende a sus características principales, como una potencia supremacista religiosa. Sus unidades únicas son el Conquistador y el misionero. En el diseño del juego, los monjes tienen la habilidad de sanar aliados y convertir unidades de facciones enemigas en propias. Para hacer más hincapié en la naturaleza religiosa del país, a la presencia del misionero, que no es más que un monje montado a caballo que le otorga más velocidad y maniobrabilidad, se le suma la tecnología única de la Inquisición (con la cual los monjes se convierten más rápido y los misioneros ganan +1 de rango). Esta combinación hace de España una facción fuerte en la conversión de tropas, que, extrapolándola a la historia real, hace referencia a la Conquista de América y, por ende, a la leyenda negra. Acosta-Riego y Navarrete-Cardero (2017) exponen algunos ejemplos de cómo ciertos videojuegos se han inspirado en los “estereotipos negativos” y la leyenda negra española, como en *Inquisitor* (Cinemax, 2010), el cual sitúa al jugador “en un fantástico e imaginario reino llamado Ultherest, (...) inspirado en España” (Acosta-Riego & Navarrete-Cardero, 2017). Este reino es uno de los más religiosos de dicho mundo, del mismo modo que España lo es en *Age of Empires II Definitive Edition*. *Civilization VI* (Firaxis Games, 2016), que pertenece, al igual que el anterior, al género de la estrategia. La saga salió a la luz en 1991 con *Sid Meier's Civilization* (MicroProse, 1991) y se ha consolidado como una de las sagas de estrategia más exitosas de todos los tiempos. Con una vista cenital y un mapa que hace la función de tablero dividido en hexágonos, en *Civilization VI* deberemos aumentar el poder de nuestro imperio hasta conseguir la hegemonía mundial, ya sea a través de la vía militar, la económica o la diplomática. Hay distintos países que el jugador puede elegir, con unos rasgos únicos que hacen distinta la partida en función de con quien juegue. Aquí también existe el Imperio Español como facción jugable, encabezada por el rey Felipe II, cuya descripción es especialmente reveladora:

“Toda España está dispuesta a responder a tus plegarias, devoto rey Felipe II. Desde tu palacio en El Escorial puedes enviar a tus seguidores: misioneros, apóstoles y conquistadores para cruzar los mares y extender la influencia de tu sagrado imperio. Que

los tesoros que descubran financien tu misión de unificar el mundo bajo una sola fe y un solo Imperio, **haciendo de ti el rey más católico**” (*Civilization VI*, 2016).

En el juego de Firaxis se vuelve a recurrir a la tradición católica de España, que igual que en *Age of Empires* propone misioneros y conquistadores como unidades disponibles. Entre sus puntos fuertes se encuentra la bonificación de las unidades de combate y religiosas frente a las de otra religión, siendo su condición religiosa una de las claves en su jugabilidad. La popularidad de ser un país con una fe muy arraigada no es la única presente en los videojuegos de estrategia. Tanto en *Civilization VI* como en *Age of Empires* aparecen bonificaciones en el comercio y la expansión marítima, ambos estrechamente relacionados con la conquista del nuevo mundo.

En conclusión, España se ha visto representada a través del videojuego en el panorama internacional a lo largo de los años, si bien es cierto que fuera de sus fronteras (en los siguientes apartados se estudiará qué sucede dentro de ellas), la representación cultural se podría catalogar de pobre. En la mayoría de los casos se opta por una imagen del país inspirada en el toreo o la religión. Se ha visto como muchos, si no la mayoría de los personajes españoles en videojuegos internacionales tienen algún tipo de relación con la tauromaquia, ya sea en su construcción narrativa o en su indumentaria. Por su parte, los personajes sin vinculación con el mundo del toro están anclados en los siglos XVI y XVII, aunque ambos tipos coinciden en una serie de rasgos similares. La feminidad, la homosexualidad, la sensualidad, la osadía y la piel morena (con bigote en muchos casos) se repiten en casi todos ellos. Además, es prácticamente nula la aparición de mujeres españolas “con nombre y apellidos” en los videojuegos internacionales. Como mucho, se limitan a fondos de escenarios de juegos de lucha vestidas de flamenca, reduciendo su existencia al costumbrismo folclórico andaluz y a la belleza canónica.

Dejando de lado el diseño de personaje y atendiendo al diseño mecánico del videojuego, la recreación de España (o el Imperio Español) se cimienta en gran medida en su cariz religioso y su expansión colonizadora. Son varios los juegos, principalmente en el género de la estrategia, en los que la principal facultad que posee el jugador que juega con España es la gestión religiosa y asimilación de otras culturas, con alguna variación en función del videojuego. Esta interpretación de la historia de España está fundamentada en la leyenda negra española y alimentada por ideas preconcebidas de la cultura española. En el diseño de otros países colonizadores como Inglaterra, o sobre todo Estados Unidos, se enfatizan otros aspectos como la expansión marítima en el primero o

la libertad en el segundo. Mientras que en estos países se buscan distintas interpretaciones de su historia para adaptarlas a las mecánicas de los juegos, con España siempre se recurre al catolicismo y su expansión agresiva en otros continentes. Sin profundizar más en el rigor histórico de esta representación, es remarcable la tendencia a “limpiar” la imagen de ciertos países en determinados puntos de su historia, algo que de ningún modo ocurre con España, donde su recreación es muy similar en casi todos los casos. Sobre todo en los videojuegos AAA (producidos con un presupuesto muy elevado), se ignoran temas como la colonización británica o la esclavitud y la expansión militar y cultural estadounidense. En esta cuestión se profundizará más adelante.

4.2 Breve recorrido por la historia del videojuego español

4.2.1. La representación cultural en la edad dorada del software español (1983-1992)

Antes pasar a analizar los juegos más importantes que formaron la edad dorada del software español, resulta razonable explicar la división del estudio del videojuego español en dos bloques, uno relativo al intervalo entre 1983 y 1992 y otro desde entonces hasta la actualidad.

Los avances tecnológicos que fomentaron el desarrollo de videojuegos fueron, esencialmente, informáticos. En un debate que aún sigue vigente, el videojuego está estrechamente relacionado con el sector tecnológico. A diferencia del cine, el cual hace años que no se presenta como un medio tecnológico (aunque siga creciendo también tecnológicamente), la relativa juventud del sector y su proceso de creación provoca una escisión entre su valor tecnológico y su relevancia cultural. Como paréntesis, no hay que olvidar que los videojuegos son exactamente eso, juegos. Además del factor informático, su naturaleza lúdica ha sido siempre el foco del debate que posicionaba al videojuego como un objeto artístico. Sin embargo, en sus primeros años de vida el videojuego experimentó con la tecnología conocida hasta la fecha, con un crecimiento apoyado en su innovación. Siguiendo la comparación con el cine, los primeros filmes del siglo XX también estaban condicionados por la tecnología. Las películas que reproducía el cinematógrafo inventado por los hermanos Lumière en el siglo XIX en ningún caso podían igualarse técnicamente a las capacidades del Blu-ray, por ejemplo. El valor de las producciones de aquella época era la capacidad de innovación de los cineastas y la reinención constante, pero es evidente que gran parte del cine que se hace en el siglo XXI viene apoyado en una tecnología inédita. Esto no quiere decir que el valor artístico de una película o un videojuego moderno sea siempre mayor que el de una obra que se desarrolló en los albores de su formato, pues eso dependerá siempre del factor humano, sino que constantemente se desarrollan nuevos aparatos tecnológicos que facilitan algunos aspectos del desarrollo y permiten la mera existencia de otros. El videojuego proviene del sector informático en general y la programación en particular, por lo que sus primeros desarrolladores fueron fundamentalmente ingenieros y programadores informáticos, como Paco Suárez, Paco Menéndez, o Pedro Ruiz. Las posibilidades

técnicas de aquellos videojuegos eran menores que la de los creadores actuales, puesto que el medio aún estaba en pleno descubrimiento.

Estas aclaraciones son necesarias para estudiar la industria del videojuego en los años 80 y 90 del siglo pasado. En palabras de Gonzo Suárez en una entrevista para Vandal, (<https://vandal.elespanol.com/noticia/1350740514/gonzo-suarez-mucho-mas-que-el-creador-de-commandos/>), a medida que avanzaba en el desarrollo de videojuegos como *Sol Negro* (Opera Soft, 1988), descubría distintas posibilidades programables que desconocía hasta aquel momento. En el intervalo de tiempo que transcurre entre 1983 y 1992, el videojuego español tuvo una fuerte presencia en el sector internacional, con un gran número de empresas y producciones que expandieron los límites del medio. Tras estos años, el desarrollo extranjero, especialmente el proveniente de Estados Unidos y Japón, comenzó a calar en los jugadores españoles, inclinando la balanza a favor de la importación. Esto no se debió únicamente al *software*, sino que el *hardware* también hizo mella con consolas como la Master System (Sega) o la Nintendo Entertainment System (Nintendo).

En el estudio del videojuego español no debe obviarse la edad dorada del videojuego español como referente cultural de aquellos años; por eso, esta investigación también cubrirá los juegos registrados en ese marco de tiempo. Sin embargo, se ha decidido separar el estudio completo del videojuego español por pura organización al existir una serie de características y patrones comunes respecto a la reproducción cultural en ambos casos, permitiendo una escisión en su estudio. Este apartado se apoyará, en gran medida, en el trabajo de Jaume Esteve Gutiérrez en el libro *Ocho Quilates: una historia de la Edad de Oro del «software» español* (2012).

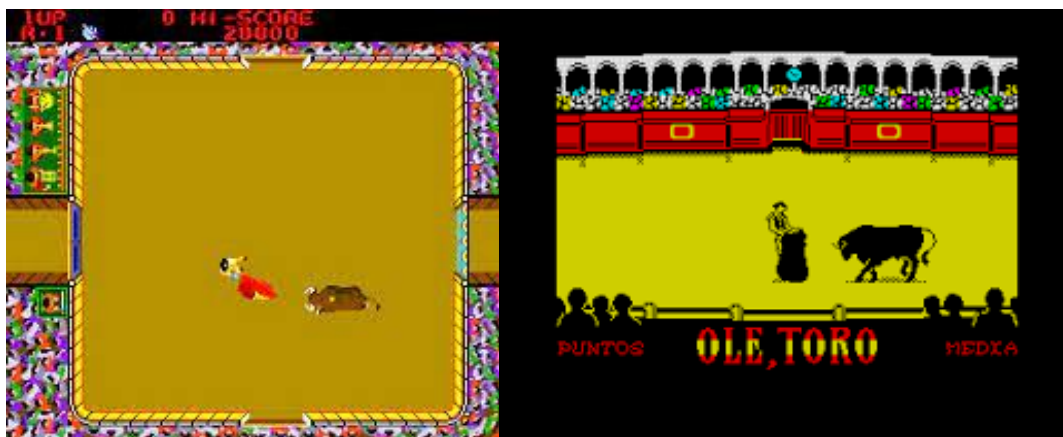
La obra que está considerada como la primera piedra en la edad dorada del *software* español fue *Bugaboo* (Indescomp, 1983), más conocida como *La pulga*. Este videojuego de *scroll* lateral fue desarrollado por dos programadores extremeños, Paco Suárez y Paco Portalo, con un ordenador Sinclair ZX8. El jugador debe controlar una pulga y escapar de la cueva en la que había caído. En los años 80, las mecánicas de los juegos eran muy sencillas, siendo los *arcades* como *Pong* (Atari, 1972) o *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978) los principales referentes de aquella generación. Un panel de dirección y algún *input* más por teclado como un salto o un disparo eran suficientes para hacer funcionar un juego. En *La pulga*, “Suárez se sacó de la manga un sistema por el que en función del tiempo que se mantenía apretada la tecla, el protagonista imprimía a su

salto mayor o menor fuerza que se podía comprobar en una barra en la parte inferior de la pantalla” (Gutiérrez, 2012). Con las producciones millonarias que salen al mercado en 2023 y la cantidad de mecánicas que conforman los juegos, se ha perdido cierto reconocimiento en la invención de mecánicas e interacciones primitivas como la de Suárez, de la cual innumerables juegos han adaptado su *gameplay*.



Poco a poco se fue moldeando el tejido industrial que nacería en España a raíz del lanzamiento de *La pulga*, con títulos como *Fred* (Indescomp, 1983) *Yenght* (Dinamic Software, 1984) o *Saimazoom* (Dinamic Software, 1984). Todos ellos fueron fundamentales para fomentar el desarrollo nacional y hacer del videojuego el objeto cultural que es hoy en día, sin embargo, la primera representación clara de la cultura española en un videojuego español llegó con *Olé, toro* (Dinamic Software, 1985). Hasta ese momento, la inspiración venía de obras culturales americanas como Indiana Jones (*Saimazoom*) o el Hobbit (*Yenght*), o por influencia directa de videojuegos como *Pac-Man* (Namco, 1980). Únicamente por el nombre y observando la tendencia a representar la tauromaquia como principal instrumento de la cultura española en el análisis internacional del bloque anterior, es evidente el tema principal de la obra. La crítica general en torno a la representación de España a través de lo taurino generalmente ha resultado ser negativa. Desde organismos públicos nacionales y autonómicos, siempre se ha puesto en valor la multiculturalidad del país, desde el recuerdo de las influencias romanas, visigodas o musulmanas hasta la poesía de Lorca o Machado o el cine de Luís

García Berlanga. Por eso mismo, resulta impactante que el primer videojuego que represente algún aspecto del amplio abanico de posibilidades que ofrece la cultura española, sea precisamente el de la tauromaquia. Esta investigación no pretende realizar ningún juicio moral respecto a la tauromaquia u otros temas, únicamente tiene como objetivo extraer el contexto de los videojuegos y analizar su forma y significado. A pesar de la equivalencia temática, hay una gran diferencia en el tratamiento del tema con respecto a *Bull Fight* (Sega, 1984).



Bull Fight (Sega, 1984)

Olé, toro (Dinamic Software, 1985)

Sólo con fijarse en el diseño de la plaza se pueden apreciar las primeras diferencias entre la versión española y la japonesa del “juego de toros”. En la versión nipona la plaza se asemeja más a un estadio de fútbol que a una plaza tradicional, mientras que las barreras y el tendido del juego de Dinamic Software son mucho más representativos de una plaza real, así como los arcos del fondo pueden recordar a los de la Real Maestranza de Sevilla. En lo jugable también hay diferencias en el diseño. El juego de Sega es, fundamentalmente, un ejercicio de esquivas con un golpe final con la espada. En *Olé, toro*, a pesar de no ser un juego mecánicamente complejo, se percibe la esencia del toreo en los movimientos calcados del torero y en la variedad de su repertorio, donde la presentación de los toros con el nombre y el peso es igual a la de una corrida real. En definitiva, se refleja una mayor precisión en la recreación de un evento taurino en *Olé, toro* que en *Bull Fight*. De aquí podemos sacar dos conclusiones. Ya sea por *marketing* o por interés real en llevar las corridas de toros al medio lúdico, la primera representación de la cultura española en el desarrollo de videojuegos nacional es la tauromaquia. Por tanto, esta relación que se mencionaba en el videojuego internacional no se limita tan solo a la imagen de España que se representa en el extranjero, sino que también las producciones

locales son ejemplo de ello. Más adelante veremos más casos referentes a este tema. La segunda es que la representación cultural que se hace en el videojuego japonés es más pobre en todos los sentidos que la española. Se nota un tratamiento de la temática mucho más cercano por parte de los desarrolladores españoles, dotados de un conocimiento mayor de la materia, que resulta en un tratamiento más fiel a la realidad. Pablo Ruiz, uno de los creadores del juego, explicó el origen de su idea en *Ocho Quilates: Una historia de la edad de oro del software español (1983-1986)*:

Le pedí a Nacho, que había hecho *Video Olympic*, que lo hiciera. Un *Video Olympic*, pero adaptado. A ninguno de nosotros le gustaban los toros, a mí tampoco. Pero éramos una compañía española, así que decidimos hacer un juego típico español. Un arrebato de la tierra, digamos. A mí los toros siguen sin gustarme, no es lo mío, pero cuando localizamos a los expertos... Nunca he visto a nadie que hablara de los toros con tanto amor, con tanta pasión como el hombre que nos hizo toda la parte de dibujo. Era cartelista de una plaza, un dibujante excepcional. Me impresionó como alguien podía estar tan y tan viciado a algo que a mí no me gustaba (Gutiérrez, 2012).

El siguiente juego desarrollado por el equipo fue *Camelot Warriors* (Dinamic Software, 1986), un videojuego de *scroll* lateral destacado por su dificultad, donde su principal inspiración era la leyenda popular británica de Camelot. El mercado inglés fue uno de los objetivos de muchos de los estudios españoles por el éxito de sus precedentes en aquel mercado, por lo que no es de extrañar este acercamiento a su cultura como una estrategia de *marketing* para atraer futuras ventas.



Javier Cano y Emilio Martínez desarrollaron *Mapgame* (Erbe, 1985), un videojuego educativo sobre la geografía española, para el que “no tiraron de influencias o de recreativas de salón de barrio, sino que fueron bastante más pragmáticos” (Gutiérrez, 2012).



Krypton Raiders (Dinamic Software, 1986), *Ali Bebé* (Dinamic Software, 1986) y *Tommy* (Dinamic Software, 1986) fueron tres juegos que la compañía Dinamic Software lanzó bajo el sello Future Stars. *Tommy* se aleja de la fantasía occidental que presentan los otros dos juegos del sello y apuesta por una videoaventura escolar en las que el jugador deberá encontrar las notas escondidas en el instituto para poder completar el juego y que el personaje pueda realizar el viaje de fin de curso. Como dato particular, aparece un billete de 1.000 pesetas como sinónimo de la vida restante del personaje y la canción “Hawai, Bombay” de Mecano al inicio y final del juego (*El Mundo del Spectrum*, 2020).



Army Moves (Dinamic Software, 1987), apostó por la guerra moderna con el control de varios vehículos y unidades militares como un *jeep*, un helicóptero o un soldado recordando a las películas bélicas de Hollywood.



Como el lector puede percibir, la mayoría de los títulos recurrían a la fantasía como género narrativo, a pesar de que su carga narrativa en prácticamente ningún caso era remarcable, por lo que se puede comprender mejor la división del videojuego español de esta investigación. El oficio de programador que se mencionaba anteriormente muestra la esencia de los juegos desarrollados en España en aquella época, con un interés mucho más mecánico, técnico o incluso gráfico que narrativo. La narrativa estaba legada únicamente a la ambientación o la construcción de los personajes, pero siempre siguiendo una serie de estereotipos o diseños previamente concebidos en otros productos culturales provenientes del cine o la literatura extranjera. Poco se aprecia sobre la cultura española en los distintos juegos, siendo ésta más relevante en la ausencia de su representación que en la demostración de distintos elementos propios (no sólo de la imagen romántica de la “españolada”). Los desarrolladores de la edad de oro del *software* español tenían su foco en el mercado británico además del español, pues aquel era mucho mayor en el nicho tecnológico que suponían, todavía, los videojuegos. Puede esta ser uno de los motivos que provocaron la falta de ideas narrativas originales alejadas del cine norteamericano, así como la falta de interés genuino en contar historias y alejarse del *arcade*, a pesar de que ya se hayan visto juegos como *Tommy* (Dinamic Software, 1986) que se acercaban poco a poco a lo que serían las futuras aventuras gráficas como *Maniac Mansion* (LucasFilm Games, 1987) o *Monkey Island* (LucasFilm Games, 1990).

Hubo un juego que rompió con todos estos estándares que moraban en la industria del videojuego español en los 80. Creado por Paco Menéndez y Juan Delcán, *La abadía del crimen* (Opera Soft, 1987) dejaba de lado el cine de acción estadounidense para buscar un enfoque más narrativo a su aventura, llevando la novela de Umberto Eco *El nombre de la rosa* (1980) y su adaptación al cine a un nuevo medio.

¿Qué hizo especial al juego de Menéndez y Delcán? En un océano de juegos clónicos, de plataformas, de marcianitos, de videoaventuras en dos dimensiones y de títulos deportivos, estos dos amigos parieron una aventura en perspectiva isométrica en la que el objetivo del juego era tan sencillo como resolver un misterio. Nada de golpear rivales, nada de disparar a enemigos, nada de atravesar un escenario de una punta a otra. El mayor reto era desenmascarar a un asesino escondido en una abadía poblada por unos monjes que parecían tener vida propia. Porque una de las maravillas de la abadía es que estaba viva, y así lo demostraba el hecho de que siguiera un estricto horario que todos, incluido el protagonista, cumplían a rajatabla y que incluía los rezos, las comidas y el descanso nocturno (Gutiérrez, 2012).

Este título es uno de los más alabados de aquella generación de desarrolladores nacionales, donde la dificultad en la programación pasaba, esencialmente, por crear un mundo vivo. El objetivo de Menéndez era plasmar la vida en la abadía de la forma más precisa que fuera posible y su resultado fue más que satisfactorio para la crítica, a pesar de que comercialmente no fuera ningún superventas (Gutiérrez, 2012).



La abadía del crimen sirvió como precedente nacional en la búsqueda de nuevos modelos narrativos en el diseño de videojuegos. Aunque *El nombre de la rosa* (Eco, 1980) esté ambientada en una abadía de los Alpes italianos, la vida de los monjes del siglo XIV y su alta jerarquía en la sociedad europea es una ficción histórica que bien podría situarse en cualquier abadía de España. No se trata de distinguir entre mejores y peores referentes culturales, sino de remarcar el distanciamiento respecto a la alta fantasía o la ciencia ficción que inundaban el videojuego español.

Sirvan estos ejemplos para que el lector aprecie una serie de patrones comunes en “La edad dorada del Software español” y que se puedan extraer ciertas conclusiones respecto a la representación cultural.

En primer lugar, la mayoría de los videojuegos de esta época están inspirados en culturas extranjeras, esencialmente la estadounidense. A pesar de que la influencia lúdica pueda llegar desde Japón, las ambientaciones, personajes, apartado artístico y el poco peso narrativo que pudieran tener las obras provenían del cine y la literatura producida en los Estados Unidos. Poco se extrae de la cultura española “clásica” (entendiendo clásica como la perteneciente a las artes o tradiciones históricas), sin embargo, eso no significa que estas obras no tengan nada que decir respecto a la cultura española de los años 80 y 90. Brevemente, es conveniente contextualizar la situación social de aquellos años en el país. España venía de la austeridad ligada al régimen franquista, con un país cuyas artes, por mucho que cierto sector de la población defiende su apertura, sobrevivían bajo el yugo de la censura. Tras la llegada de la democracia, también se presentó la apertura “real”, con la que muchas obras, sobre todo películas, calarían en la juventud española. *Conan el Bárbaro* (John Milius, 1982), *Alien: El octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979) o *En busca del arca perdida* (Steven Spielberg, 1981) son algunos ejemplos de filmes que captaron la atención de los programadores y diseñadores de videojuegos españoles para crear sus propias adaptaciones, en algunos casos prácticamente calcos. Aquí entra en valor la definición de hipercultura aportada en el marco teórico. Cada vez la cultura se enfrentaba a unos límites más difusos, con una serie de características en los juegos que trasladaban al jugador a un terreno alejado de su tierra natal, con unas costumbres y tradiciones (como el belicismo e imperialismo estadounidense) propios de otras naciones. Además, estas influencias eran muy similares entre sí sin proporcionar demasiada variedad temática al mercado. Un ejemplo claro es el de *After the War* (Dynamic Software, 1989), un *beat 'em up* en el que el jugador debe abrirse paso a golpes y disparos en una Manhattan arrasada por una guerra nuclear.

Otro de los aspectos a señalar en estos juegos es la falta de peso e intención narrativa. Esto no sucedía únicamente en el sector español, puesto que el medio comenzaba a desarrollarse como tal y aún existía una relación estrecha entre la programación informática y lo lúdico. Costaba, quizás, pensar en los actuales *serious games* u obras que centran la atención del usuario en la narrativa, pues los *arcades* y su función lúdica estaban muy presentes en la sociedad.

Con la llegada de nuevas tecnologías y nuevos creadores que buscaban ampliar los márgenes de lo conocido, el desarrollo del videojuego español también experimentó

nuevas formas de expresión y distintas aproximaciones relacionadas con la representación cultural, aunque la verdadera explosión tendría que esperar todavía unos años más.

4.2.2 La representación cultural en el videojuego español (1992-actualidad)

Tras el fin de la edad dorada del *software* español, el videojuego español experimentó un estancamiento que no se desatascó hasta la segunda década del siglo XXI. Esto no quiere decir que no se desarrollaran juegos durante esos años, sino que no se produjo un crecimiento exponencial y continuo de la industria, como se demuestra en los gráficos del marco teórico.

Commandos: Behind The Enemy Lines (Pyro Studios, 1998) es un RTS (*real-time strategy*) de infiltración ambientado en la Segunda Guerra Mundial. En un mercado internacional cada vez más interiorizado por los jugadores españoles, Pyro Studios, con Gonzo Suárez y los hermanos Pérez Dolset entre los integrantes en el equipo, desarrolló este videojuego de estrategia y acción en los últimos años del siglo pasado. Siguiendo las declaraciones del propio Suárez para VidaExtra, “Ignacio (Pérez Dolset) y yo nos dimos cuenta de lo atractivo que sería poder jugar a las aventuras que vimos en las películas de los años 60 y 70. A nosotros nos apetecía jugar a algo así” (Suárez, 2020). El cine bélico de Hollywood de nuevo se adapta al videojuego, en una obra que innovó mecánicamente mediante la hibridación de géneros entre la estrategia, la acción e incluso los puzzles, inédita hasta la fecha. Una buena parte del público y la prensa de videojuegos considera que 1998 fue el mejor año de la historia de los videojuegos. Esto, lógicamente, es una opinión subjetiva muy difícil de contrastar por la inexistencia de criterios al respecto. Pero lo que sí es cierto es que algunos de los juegos más recordados de la historia se lanzaron ese año. Es el caso de *The Legend Of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998), *Metal Gear Solid* (Konami, 1998), *Half-Life* (Valve Software, 1998) o *Starcraft* (Blizzard, 1998), por lo que el éxito de *Commandos* y su vivo recuerdo entre tanto “histórico” del medio aporta un mérito especial a su desarrollo.

Ya en el siglo XXI, Rebel Act Studios lanzó *Blade: The Edge of Darkness* (Rebel Act Studios, 2001), un juego que sentó las bases de la fórmula que posteriormente From Software acercaría a la excelencia, según el consenso crítico. Si bien este juego no tuvo todos los beneficios que el equipo hubiera deseado, hecho que provocó el cierre del estudio, sí que tuvo una buena recepción crítica, con un reconocimiento directamente proporcional al paso del tiempo. El éxito de los juegos de From Software, sobre los que profundizaremos en el siguiente apartado, pusieron en valor el diseño del juego desarrollado en el año 2001, como el apartado gráfico o el diseño de niveles.

Son muchos los casos (cada vez más) de compañías de videojuegos españolas que desarrollan juegos para empresas extranjeras. Ese fue el caso de *Castlevania: Lords of Shadow* (MercurySteam, 2011), un *hack and slash* ambientado en Europa que fue distribuido por Konami y contó con la colaboración de Hideo Kojima.

En 2011 y 2012, se lanzaron dos juegos independientes desarrollados por una sola persona, *UnEpic* (@unepic_fran) y *Maldita Castilla* (Locomalito, 2012). En una industria que cada vez se iba corporativizando más, la aparición de desarrolladores independientes con total libertad creativa aportó matices distintos al panorama nacional. En *UnEpic* el protagonista es Daniel (nombre español muy habitual), personaje que tras jugar una partida de rol con sus amigos se verá imbuido en un mundo de fantasía al estilo *Dungeons & Dragons*. En *Maldita Castilla*, Locomalito recurre a la mitología española para desarrollar un plataformas de acción inspirado en los *arcades* de los 80, especialmente en la saga *Ghost 'n Goblins*. Su argumento es el siguiente:

Una joven bruja lloraba por su amor caído, cuando un demonio escuchó su lamento. Seducida por las promesas de la bestia, convirtió sus lágrimas en una llave mágica, y así, con esa llave, los demonios abrieron las puertas del infierno sobre el Reino de Castilla. El rey Alfonso VI de León ha convocado a sus más leales caballeros en una misión para acabar con la pesadilla. Guía al valiente caballero Don Ramiro a través de las condenadas tierras de Tolomera del Rey y lucha contra muertos y demonios ¡Por Dios y por Castilla! (*Maldita Castilla*, 2012).

Se podría decir que *Maldita Castilla* es el primer caso de un videojuego nacional plenamente inspirado en lo narrativo en la cultura española que no recurriera al clásico estereotipo taurino o religioso, sino a hechos históricos y leyendas locales, como el rey Alfonso VI de León, las mouras o *Amadís de Gaula* (Garcí Rodríguez de Montalvo, 1508).

En 2018, Deconstructeam publicó *The Red Strings Club* (Deconstructeam, 2018), un videojuego con un importante peso narrativo de inspiración ciberpunk. La historia toma algunos de los elementos fundamentales del ciberpunk, como una visión de futuro pesimista, la digitalización o el control y la dominación corporativa capitalista. En consecuencia, el videojuego toma un camino más personal y lo lleva al terreno moral, generando un conflicto interno en Donovan, el protagonista, así como en el jugador que lo controle. Como tabernero y bróker de información, deberemos manipular las mentes de nuestros clientes a través de la elaboración de cócteles para recopilar información acerca de Supercontinent y su programa de control mental Bienestar Psíquico Social, el

cual pretende acabar con todos los problemas psicológicos. Aunque la tecnología actual no haya llegado hasta el punto de entrar en las mentes para moldearlas, hay evidencias que demuestran que, si este algún día llegase, el ser humano estaría dispuesto a hacer uso de ellas. En los medios de comunicación, en *marketing* o en internet con, por ejemplo, los *deepfakes*, podemos ver casos de manipulación mediática en busca de un beneficio corporativo, algo que seguramente tuvo en cuenta el equipo valenciano durante el desarrollo, con Jordi de Paco al mando del guion. La representación cultural no tiene por qué venir de un hecho histórico, una leyenda popular u otra forma de arte, sino también de las preocupaciones y la realidad de la sociedad. Si bien es cierto que esto podría decirse de cualquier punto del planeta, no deja de representar una realidad también en España, por lo que sí que se considera una evolución respecto a casos anteriores.

4.4 El videojuego andaluz

En el marco teórico de este mismo trabajo, se presentaron algunos gráficos con datos recopilados por la web Devuego acerca de la industria del videojuego en España, con un mapa de calor que señalaba la afluencia de empresas y estudios de videojuegos en las distintas comunidades autónomas. Se calcula que un 16,54 % de la industria del desarrollo de videojuegos en España se concentra en el continente andaluz (principalmente entre Málaga y Sevilla), donde la mayoría de las empresas no superan los 10 empleados, a pesar de estar experimentando un incremento en los últimos años.

Aunque lo que ocupa a esta investigación está más orientado a la parte creativa de una obra que a la parte corporativa que la desarrolla. A pesar de ello, es innegable la existencia de ciertos juegos con una producción superior que permiten un abanico más amplio de posibilidades técnicas, pero que también poseen una gran influencia en su parte creativa. Esto no significa en ningún caso que un videojuego más costoso a nivel de producción sea de mayor calidad o valor que un juego independiente desarrollado por una persona, pero sí que la distribución de esfuerzos o la gestión del tiempo serán inevitablemente diferentes. En el documental *Landing Blasphemous* (The Game Kitchen, 2021) se muestra la difícil realidad de un estudio sevillano, desarrolladora de *The Last Door* (The Game Kitchen, 2013), que tras lanzar una exitosa campaña de micromecenazgo (con una contribución total de 333.246 \$) se sumergió en la creación de un nuevo juego, *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019).

4.3.1. The Game Kitchen y el metroidvania blasfemo

The Game Kitchen, empresa de videojuegos independiente con sede en la capital andaluza, se describe a sí misma en su página web como creadores de “juegos indie con significado”. En *The Last Door* el jugador deberá resolver un misterio en una mansión, en un juego *point and click* con un estilo artístico pixelado. Ambientado en el siglo XIX y con inspiración en la novela negra y de detectives anglosajona, el juego trata de plasmar el entorno oscuro y el misterio característico de dichos géneros. En cuanto a la relevancia de la novela negra en videojuegos, es más que evidente en algunos casos como *Night Call* (Monkey Moon & BlackMuffin, 2019), *Her Story* (Sam Barlow, 2015) *L.A. Noire* (Rockstar Games, 2011), con referentes como Agatha Christie o Arthur Conan Doyle. Sobre esta tendencia, Fernández-Vara argumenta que “Si nos fijamos en los videojuegos

equivalentes a las novelas de misterio, vemos que los juegos de detectives y misterio son uno de los géneros más relacionados con la literatura dentro de los géneros digitales” (Fernández-Vara, 2021).

Según la autora, un gran número de elementos de la literatura policiaca son fácilmente adaptables al videojuego.

Las connotaciones literarias de los juegos de misterio y de detectives también derivan de su arraigo textual; los jugadores han de interpretar los textos del juego para solucionar el misterio, textos multimodales que pasan por interrogar a testigos, encontrar huellas o comparar documentos. Así, el juego incorpora un trabajo de exégesis, donde los textos deben ser interpretados para llegar a una conclusión. En este artículo empleamos el término *exégesis* para enfatizar el uso de la interpretación crítica como una actividad central al juego, donde la lectura y la decodificación de la información presentada son parte esencial del reto. La reconstrucción de la historia requiere un esfuerzo por parte del jugador (Fernández-Vara, 2021).

Tras recurrir a la cultura anglosajona en su primer videojuego, el estudio sevillano, con Enrique Cabeza ejerciendo el cargo de director creativo y Mauricio García como productor, optó por buscar inspiración mucho más cerca, sirviendo la cultura española y en concreto la andaluza como cimiento en el contexto narrativo del juego. Antes de entrar a describir algunos de los elementos arraigados a la cultura nacional que aparecen durante el transcurso del metroidvania *Blasphemous*, hay que hablar de Hidetaka Miyazaki y su trabajo en From Software.

La revista AnaitGames, coincidiendo con el lanzamiento de *Elden Ring* (From Software, 2022), elaboró un monográfico de cinco capítulos abarcando distintos puntos alrededor de las obras de la desarrolladora japonesa. El origen, el mundo, el *lore* (o trasfondo narrativo), el ritmo y el nuevo mundo (en referencia al diseño más abierto del último juego de la compañía) son analizados por diferentes colaboradores en lo que respecta al diseño y el modelo de mundo de los juegos de Miyazaki, el director y diseñador principal. Se podría hablar de cualquiera de los puntos, exceptuando quizás el más enfocado en *Elden Ring* por su lanzamiento posterior al juego de The Game Kitchen, para explicar y ejemplificar la influencia de juegos como *Dark Souls* (From Software, 2011), *Bloodborne* (From Software, 2015) o *Sekiro: Shadows Die Twice* (From Software, 2019) en *Blasphemous*, desde las mecánicas, la dificultad o el diseño de enemigos, pero es en el *lore* donde se sientan las bases donde la tradición o las leyendas japonesas desaparecerán para dar paso a la arquitectura andaluza, su Semana Santa o la adaptación de historias y leyendas como la vida de María Fernández Coronel.

Sobre el *lore* de *Dark Souls III*, Adrián Suárez reflexiona sobre una de sus características principales, la ausencia de literalidad. El redactor recuerda en el artículo (<https://www.anaitgames.com/articulos/vida-de-la-naturaleza-muerta>) una escena en la que el jugador se encuentra con un caballero de Gwyn mirando un cuadro de Gwynevere, la princesa de la luz solar.

Si has jugado a *Dark Souls*, y has atado los cabos, sabrás que la hija de Gwyn huyó de Anor Londo antes de la llegada del no muerto elegido. Gwyndolin creó una copia de su hermana, una mera ilusión, y para hacer más creíble el hechizo hizo guardar su puerta por Ornstein y Smough. Ella se escapó, ¿pero a qué lugar? Pues parece que se refugió aquí, custodiada por un grupo de caballeros plateados. Sin embargo, aquí solo hay uno, y mira pensativo el retrato de la joven (Suárez, 2022).

Esta descripción de la escena y su significado no se explican de forma literal en ningún momento. No hay ningún personaje que aparezca contando la historia de principio a fin o una cinemática que lo muestre, sino que aquellos aparecen como pequeñas pinceladas que se van dando a lo largo de la historia y que el jugador puede pasar por alto. De hecho, que el jugador omita o no perciba el contexto completo de algunas de estas historias es fundamental para que se produzca la interacción cerebral, un concepto que Suárez presenta como el ejercicio activo del jugador de entender su entorno en el videojuego. El jugador podría pasar por alto la narrativa y acabar con el enemigo como si de un NPC más se tratase, sin embargo, “la gracia del trabajo de Hidetaka Miyazaki, en comparación con otros juegos del género que intentan emular su fórmula, es que nunca te obliga a tener que entender nada. Que el jugador pueda decidir querer entender es el porqué de la preparación de estos instantes” (Suárez, 2022). Este estilo narrativo, obliga a diseñadores y guionistas a trabajar juntos para establecer una serie de referencias visuales al jugador para que él mismo cree conexiones entre distintos conceptos para conformar el relato. Al tratarse, en su mayoría, de historias del pasado de los personajes o contextos dentro de la ficción y no acciones en el presente diegético todo elemento que contenga algún aspecto narrativo (personajes, objetos, escenarios, historias) destaca por su trasfondo. Para crear ese trasfondo y construir un mundo “elaborado”, los desarrolladores recogen historias, lugares y personajes reales o leyendas y cuentos populares. En el caso de *Blasphemous*, gran parte de la inspiración viene de la tradición, la historia y el arte andaluces.

En una entrevista de la periodista cultural Marta Trivi para *El País*, Enrique Cabezas explicó algunas de las referencias que tomó para desarrollar el *lore* del juego y que han servido como complemento en la elaboración de este análisis.

La historia de *Blasphemous* se sitúa en la región de Cvstodia, una tierra gobernada por una sociedad religiosa, con Su Santidad Escribar a la cabeza, directamente inspirada en la Iglesia Católica y su máximo pontífice. Aquí aparece de nuevo la religión como “emblema de la cultura española”, sin embargo, hay una vuelta de tuerca respecto a los ejemplos que se trataron anteriormente, puesto que no se emite una imagen romántica sino gótica de la misma. Por tanto, hay una intención distinta y una premisa claramente diferenciada únicamente en la estructura política y social del mundo, que sirve de modelo para todo lo demás. La fe del pueblo de Cvstodia se basa en el sacrificio para conseguir la salvación y el Penitente. De hecho, la culpa funciona, además de como elemento narrativo fundamental en la trama, como mecánica jugable, reduciendo el límite máximo de vida disponible que podrá ser recuperada en el mismo lugar en el que el jugador murió. El protagonista del videojuego es el Penitente. En la religión católica y concretamente en la Semana Santa andaluza, un penitente es una persona que procesiona en nombre del arrepentimiento en busca del perdón, una petición o por pura adoración a una imagen, aunque también pueden llevarse a otro tipo de sacrificios religiosos, más habituales quizás en el pasado.

Penitente viene del latín *paenitens* que puede traducirse como “el que se arrepiente”. Los penitentes portan una carga emocional, buscan la expiación de sus pecados y para ello deben realizar una acción. Estas acciones o penitencias son de las más diversas, y pueden ser físicamente muy duras. Nos pareció interesante que el motivo, objetivo y viaje del personaje estuviera relacionado con la penitencia (Enrique Cabezas, 2019).

El Penitente tiene una silueta fácilmente reconocible, con un capirote como el que llevan los nazarenos en las procesiones de Semana Santa o lo los que llevaban los ajusticiados por la Inquisición (Enrique Cabezas, 2019). Esta decisión fue arriesgada en muchos aspectos; como por ejemplo la posible relación desde Estados Unidos con el Ku Klus Klan o el malestar desde algunos sectores de la población andaluza, donde la festividad en muchas ocasiones tiene un arraigo más cultural o tradicional que religioso. En cambio, se optó por un diseño con más presencia y con unos rasgos más característicos que provocara un mayor recuerdo en el imaginario colectivo.



En cuanto al diseño artístico, la mayoría de los personajes transmiten un sentimiento de pena, sufrimiento o dolor; con un estilo que recuerda al barroco de pintores como José de Rivera, Caravaggio, Velázquez o Rubens, pero con Goya como su principal referente. Uno de los personajes más evocadores del juego es Expósito “Vástago de la Abjuración”, un bebé gigante con los ojos ensangrentados y vendados.



Albero es el pueblo principal de Cvstodia, y único de los únicos lugares donde el jugador encontrará algo parecido a “civiles” con los que hablar, que no son más que gente consumida por la pobreza y la enfermedad. El nombre de la región se debe al tipo de roca (consecuentemente empleada en el suelo de la calle ficticia) que puede encontrarse en la

comarca de Los Alcores (Sevilla) y que es popular por su empleo en las plazas de toros y los recintos feriales, como el del Real de la Feria de Sevilla. También es llamativo el acento andaluz de los NPC que habitan en el pueblo en la versión en castellano, algo poco habitual y estigmatizado en el cine y prácticamente inexistente en los videojuegos. “El Puente de los Tres Calvarios”, es una referencia al puente de Isabel II (Sevilla), más conocido como “El Puente de Triana”; así como la “Madre de Madres” lo es de la Mezquita de Córdoba.



Blasphemous (The Game Kitchen, 2019), utiliza el folclore español y, como ya se ha mencionado repetidas veces, el andaluz en específico para crear un mundo fantástico personal, propio y que únicamente podría haberse realizado de esta forma desde dentro de las fronteras del país. El propio Enrique Cabezas decía en una entrevista con Jorge Morla para *El País* que “de no haber usado estas referencias culturales, de no haber tenido estas imágenes tan potentes, creo que hoy no estaríamos aquí” (Cabezas, 2019). Este enfoque revaloriza el arte andaluz y abre un amplio abanico de posibilidades a otros creadores que busquen un distanciamiento del cine de Hollywood o de las leyendas británicas.

Japón y otros países reivindican sus tradiciones y folclores. Pienso en *The Witcher*, y cómo muestra las leyendas y deidades centroeuropeas. Nos dijimos, ¿por qué no podemos hacer algo así con el folclore español? Quien quiera profundizar en el arte del juego llegará a capas de información real: obras, edificios, canciones de flamenco... (Cabezas, 2019).

4.3.2. El miedo a la nostalgia

Muchas veces la representación más sencilla resulta ser la más fiel a su forma original. Si en *Blasphemous* se recurría a la pintura de Goya o José de Rivera para inspirarse en sus diseños, en *ROJO: A Spanish Horror Experience* (Miguel Moreno, 2022) se opta por

uno de los mayores temores de gran parte de la sociedad española, Franco. La población restante, bien podría tener un piso como aquel en el que el jugador se sumerge en esta aventura de terror lanzada en Itch.io por un único desarrollador, el sevillano Miguel Moreno. En esta experiencia de unos 20-30 minutos de duración el jugador deberá explorar la casa de un franquista en busca de una desaparecida. *ROJO*, adapta obras como la demo de P.T. en la que el terror corre a cargo de la simbología fascista. La sencillez que se mencionaba en la introducción del análisis hace referencia al pragmatismo con el que el autor ambienta su obra. Probablemente, la mayor parte de los jugadores españoles relacionen esa casa con el hogar de algún conocido, si no gran parte de los elementos que la componen. Joselito cantando por *Campanera*, los pasodobles, el bote de Cola Cao, el calendario de la Esperanza Macarena, un periódico de *La Razón*, los cigarrillos Malboro o la revista *¡HOLA!* con Belén Esteban y “Jesulín” de Ubrique son elementos de la sociedad española más que reconocibles para los jugadores locales.

Volviendo a las teorías sobre la cultura explicadas en el marco teórico, si un usuario de internet sin ningún tipo de conocimiento sobre el contexto cultural español encontrara *ROJO: A Spanish Horror Experience*, podría pensar que existe un ensalzamiento de la dictadura franquista, algo que el propio creador se encargó de negar desde el momento de su lanzamiento. Sin embargo, no podría estar más lejos de la realidad, pues todos estos elementos mencionados anteriormente denotan un tono paródico que descansa en preconcepciones establecidas en la cultura popular entre estos y la ideología “facha”.



4.3.3. El videojuego andaluz como instrumento de difusión cultural

El presidente de la Junta de Andalucía Juanma Moreno anunció en el mes de enero de 2023 que la Agencia Digital de Andalucía tiene lista una estrategia específica para

convertir la industria del videojuego en un pilar económico muy relevante (<https://www.juntadeandalucia.es/presidencia/portavoz/gobiernoaldia/178985/JuanmaMoreno/Andalucia/Gobiernoandaluz/videojuegos/Museo/Malaga/economia/empleo/gamer/Europa/HubAudiovisual>). Con esto, desde los organismos públicos se pretende impulsar el sector industrial andaluz para conseguir mayores beneficios y aumentar el nivel de empleabilidad. En cambio, hay otras propuestas que se apartan un poco de la búsqueda de grandes ingresos y un número de jugadores por encima del millón, para optar por el fomento de la cultura.

Enjaulados (Feel 3D, 2023) es un videojuego de puzzles subvencionado por el Ministerio de Cultura en el que la protagonista pasa de estar absorbida por las pantallas y las plataformas virtuales a estar atrapada en una jaula de libros, con los cuales tendrá que interactuar y dar rienda suelta a su imaginación. Este juego aboga por la difusión de la literatura y la incitación a la lectura como objetivo principal.

Otro videojuego cultural que todavía está en desarrollo es *Aurora* (Jesús Torres & Borja Vaz, s.f.), un juego de exploración cuya trama girará en torno a la vida de Lorca en las calles de Nueva York. En palabras de Jesús Torres para Málaga hoy: “quería hacer llegar el teatro a aquellos que ni siquiera saben que el teatro existe” (Torres, 2023)

5. CONCLUSIONES

Como bien se ha explicado, esta investigación tiene como objetivo ver la repercusión cultural en el videojuego español y comprobar si hay algo de personalidad en el desarrollo nacional. Para ello, se plantearon tres hipótesis mediante las que se abarcaría la representación cultural en tres niveles; internacional, nacional y autonómico, concretamente el andaluz.

En cuanto a la imagen emitida de España desde el extranjero se puede extraer una conclusión evidente. No cabe duda de que la España romántica propia de la “españolada” es la más recurrente en la industria del videojuego internacional, con especial hincapié en la tauromaquia y el fervor religioso. Si bien es cierto que cada vez hay ejemplos menos extremos como el pueblo latino-español en *Resident Evil 4* o *Bull Fight*, esto no se ha traducido en un incremento de otro tipo de representaciones, sino en su mera ausencia. Resulta complicado encontrar un videojuego con una representación de la sociedad española desde un punto de vista crítico u original, y es demasiado sencillo encontrar toreros y reyes ultracatólicos con un pueblo arrodillado ante su poder divino. Hay una tendencia a la representación de estereotipos en la cultura española que bien se traduce en otras culturas como la latinoamericana. En los juegos de lucha se ejemplifica a la perfección esta teoría, con personajes como Vega (España) o Blanka (Brasil). Aunque España posee una histórica tradición católica, ¿tan cierto es que España sea un país con una población generalmente católica? Recientemente, en un informe de la fundación Ferrer i Guàrdia, se desveló que 4 de cada 10 españoles se declaran ateos, agnósticos o indiferentes ante la religión (Marinas, 2023) Además, esos no creyentes representan un 57% en los ciudadanos entre 18 y 38 años. Sin embargo, la imagen de España sigue enroscada tres siglos atrás en muchas producciones actuales.

Con respecto al desarrollo nacional, hay varios aspectos a tener en cuenta. En primer lugar, se podría decir que la variedad temática llegó, esencialmente, en el siglo XXI. A pesar de que las influencias jugables sí que estuvieran más repartidas, la cultura anglosajona fue el principal referente en los juegos de la edad dorada del software español. Aunque haya casos como *La Abadía del Crimen* que esquiven este hecho, se puede observar una tendencia hacia la literatura británica o el cine de Hollywood, donde entra en juego el factor de la hipercultura y la cultura global. Con el paso de los años, sí que ha habido una apertura creativa a la hora de aportar nuevas perspectivas a la industria,

con juegos como *The Red String Club*, *Gris* (Nomada Studio, 2018) o *ROJO: A Spanish Horror Experience*. En cuanto a la hipótesis planteada sí que se pueden reunir una serie de características propias de la década de los 80 y principios de los 90, como la experimentación y búsqueda de nuevas fórmulas en la programación y la parte gráfica de los juegos. A partir de ahí, y por ello la separación en el análisis, la industria entró en una etapa de formación y crecimiento de la que no se pueden extraer los suficientes patrones como para establecer un estilo propio. La globalización y la fortificación de la cultura global también han ayudado a la generalización de los contenidos en ese sentido, tanto a nivel narrativo como jugable.

“Los videojuegos españoles participan, como es natural en una industria totalmente globalizada, de estas mismas características. Además, la hibridación de los géneros es cada vez más una constante en los títulos recientes, en los que a la jugabilidad se une un completo universo diegético, a menudo de la mano de claros referentes cinematográficos.” (Anyó, 2013)

Por último, a nivel andaluz, es donde aparece un mayor arraigo a la cultura local. Juegos como *Blasphemous*, *ROJO: A Spanish Horror Experience* o *Enjaulados* demuestran una intención por utilizar recursos propios en los relatos, con referencias a todo tipo de artes y elementos culturales andaluces. Desde el pasado musulmán a la dictadura franquista, se contemplan distintos escenarios históricos a modo de inspiración para historias y personajes, así como la literatura o la arquitectura. Por tanto, respecto a la tercera y última hipótesis, podemos afirmar que existe una mayor representación cultural por parte de los estudios andaluces en relación al resto de comunidades del país con excepciones como *Maldita Castilla*.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Acosta-Riego, D., & Navarrete-Cardero, L. (2017). *Spain Lúdica: La imagen romántica de España en el videojuego*. Editorial UOC.
- Anyó, L. (2013). *Género y cultura global en el videojuego español*.
- Bogost, I. (2010). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.
- Bogost, I. (2008). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. MIT Press.
- Efe. (2023). "Aurora", un videojuego para descubrir a García Lorca a quienes todavía no saben que existe. https://www.malagahoy.es/ocio/Aurora-videojuego-Garcia-Lorca_0_1799521477.html
- Espinosa, G. V., & Malalana-Ureña, A. (2018). Propuesta metodológica para el análisis del videojuego desde la perspectiva del paradigma clásico del guión cinematográfico y su aplicación a Assassin's Creed IV: Black Flag. *Zer (Bilbao. 1996)*, 23(45), 117-138. <https://doi.org/10.1387/zer.20179>
- Fernández Vara, C. (2015). *Introduction to Game Analysis*.
- Fernández-Vara, C. (2021). *Literatura detectivesca posmoderna y videojuegos*. *L'Atalante*. Revista de estudios cinematográficos, 31, 57-70.

- Frankie. M.B. (2019). Commandos, historia de una leyenda Made in Spain.
<https://www.vidaextra.com/cultura/commandos-historia-leyenda-made-in-spain>

- Frasca, G. (1999) LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative.
<https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>

- García Aragón, J.J. (2020) *Aikidô Ética y espiritualidad en un arte marcial japonés. La no-disensión como principio para la solución de conflictos.*

- González-Urdaneta. L. & Vilorio. H. (2007). *El imperialismo cultural y los procesos de integración latinoamericanos*

- Gutiérrez, J. E. (2012). *Ocho Quilates: una historia de la Edad de Oro del «software» español.*

- Han, B. (2018). *Hiperculturalidad.* Herder Editorial.

- Hall, S., & Du Gay, P. (2011). *Cuestiones de identidad cultural.*

- HALL, Stuart (1995). «New cultures for old». En: Doreen MASSEY y Pat JESS, eds., *¿A Place in the World?: Places, Cultures and Globalization.* Oxford: Oxford University Press

- Harris, M. (2004). *Teorías sobre la cultura en la era posmoderna*. Grupo Planeta (GBS).

- Hernández, F., Madriz, F. L., & Esquivel, C. F. (2019). Metodologías para el Desarrollo de Videojuegos Serios: Una Revisión de Literatura. *Tecnología educativa*, 6(1), 103-114. <https://doi.org/10.32671/terc.v6i1.55>

- Juul, J. (1998) El choque entre juego y narración». Artículo presentado en la conferencia *Digital Arts and Culture* (Arte digital y cultura http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html

- Koster, R. (2004). *Theory of Fun for Game Design*.

- Krippendorff, K., & Wolfson, L. (1990). Metodología de análisis de contenido: teoría y práctica.

- Ledesma, A. F. (2022). *Marx juega: una introducción al marxismo desde los videojuegos (y viceversa)*.

- Marinas, R. (2023). *El número de no creyentes alcanza un nuevo récord en España y ya suponen cuatro de cada 10*. <https://elpais.com/sociedad/2023-03-29/el-numero-de-no-creyentes-alcanza-un-nuevo-record-en-espana-y-ya-suponen-cuatro-de-cada-10.html>

- Masuda, S. (2007). *La espiritualidad de los cuentos populares japoneses*.

- Morla, J. (2019). *Una blasfemia nacida del folclore español*. https://elpais.com/cultura/2019/09/12/1up/1568299708_685783.html

- Navarrete-Cardero, L. (2014). *La imagen romántica de España en el Videojuego. DOAJ (DOAJ: Directory of Open Access Journals)*.
- Ortega y Gasset J. (1942). *Teoría de Andalucía*.
- Portalo Calero, F. (2009). *Bugaboo, un hito en la Historia del Software Español*
- Ramírez Moreno, C. (2021). *Globalización, representación y poder simbólico. El videojuego latinoamericano como ejercicio de identidad cultural* [Tesis doctoral]. Universidad de Sevilla.
- Serbia, J.M. (2007). *Diseño, muestreo y análisis en la investigación cualitativa*. Universidad Nacional de Lomas de Zamora.
- Suárez. A. (2022). *Vida de la naturaleza muerta*. Anaitgames.com
<https://www.anaitgames.com/articulos/vida-de-la-naturaleza-muerta>
- Trivi. M. (2019) *La Andalucía macabra de «Blasphemous», explicada por sus creadores*.https://verne.elpais.com/verne/2019/10/21/articulo/1571670244_293452.html
- Tylor, E. B. (1871). *Primitive Culture: Researches Into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom*.
- Von Herder, J. G. (1959). *Ideas para una filosofía de la historia de la humanidad*.
- Warnier, J. (2001). *La mundialización de la cultura*. Editorial Abya Yala.

ENLACES

- <https://www.anaitgames.com/articulos/vida-de-la-naturaleza-muerta>
- <https://www.elmundodelspectrum.com/tommy-1986-future-stars/>
- <https://www.juntadeandalucia.es/presidencia/portavoz/gobiernoaldia/178985/JuanmaMoreno/Andalucia/Gobiernoandaluz/videojuegos/Museo/Malaga/conomia/empleo/gamer/Europa/HubAudioiovisual>
- <https://www.streetfighter.com/6/es-es/character/blanka>
- <https://www.streetfighter.com/6/es-es/character/ken>
- <https://www.streetfighter.com/6/es-es/character/ryu>
- <https://vandal.lespanol.com/noticia/1350740514/gonzo-suarez-mucho-mas-que-el-creador-de-commandos/>
- <https://www.vidaextra.com/industria/asi-representan-a-espana-en-los-videojuegos-toros-flamenco-y-mas-estereotipos>

FILMOGRAFÍA

- *Lady Bird* (Greta Gerwig, 2017)
- *Landing Blasphemous* (The Game Kitchen, 2021)
- *Los Increíbles* (Brad Bird, 2004)

ÍNDICE DE JUEGOS

- *Alí Bebe* (Dinamic Software, 1986)
- *Blade: The Edge of Darknessk* (Rebel Act Studios, 2001)
- *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2018)

- *Bloodborne* (From Software, 2015)
- *Bugaboo* (Indescomp, 1983)
- *Bull Fight* (Sega, 1984)
- *Camelot Warriors* (Dinamic Software, 1986)
- *Civilization VI* (Firaxis Games, 2016)
- *Commandos: Behind The Enemy Lines* (Pyro Studios, 1998)
- *Dark Souls* (From Software, 2011)
- *Enjaulados* (Feeel 3D, 2023)
- *Fatal Fury 2* (SNK, 1992)
- *Fred* (Indescomp, 1983)
- *Goody* (Opera Soft, 1988)
- *Half-Life* (Valve Software, 1998)
- *Harry Potter: Quidditch World Cup* (EA Games, 2003)
- *Inquisitor* (Cinemax, 2010)
- *Krypton Raiders* (Dinamic Software, 1986)
- *La Abadía del Crimen* (Opera Soft, 1987)
- *Maldita Castilla* (Locomalito, 2012)
- *Maniac Mansion* (LucasFilm Games, 1987)
- *Mapgame* (Erbe, 1985)
- *Metal Gear Solid* (Konami, 1998)
- *Monkey Island* (LucasFilm Games, 1990)
- *Olé, Toro* (Dinamic Software, 1985)
- *Pac-Man* (Namco, 1980)
- *Psychonauts* (Double Fine Productions, 2005)
- *Pong* (Atari, 1972)

- *Resident Evil 4* (Capcom, 2005)
- *ROJO: A Spanish Horror Experience* (Miguel Moreno, 2022)
- *Runaway: The road adventure* (Pendulo Studios, 2001)
- *Saimazoom* (Dinamic Software, 1984)
- *Sekiro: Shadows Die Twice* (From Software, 2019)
- *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978)
- *Starcraft* (Blizzard, 1998)
- *Street Fighter II* (Capcom, 1991)
- *Street Fighter 6* (Capcom, 2023)
- *Sol Negro* (Opera Soft, 1988)
- *Tekken 6* (Namco, 2009)
- *The last door* (The Game Kitchen, 2013)
- *The Legend Of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998)
- *The Red Strings Club* (Deconstructeam, 2018)
- *Tommy* (Dinamic Software, 1986)
- *Yenght* (Dinamic Software, 1984)