

# El monstruo como paradigma de la alteridad: las sagas videolúdicas *Dragon Age* (2009-2014) y *The Witcher* (2007-2015)

Francisco David García Martín  
Universidad de Salamanca

María Fernández Rodríguez  
Instituto Politécnico de Bragança

## *The Monster as a Paradigm of Otherness: The Videogame Sagas Dragon Age (2009-2014) and The Witcher (2007-2015)*

### RESUMEN ABSTRACT

Los monstruos, como criatura folclórica o fantástica propia de las ficciones de ayer y de hoy, han llegado a constituir una metáfora de la otredad. Depositarios de todos nuestros miedos y recelos, lo cierto es que diversos discursos históricos no necesariamente veraces, proyectados desde los intereses de las élites de algunos endogrupos, han llegado a moldearlos para seguir perpetuando ideas de discriminación, rechazo y odio, en aras del mantenimiento de un régimen social que favorece la supremacía de una raza o etnia sobre otras y condena la diferencia y el desvío.

Este planteamiento es, precisamente, del que parten las sagas videolúdicas *Dragon Age* (2009-2014) y *The Witcher* (2007-2025). A través de las posibilidades significativas que les permite la ludonarrativa, así como los parámetros estructurales y discursivos del género de rol, ambos títulos logran colocar al jugador en diversas tesituras morales que le llevarán a poner en tela de juicio algunos de estos discursos.

*Monsters, as folkloric or fantastical creatures inherent in the fictions of yesterday and today, have come to constitute a metaphor of otherness. As repositories of all our fears and suspicions, the truth is that various historical discourses, not necessarily truthful, projected from the interests of the elites of certain in-groups, have shaped them to perpetuate ideas of discrimination, rejection, and hatred, in order to maintain a social regime that favors the supremacy of one race or ethnicity over others and condemns difference and deviation.*

*This perspective is precisely what underpins the videogame sagas *Dragon Age* (2009-2014) and *The Witcher* (2007-2025). Through the significant possibilities afforded by ludonarrative, as well as the structural and discursive parameters of the role-playing genre, both titles succeed in placing the player in various moral dilemmas that lead them to question some of these discourses.*

### PALABRAS CLAVE KEYWORDS

Videojuegos; Ludonarrativa; Géneros lúdicos; Otredad; Monstruo; Memoria.

*Videogames; Ludonarrative; Ludic genres; Otherness; Monster; Memory.*

## El monstre com a paradigma de l'alteritat: les sagues videolúdiques *Dragon Age* (2009-2014) i *The Witcher* (2007-2015)

### RESUM

Els monstres, com a criatura folklòrica o fantàstica pròpia de les ficcions d'ahir i avui, han arribat a constituir una metàfora de l'altra. Dipositaris de totes les nostres pors i recels, la veritat és que diversos discursos històrics no necessàriament verços, projectats des dels interessos de les elits d'alguns endogrupos, han arribat a modelar-los per seguir perpetuant idees de discriminació, rebuig i odi, a fi del mantenir un règim social que afavoreix la supremacia d'una raça o ètnia sobre altres i condemna la diferència i el desviament. Aquest plantejament és, precisament, amb el que s'inicien les sagues videolúdiques *Dragon Age* (2009-2014) i *The Witcher* (2007-2015). A través de les possibilitats significatives que els permet la ludonarrativa, així com els paràmetres estructurals i discursius del gènere de rol, tots dos títols aconsegueixen col·locar el jugador en diverses tessitures morals que el portaran a posar en dubte alguns d'aquests discursos.

### PARAULES CLAU

Videojocs; Ludonarrativa; Gèneres lúdics; Otredat; Monstre; Memòria.

## 1. Introducció

La inmensa quantitat de bibliografia que els videojocs han produït en les últimes dècades és un indici més que clar sobre la seva indiscutible rellevància no només com a producte d'entreteniment, sinó també cultural. Els videojocs han creuat la frontera de la —en la nostra opinió, mal·lauradament— "baixa cultura" per passar a ser objecte d'estudi científic multidisciplinari i, si bé segueixen sent etiquetats com a producte popular per la recepció més general, la no escassa literatura acadèmica que versa sobre aquest jove mitjà és testimoni clau de les seves capacitats narratives, estètiques i artístiques.

És precisament la seva capacitat narrativa la que competeix al present estudi. Sin embargo, i com a mostra de la immensa potència significativa dels videojocs, el nostre anàlisi no només se centrarà en defensar la capacitat de relatar històries que aquest mitjà té, sinó que també s'afondrarà en les múltiples possibilitats que ofereix a guionistes i creadors per proposar profundes reflexions sobre qüestions filosòfiques i humanes que, sense deixar a un costat el caràcter lúdic, apunten amb aguditzada crítica algunes de les faltes morals de la nostra societat, com el racisme, la intolerància, la discriminació i, en última instància, la violència cap a l'altre.

Per a això, i seguint la continuïtat amb estudis anteriors (Fernández-Rodríguez i García-Martín, 2021, 2022; García-Martín i Fernández-Rodríguez, 2023, 2025), ofereirem un anàlisi de dos títols videolúdics que formen part ja de la història del mitjà: les trilogies *Dragon Age* (BioWare, 2009-2014) i *The Witcher* (CD Projekt, 2007-2015). En aquestes dues sagas, si bé per mitjans i interessos diferents, se planteja al jugador constantment —sobretot, en la tercera entrega de cadascuna— conflictes morals referents a la concepció que, des d'un determinat endogrup, se té sobre un individu o individus que no forma(n) part de la mateixa col·lectivitat. Aquests conflictes provenen, en la majoria de les ocasions, de discursos sobre el passat no necessàriament verços, però que han estat acceptats per la comunitat i que modelen la conducta social present, en la que se repiten patrons d'alteritat i odi com a mecanisme de cohesió del endogrup que, a menuda, gaudeix d'una posició de poder.

En aquest estudi concret, abordarem el concepte del monstre en ambdues sagas; de manera més particularitzada en la saga de *Dragon Age*, amb el qunari: un tipus de raça/cultura creada expressament en aquest univers diegètic, amb una sèrie de característiques molt concretes. Ho veurem de manera àmplia en *The Witcher*, on el protagonista, Geralt de Rívia, és un *brujo* i, dins de les regles autorreferencials d'aquest univers narratiu, ser un brujo ve a ser idèntic a practicar l'ofici de caçador de monstres (qualquiers criatura no humana ni humanoide, amb o sense raciocini).

Por su parte, el monstruo representa, en cualquier manifestación ficcional, "todo aquello que no se permite ni se acepta socialmente"; en definitiva, se trata de un otro "que se entiende como [...] una amenaza y el cual estamos condicionados a repudiar, confrontar, subyugar, y en el mejor de los casos aniquilar" (Cuéllar-Barona, 2008, p. 229 y 230).

No obstante, antes de acometer el análisis de la otredad en ambas obras, debemos delimitar nuestro ámbito de estudio, atendiendo a las particularidades del medio videolúdico, por un lado; a los discursos de memoria y alteridad, por otro.

## 2. La complejidad del videojuego

### 2.1. La ludonarrativa y el género como ejes de análisis

Una de las primeras dificultades que acarrea el estudio del videojuego es su innegable complejidad. Como medio nacido estrictamente bajo los parámetros de la tecnología digital, ha desarrollado su propio lenguaje y convenciones; como plataforma artística más joven, ha heredado de otras artes anteriores —la literatura, el cine, el cómic...— numerosos mecanismos narrativos que, a su vez, el videojuego ha modificado conforme a sus características semióticas propias (Navarro-Remesal, 2012, p. 111). Sin embargo, de lo que no podemos dudar en absoluto es que los videojuegos son capaces de crear universos diegéticos, que Planells de la Maza denomina "ludoficciones" en sentido amplio (2015).

Por otra parte, como artefacto lúdico, el videojuego ofrece una dimensión interactiva mucho mayor que el resto de artes con potencialidad narrativa. Es por ello por lo que algunos autores han remarcado la idea de que el estudio del videojuego no puede reducirse meramente a la mayor o menor capacidad para contar historias de este medio (Aarseth, 1997 y 2004; Bogost, 2017), pues, aunque los videojuegos son capaces de sostener narraciones tan plenas como cualquier otro arte antes mencionado, lo cierto es que existe un sinfín de títulos videolúdicos que, en efecto, no persiguen el objetivo de construir un relato, sino simplemente la práctica lúdica y, en ocasiones, otros beneficios añadidos como la educación (el caso de los *serious games*) o el ejercicio físico. A este claro síntoma de la complejidad del videojuego, se une el de la multiplicidad de géneros a los que cada título individual puede pertenecer, y los múltiples criterios —variables entre un estudio y otro— de los que la crítica y la teoría se han hecho eco para poder determinar todos esos géneros. Con todo, y aun con cierto grado de convencionalización taxonómica, muchas obras, desde la parte creativa de sus autores, practican varios géneros a la vez, sin decantarse predominantemente por uno u otro.

Ante tal cantidad de aspectos que tener en cuenta, ofrecemos una reflexión, sostenida también anteriormente por expertos

(Montes-Pérez, 2010; Pérez-Latorre, 2010; Fernández-Rodríguez, 2024); no es viable tratar de realizar un análisis de cualquier título videolúdico sin tener en cuenta, previamente, su género. Ahora bien, teniendo en cuenta la complejidad genérica del videojuego, hemos de poner un poco de orden.

Para ello, partiremos de dos criterios fundamentales: la presencia de una intención narrativa en los dos videojuegos de nuestro estudio, y las posibilidades entre carácter lúdico, interacción y narrativa que el género (o géneros) al que pertenece ofrece. En este sentido, el estudio de Pérez Latorre (2011) se antoja especialmente útil para el objetivo de este artículo.

### 2.2. La ludonarrativa y el género de *Dragon Age* y *The Witcher*

La elección de estos dos títulos para el presente análisis no ha sido azarosa o caprichosa, sino que responde al patrón tanto genérico como ideológico que comparten.

En primer lugar, ambos constituyen dos magníficos ejemplos de ludonarrativa, en el sentido de que poseen, desde el primer momento, la intención de contar una historia, y de que sea el jugador el que, mediante sus acciones, desbloquee partes de ese relato mediante su práctica lúdica. En este sentido, y tomando como base la antes mencionada investigación de Pérez Latorre, ambos videojuegos comparten la "finalidad consistente en el descubrimiento y/o construcción de una experiencia narrativa"; una posible "finalidad del jugador implícito" (2011, p. 136), que hace de *Dragon Age* y *The Witcher* dos juegos claramente narrativos, susceptibles incluso de un análisis narratológico que, por cuestiones de espacio, no realizaremos aquí.

Sin embargo, esta característica no es el único rasgo común que ambos títulos comparten; además de la ludonarrativa, y haciendo uso de una etiqueta popular, tanto *Dragon Age* como *The Witcher* se imbrican dentro del género del RPG (*Role Playing Game*), que se caracteriza por el uso de uno o varios personajes dentro de un universo diegético complejo —la cosmicidad descrita por Klastrop y Pajares-Tosca, y compuesta por "mythos", "topos" y "ethos" (2004)<sup>1</sup>—, y cuyas acciones —ejecutadas por el jugador— conllevan, a menudo, cierta carga moral o consecuencias éticas que, además de condicionar la trama narrativa y de crear distintos desarrollos o desenlaces —ya previstos por los diseñadores del juego—, plantean al usuario ciertos dilemas internos sobre la responsabilidad de sus actos y, en última instancia, sobre sus ideas respecto a algunos conflictos humanos generales.

Ya en términos teóricos más específicos, y en cuanto a sus características como género, el RPG o "juego de rol" es definido por Pérez Latorre como aquellos "videojuegos orientados a la (re)construcción de una narrativa con *gameplay* abierta"; es decir, con una "estructura de misiones (*quests*) diseminadas en el juego, entre las que el jugador tiene siempre un cierto

margen de libertad en su elección y/o en el orden de abordarlas" (2011, p. 137).

Es precisamente en ese cierto grado de libertad en las elecciones que afectan al desarrollo de la trama narrativa o al desenlace donde radican los planteamientos morales —a menudo, incómodos<sup>2</sup>— de muchos RPG y, en concreto, de *Dragon Age* y *The Witcher*. Aunque con una trama de aventuras fantástica que corresponde a los patrones genéricos de cualquier narración de fantasía épica, ambos títulos colocan al jugador en la tesitura de tomar decisiones que, aun dentro de la ficción, pueden concurrir no solamente en la configuración de la personalidad del protagonista —llevándolo por el camino de un (anti)héroe con sus defectos, pero con buenas intenciones; o, por el contrario, convertirlo en un despreciable villano—, sino también en el sufrimiento de personajes secundarios o en el detonante de mayores conflictos que supongan mantener ciertas mecánicas sociales consistentes en el sometimiento de las clases más pobres o desfavorecidas, y en el ejercicio de la violencia contra aquel que es diferente o se desvía mínimamente de lo que aquello que el endogrupo considera como (cor)recto y válido.

Así pues, antes de pasar al análisis concreto, detengámonos un momento en reflexionar sobre uno de los temas que tratan sendas tramas narrativas: la otredad y el rechazo (y violencia) hacia el —considerado— diferente desde los discursos sobre el pasado, heredados y repetidos en aras de los intereses del grupo privilegiado.

### 3. Los mitos y la alteridad. El pasado como relato

El estudio de la memoria nos ofrece importantes claves respecto a la fundamentación de nuestro mundo y de nuestras sociedades. El recuerdo, como constituyente de la realidad en la que nos movemos, crecemos y vivimos, se convierte en la línea maestra a partir de la cual entretejemos nuestra identidad. El pasado, aun teñido por el olvido, sirve así como sustrato de un presente narratificado siempre en construcción, que se actualiza cada vez que recordamos lo sucedido como una manera de re-crear un futuro siempre por llegar. Es así que:

*Experience matters then not so much in terms of what happened in the past but in terms of how futures are built back into the past in ways that make for the possibility of becoming different actualizing alternative trajectories of living. In like terms, imagination matters in terms of where the burden of the past and outstanding detail are folded together in gapfilling imaginative effort after meaning and where imaginative hesitation is a consequence of intersecting durations.*

*Furthermore, memory matters not as the forensic links in the continuities of persons, groups, and places, but in the ways in which we cut into the flow of experience. Remembering is therefore a discontinuous process holding back*

*the burden of the past. In the same way, forgetting is not the frailties of memory but the return of experience to imaginative re-elaboration.* (Middleton y Brown, 2010, p. 249).

El carácter construido y artificial del recuerdo no niega la base biológica de la que se nutre, pero sí establece una primacía psicológica en el ámbito de la creación del relato (Waytz et al., 2010). Olvido y memoria se entrelazan así en una danza perpetua que aspira al infinito, al tiempo que da sentido a nuestra realidad. La experiencia se establece, por tanto, como paradigma de entendimiento al ser ella la mediadora ideal de este proceso:

*Experience matters then not so much in terms of what happened in the past but in terms of how futures are built back into the past in ways that make for the possibility of becoming different actualizing alternative trajectories of living. In like terms, imagination matters in terms of where the burden of the past and outstanding detail are folded together in gapfilling imaginative effort after meaning and where imaginative hesitation is a consequence of intersecting durations.* (Middleton y Brown, 2010, p. 249).

La memoria se reconstruye, de esta manera, como un intento de alcanzar la utopía de la eternidad, al tiempo que la realidad de nuestro mundo nos descubre la finitud de lo posible. Nuestro límite como seres humanos —sometidos, por lo tanto, a una necesaria materialidad caduca— se revela así superado por la imaginación, tan capaz de darnos identidad como de superar las barreras impuestas por el tiempo. Es por ello por lo que "fictions, both novelistic and filmic, possess the potential to generate and mold images of the past which will be retained by whole generations" (Erl, 2010, p. 389). En este sentido, el control instrumental del pasado se nos presenta como una herramienta de gran valor a la hora de significar el mundo, puesto que no solo nuestra identidad como seres humanos está en juego, sino que la acción que le da forma al ser (Ródenas, 2008) se revela impotente ante el control instrumental que un endogrupo puede ejercer sobre el exogrupo (Rai, et al, 2017); al tiempo que estos procesos de otredad generan una incompreensión hacia el diferente (Livingstone, 2016) que es fruto de los procesos de categorización con los cuales el ser humano conforma e informa el mundo que le rodea (Feldman, 2018).

El individuo se ve así arrastrado así por una conciencia colectiva que se concibe como:

*An exploration of a shared identity that unites a social group, be it a family or a nation, whose members nonetheless have different interest and motivations. And it emphasizes that the crucial issue in the history of*

*memory is not how a past is represented, but why it was received or rejected* (Confino, 2010, p. 81).

La memoria del endogrupo es explotada, de esta manera, gracias a una narrativa que constituye el referente de un pasado necesariamente presentificado (Hartog, 2003), y cuya cultura compartida proviene de las "shared recollections of the past that rely on media and are linked reflexively to collective identity" (Rigney, 2016, p. 67). Pasado y futuro se funden así en un presente resignificado que los reconstruye, al mismo tiempo que los niega, para poder entrever el infinito a partir del instante en el cual el propio presente deja huella:

*Ce ne sont pas des présents vivants, mais des infinitifs: Aiôn illimité, devenir qui se divise à l'infini en passé et en futur, toujours esquivant le présent. Si bien que le temps doit être saisi deux fois, de deux façons complémentaires, exclusives l'une de l'autre: tout entier comme présent vivant dans les corpos qui agissent et pâtissent, mais tout entier aussi cómo instance infiniment divisible en passé-futur, dans les effets incorporels qui résultent des corpos, de leurs actions et de leurs passions. Seul le présent existe dans le temps, et rassemble, résorbe le passé et le futur; mais le passé et le futur seuls insistent dans le temps, et divisent à l'infini chaque présent. Non pas trois dimensions successives, mais deux lectures simultanées du temps* (Deleuze, 1969, p. 14).

El pasado se presenta ante nosotros, por lo tanto, como un relato de lo sucedido que, sin embargo, hunde sus raíces en el presente para existir —pues su propia esencia autónoma se ha perdido en el tiempo que le dio forma—. Es por ello por lo que "[the] distance from the past only came to be understood and recognized as something that matters in the course of history" (Olick et al, 2011, p. 7). Como expone Vallejo al reflexionar sobre el origen del mito:

*Los mitos se tejen y se destejen, como cuenta la leyenda que hacía Penélope. Durante los veinte años que pasó esperando el regreso de Ulises, el palacio de Ítaca se llenó de pretendientes que querían declarar muerto al rey ausente y ocupar su lecho. Ella les prometió que escogería marido cuando terminase un sudario para su anciano suegro Laertes. Durante tres años, tejía el sudario durante el día y, astutamente, lo destejía por la noche. Sentada en el telar, movía la lanzadera y trenzaba un engaño salvador que cada mañana volvía a empezar* (2019, p. 175).

Las narraciones míticas sobre nuestro pasado surgen así de una época en la que —al igual que sucedió en la América de la época colonial— "l'occident découvrait la spiritualité d'une humanité archaïque, les mythes proposaient des situations existentielles exemplaires, porteuses de significations philosophiques" (Tournier, 1988, p. 8). El mito se nos presenta, al mismo tiempo, como la respuesta y la pregunta a la razón temporal mediante la cual accedemos a nuestro pasado, pues solo a partir de esta paradoja podemos recrear. Entre un endo-

grupo omni-abarcador, que pretende hacerse con el control de su realidad, y un exogrupo re-construido que le sirve para elaborar sus fronteras, sus miedos y sus rechazos, surge una concepción mítica del otro que —al igual que sucedía con los relatos de amazonas de los primeros tiempos de la colonización de América—, tiene también como base el "temor al Otro en el espacio de su dominio: representa la contingencia de que esa absoluta otredad desnuda y disponible que se asoció alegóricamente con América fuera a su vez deseante y devoradora" (Mataix, 2010, p. 126).

### 3.1. El mito: los qunari como el otro por excelencia en el universo de *Dragon Age*

*El mito, en su dimensión primigenia, es un relato fabuloso, surgido de la imaginación creadora del espíritu humano, que viene a ofrecer una respuesta en forma de historia simbólica a una pregunta sobre una cuestión problemática relacionada con el destino del hombre o con el enigma del origen del universo* (Herrero-Cecilia, 2006, p. 63).

Este proceso de construcción del relato sobre nuestra realidad nos lleva así a una concepción del mito que se nutre de la narrativización del mundo que nos rodea, y que promueve —especialmente dentro de unas ficciones videolúdicas que sumergen al jugador en las problemáticas de nuestra propia realidad a través de la presentación de un universo fantástico paralelo<sup>3</sup>— una importante reflexión sobre nuestro sentido como seres que deben existir, necesariamente, dentro de una comunidad:

*Was haben wir bis hierher erfahren? wir denken und leben in Geshichten. Sie stecken in Worten und Bildern, in Büchern und Filmen, im Theater und in Videospiele, in jeder und jedem von uns. Wir bilden unsere Identität über Geschichten: aktiv in Mythen und Ideologien sowie passiv, wenn unser innerer Erzähler die Wirklichkeit für uns sortiert und, meist unbemerkt, unsere Handlungsmuster zu sinnvollen Geshichten umdeutet. Wir streben kollektiv nach einem Gewinn für unsere Gruppe, die wir über Narrative definieren, und können sehr aggressiv werden, wenn der Status unseres Lagers bedroht ist (und sei es nur durch eine konkurrierende Geshichte). Unsere Welt wird dominiert von Geschichten und ihren Konkurrenzkämpfen. Und wir sind eher schlecht darin, manipulative Narrative zu entlarven. Was könnte da nur schiefgehen* (El Ouassil y Karig, 2023, p. 223)<sup>4</sup>.

Dentro del universo de *Dragon Age*, la raza de los qunari se nos revela como el prototipo del otro. Perdidos en el mito y en la incompreensión, la propia narrativa del juego les presta atención únicamente de soslayo, a partir de las perspectivas de otras razas y países que les temen al mismo tiempo que desconocen casi todo sobre su cultura, costumbres, y modos de vida. Los qunari se construyen así como el otro por antonomasia, en un mundo de traiciones, guerras, enfermedades

y desigualdades en el que la lucha por una mejor sociedad se enfrenta a infinitas divisiones raciales y de clase. La narrativa videolúdica de Bioware hace así una llamada a los problemas de nuestra sociedad desde la atención al diferente, que se convierte en la imagen especular de un nosotros sometido a la fragmentariedad y a la duda.

Los qunari, perdidos entre el mito y la desinformación, son una raza cuyos centros de poder se sitúan en las islas de Par Vollen y Seheron, al norte de Thedas —el universo diegético y espacial del juego; el *tópos* según Kjaer y Pajares-Tosca (2004)—. Alejados, por lo tanto, de los espacios sureños donde han transcurrido hasta ahora las tres entregas de la saga —Ferelden, al sureste, Orlais, al suroeste, y las Marcas Libres, al norte de Ferelden—, es realmente la narrativa sobre ellos lo que ha sido tergiversado a partir de siglos de enfrentamientos e incomprensiones con las razas del continente. En una saga de videojuegos en la que los puntos de vista resultan de gran importancia para entrever el mundo y su realidad geopolítica —como ya hemos apuntado en ocasiones anteriores (2023)—, resulta de capital importancia que los únicos que realmente conocen de primera mano a los qunari —pues han tenido que defenderse de ellos durante siglos— sean las naciones norteñas de Tervinter, Rivain y Anderfels que, en sí mismas, son todavía poco conocidas más que por las referencias que tienen sobre ellas los pueblos sureños y por los personajes que han aparecido de esas regiones.

El otro se nos presenta así como la manifestación de lo desconocido, en un ejercicio de incomprensión que no permite entender a quien, con sus costumbres y rasgos diferentes, genera incomodidad por no encajar en las categorizaciones preestablecidas. Como miembros de una raza de humanoides de gran altura y generalmente de una mayor robustez física que los humanos, los qunari destacan por los llamativos cuernos que tienen en la cabeza. De hecho, el nombre que reciben no se refiere necesariamente a una raza, sino a aquellos que siguen la filosofía del Qun; un código de honor escrito por Ashkaari Koslun donde se recoge todo lo necesario para la vida en sociedad, desde filosofía y leyes hasta la forma de arquitectura social. La idea de base se encuentra en establecer un orden en el cual todo individuo tenga su lugar preestablecido, siguiendo las enseñanzas del "Asit tal-eb" —"así debe ser"—, que indica que cada uno tiene su camino preestablecido y marcado de por vida, sin que pueda nadie salirse de él. De esta manera, si alguien es destinado por el Qun para ser comerciante, únicamente podría desempeñar esa labor durante el resto de su vida. Ello conlleva no solo una gran rigidez en la sociedad qunari, sino que la otredad que vemos reflejada en ellos a través de quienes han escuchado rumores sobre Par Vollen, o incluso han escapado de la sociedad qunari, se convierte en una de las principales críticas contra ellos. Verdades y contrasentidos que se entremezclan, por lo tanto, sobre una sociedad que nos es transmitida precisamente por los llamados "Tal-Vashoth" —"los verdaderos grises"—,

aquellos que han decidido huir de la sociedad qunari —probablemente por no estar satisfechos con el lugar y la labor que el Qun les había asignado dentro de la comunidad—. Todo ello, de manera paradójica, en una cultura que es también conocida por admitir y promover la admisión entre sus filas de todos aquellos que quieran unirse al Qun, sin importar su origen o raza; así como por procurar convencer de las verdades del Qun antes que imponerlo a otras sociedades —como sí hará, en el resto de Thedas, la iglesia del continente, la Capilla, institución que lidera la otra gran manifestación religiosa de la diégesis—. Como es expuesto en uno de los libros del codex que el jugador se encuentra en sus aventuras por las Llanuras Exaltadas, dentro de unas barracas, en *Dragon Age Inquisition* (2014) —tercera y, hasta la fecha, última entrega de la saga—, un tomo del libro sagrado de los qunari:

*A traveler asked the Ashkaari: What was your vision of our purpose?  
The Great Ashkaari replied: I will tell you a story  
A vast granite statue stands on an island, holding back the sea.  
The heavens crown its brow. It sees to the edge of the world.  
The sea drowns its feet with every tide.  
The heavens turn overhead, light and dark. The tide rises to devour the earth, and falls back.  
The sun and the stars fall to the sea one by one in their turn, only to rise again.  
The tide rises, the tide falls, but the sea is changeless.  
Struggle is an illusion. There is nothing to struggle against.  
The deception flows deeper. The statue resists the ebb and flow of the sea,  
And is whittled away with each wave.  
It protests the setting sun, and its face is burned looking upon it. It does not know itself.  
Stubbornly, it resists wisdom and is transformed.  
If you love purpose, fall into the tide. Let it carry you.  
Do not fear the dark. The sun and the stars will return to guide you.  
You have seen the greatest kings build monuments to their glory  
Only to have them crumble and fade.  
How much greater is the world than their glory?  
The purpose of the world renews itself with each season.  
Each change only marks  
A part of the greater whole.  
The sea and the sky themselves:  
Nothing special. Only pieces.  
Tome of Koslun, *the Soul Canto*. (2014).*

Con una ideología que antepone la comunidad al individuo, y que supuestamente lucha por un bien común, las contradicciones de los qunari son expuestas a lo largo de la saga de manera no demasiado pródiga. Aparte de algún personaje secundario que el jugador se encuentra —e incluso libera— en la primera entrega de la saga, y del encuentro con una expedición de Par Vollen —dirigida por el "Arishok", líder de grupos de qunaris— que ha quedado varada en Kirkwall y reside en

el puerto de la ciudad, en un recinto propio y cerrado a los naturales de la ciudad, así como de algunos personajes secundarios como Maraas, en la segunda entrega (*Dragon Age II*, 2011), es en *Dragon Age: Inquisition* donde su papel resulta mucho más relevante.

En esta tercera entrega de la serie, el jugador no solo puede elegir como raza jugable a un qunari —quien, sin ser todavía un Tal-Vashoth, se encuentra fuera del Qun—, sino que uno de los personajes que acompañará al protagonista durante toda la aventura, Toro de Hierro, resulta ser, en realidad, un espía enviado por los dirigentes religiosos de Par Vollen —el Ben-Hassrath— para obtener informes desde dentro de la joven Inquisición y, si el protagonista llega a construir una relación con Toro suficientemente profunda, ofrecer una alianza formal contra Corypheus, el antagonista principal de la entrega. Aunque posteriormente también intentarán detener a Solas durante el final del DLC *Trespasser* (2015), la posible traición de Toro de Hierro que planea sobre la trama del juego añade profundidad a una relación que, lejos de ser clara, depende de la narrativización de la historia para tener sentido. El jugador se encuentra así con un monstruo que ve tanto confirmada su condición como tal —al espiar al Inquisidor protagonista bajo el paraguas de la amistad— como negada, al ofrecer el juego toda una paleta de grises que nos permiten adentrarnos en las complejidades de la sociedad qunari, sus intrigas, y su difícil relación con el resto de Thedas. Como tantos aspectos del mundo de *Dragon Age*, la monstruosidad de los qunari solo será tal —o lo será en grado— dependiendo de a quién se pregunte, o de qué historia se escuche mientras el jugador recorre el continente, lo que resulta un ejemplo relevante de cómo la narrativización y la autocategorización del otro pueden jugar un papel fundamental para explicar nuestra propia sociedad incluso a través de los esquemas fantásticos de este universo videolúdico.

### 3.2. La leyenda: Geralt de Rivia, ¿defensor de los monstruos?

La traición ha sido una constante en la historia de la humanidad. Desde los orígenes del relato y de las sociedades, el señalamiento de los traidores ha quedado marcado como la mayor condena social que —siquiera *a posteriori*— era posible pronunciar contra quienes habían cruzado algún tipo de línea infranqueable para quien pronuncia dicho relato. A pesar de la fuerza que tiene el término, así como de la facilidad con la que creemos concebir a qué se refiere, lo cierto es que su definición entraña dificultades de calado a la hora de apuntar con claridad quién puede tener derecho a ser definido mediante este término. Incluso la RAE, al indicar en su primera acepción de la palabra que se trata de la “falta que se comete quebrantando la fidelidad o lealtad que se debe guardar o tener” (Real Academia Española, 2023), no deja de manifestarse impotente ante un necesario punto de vista y una narrativa de la cual dependen tanto el apelativo como la adscripción a dicho término de un determinado individuo o comunidad. El otro,

como imagen especular de nosotros, se puede convertir con facilidad en el traidor por excelencia, desde el momento en que, al no seguir la visión subjetiva del mundo a la que es fiel un determinado endogrupo, se convierte en culpable de la desviación de una norma que, en muchos casos, ni siquiera tuvo ocasión de aceptar.

El universo de *The Witcher* explora el concepto de traición desde diferentes perspectivas, pero en concreto desde la visión monstruosa de un otro que, tal y como sucede con las razas no humanas, como enanos y elfos, recibe con facilidad la furia de unos pogromos justificados en una subjetiva traición a la comunidad. Tal y como exponen autores como Roger Nicholson —quien se interesa por el concepto de traición de la manera en que se expresa en las crónicas tardomedievales de la capital británica—, es la narratividad de un supuesto atentado contra el grupo lo que refuerza, paradójicamente, la visión que el propio endogrupo tiene sobre el espacio que habita: “In London, if the traitor's body served paradoxically to mark the integrity of the city space, it also does double duty, horrifically, both in the streets and in the chronicler's re-memorative text, as the most vivid signifier of sovereignty, a perverse, but most effective rallying point” (2015, p. 158). En esta línea, los valores que dicho endogrupo tiene sobre su entorno se convierten en parte íntegra —desde la subjetividad de este planteamiento— de un ámbito de significación que traspasa la violencia para afectar a la interpretación que los diferentes personajes tienen sobre el mundo.

En esta línea —al igual que sucede con figuras como el héroe castellano Rodrigo Díaz de Vivar, sobre quien la narrativa nacionalista ha procurado olvidar sus numerosos actos de traición y de mercenarizaje (Padín, 2017)—, Geralt de Rivia, al actuar en el límite de lo que la comunidad espera de él como brujo —e, incluso, se podría apuntar, estar por su misma naturaleza en la frontera de la sociedad—, no solo sobrevuela en torno al concepto de traición, sino que él mismo, especialmente en la tercera entrega de la saga de videojuegos (*The Witcher 3: Wild Hunt*, 2015), puede convertirse en un monstruo y asumir la alteridad a la que supuestamente debía combatir —tal y como ya hemos tenido ocasión de explorar en otro lugar (2022)—.

De esta manera, a lo largo de la saga, el jugador se enfrentará a una serie de decisiones que le pondrán —a través del personaje de Geralt— en la tesitura de ayudar a aquellos que se encuentran en los límites de la sociedad —y son, por lo tanto, considerados como monstruos—, o mantenerse del lado de los cánones sociales aceptados. El deseo de defender al inocente, sin menospreciar las asunciones que sobre él sean realizadas, se manifiesta en misiones como “Of Monsters and Men”, situada a los comienzos de la primera entrega de la saga (*The Witcher*, 2007), donde Geralt deberá elegir entre acabar con la bruja Abigail —quien recibe el odio de la población local y del reverendo— o protegerla, y tener más dificultades para

obtener el salvoconducto que le permitirá entrar en la ciudad de Wyzima.

Geralt, especializado en matar monstruos, también se enfrentará a la posibilidad de confiar en aquellos que ha jurado eliminar o articular al otro como un exogrupo necesariamente peligroso en el que no se puede confiar. En la misión "Contract: Skellige's Most Wanted", situada en la tercera entrega de la saga, un extraño contrato llevará a Geralt a una zona salvaje de las islas Skellige, donde deberá enfrentarse a la decisión de luchar contra una serie de *godlings* —seres parecidos a niños humanos capaces de comunicarse en el lenguaje común—, un troll de hielo, un *doppler* y un hombre lobo. En lo que parece ser una trampa, el jugador —encarnando al personaje de Geralt— se verá inmerso en el dilema moral de acabar con el poderoso grupo de enemigos que se encuentra ante él o admitir —tras mostrar la prueba de que, si es el caso, el jugador ha ayudado previamente a varios monstruos—, que dichas criaturas no tienen que ser sus víctimas, y que solo cuando cometen algún acto de maldad deben ser perseguidos por Geralt. Aunque el jugador deba enfrentarse al hombre lobo —quien, cegado por la muerte de su pareja a manos de otro brujo, no duda en atacar—, la misión puede terminar con Geralt reconociendo que los monstruos solo son malvados si cometen actos como tales, y no por su propia naturaleza. Ello solo es posible, sin embargo, si el jugador ha decidido respetar la vida de algunos de los monstruos que, en el curso de sus aventuras, han resultado merecedores de su ayuda o —al menos— no quedaba clara su culpabilidad según las acusaciones de los contratistas de Geralt. Así sucede en el caso de Sarah, una *godling* a quien Geralt puede ayudar a quedarse en la casa en la que reside en Novigrado y convivir con quien recientemente ha adquirido la propiedad, Corinne Tilly. También puede decidir respetar a Salma Lilith, también en Novigrado, una súcubo que trabaja como prostituta y que afirma que solo ha llevado a cabo el homicidio del que se la acusa en defensa propia, puesto que, como ella misma proclama, "I'm not one to lie. Nor do I kill without reason". La confianza de Geralt también será puesta a prueba en el caso de un *doppler* llamado Janne, quien puede apreciar los motivos de este particular personaje y respetar su vida, lo que se reflejará en el diario como: "For unlike other monsters, this creature's motives for harming humans were noble".

La misión "Contract: Skellige's Most Wanted" resulta crucial —a modo de recopilatorio de todos los casos que acabamos de mencionar— para entender el paradigma moral de *The Witcher 3: Wild Hunt*, puesto que el jugador puede tomar la decisión de atender de manera imparcial los actos de quienes persigue para decidir si debe acabar con los monstruos o no. Dichos monstruos se aparecen a sus ojos, entonces, como víctimas de una sociedad que no solo ha acabado con su espacio y con su hábitat natural, sino que lleva siglos persiguiéndoles y negándoles el derecho a existir (Fernández-Rodríguez y García-Martín, 2021). El monstruo se plantea,

de esta manera, como un constructo elaborado con el objeto de servirse de un exogrupo incómodo al que no se admite dentro de la sociedad, pero que puede resultar —a través de su comprensión y estudio— un ejemplo de cómo el diferente no tiene por qué ser visto de manera maniquea, sino que puede ser aceptado y respetado como tal, sin que ello suponga el enfrentamiento *per se* con el exogrupo. La moralidad de Geralt puede extenderse así hacia el respeto a quienes se supone que debe perseguir, pues es la maldad lo que ha jurado eliminar, no a unos seres en concreto. Es por ello por lo que, en el diario, si el jugador decide respetar la vida de los monstruos, se reconocerá el valor que supone aceptar al otro como la imagen especular de uno, e intentar juzgar por las acciones cometidas en vez de por el aspecto externo:

*During his time in the village of Fyresdal Geralt learned of a contract on a monster said to have attacked a merchant and his cart. The merchant in question was very insistent that a witcher investigate this matter and kill the beast.*

*The trail ended as had so many before it - in a cave. This cave was different from its predecessors, however - inside were crude drawings showing a carefully planned attempt to take Geralt's life. From the last of these the witcher gleaned the location of a meeting of his would-be assassins. He decided to attend...*

*Geralt found the monsters who had plotted a deadly trap for him, but soon realized these misguided beasts did not deserve death. Yet the pack's aggressive leader, a werewolf, burned with such hatred for Geralt that he attacked, even though his companions refused to join. The witcher quickly slew the werewolf, but left the other monsters unharmed (2015).*

La leyenda que rodea a Geralt se enriquece así con el descubrimiento de un otro que no solo no debe ser perseguido, sino que merece la protección de nuestro protagonista al menos tanto como el resto de las razas de este universo diegético. *The Witcher* explora así cómo nuestra propia sociedad puede sentirse amenazada por unos monstruos que nosotros mismos contribuimos a crear cuando excluimos al exogrupo de la comunidad, y establecemos unas diferenciaciones que explican cómo:

*It is difficult to live at ease when you believe that you are surrounded by monsters. The existential and social anxiety that can be traced in Irish Anglican attitudes and behaviour in the eighteenth century (despite the concomitant expressions of security) can be partly explained by the fact that most of them thought that they were living everyday life in a country mostly populated by diabolical monsters. (Killeen, 2014, p. 145).*

## 4. Conclusiones

La patente flexibilidad que las sagas *Dragon Age* y *The Witcher* ofrecen al jugador a la hora de asumir su rol como protagonista es la clave para el replanteamiento que, desde

los discursos endogrupales, el jugador puede experimentar del concepto de monstruosidad y, en última instancia, de la otredad. Si bien desde premisas diferentes, ambos videojuegos colocan al usuario en la tesitura de tomar decisiones que afectan a su comportamiento como individuo dentro de la diégesis, y le hacen tomar conciencia de que, aunque individuales, sus elecciones y acciones conllevan, necesariamente, unas consecuencias que pueden devenir —a veces, y desde el guion de cada juego, de forma inevitable— en el sufrimiento ajeno, por causas tan baladíes, pero a la vez tan arraigadas en nuestras cosmovisiones, como la diferencia y la distinción.

Este replanteamiento no opera solamente cuando el jugador participa lúdicamente de la ficción narrativa, sino que es extrapolable a su conducta en la vida real. Como miembros de nuestro endogrupo, cada usuario de ambos títulos ha heredado unas premisas de conducta derivadas directamente del discurso histórico, que tiende a condenar al diferente y a fomentar los lazos con aquellos que forman parte de la misma colectividad; lazos que, en ocasiones, se nutren precisamente de la diferencia con aquellos que están fuera del grupo. Sin llegar a considerar *Dragon Age* o *The Witcher* como juegos ni mucho menos educativos o moralistas, sí es cierto que sus propuestas ideológicas apuntan a sacudir los pilares culturales y éticos del jugador, desconectarle de su zona de confort e invitarle a practicar un ejercicio memorialístico que ponga en tela de juicio los discursos repetidos generación tras generación.

Para finalizar, sería interesante puntualizar que ambas narraciones proponen su objetivo de diferentes maneras; también, porque sus procesos de escritura y creación han sido muy diferentes. Mientras que *Dragon Age* presenta un guion original —con algunas influencias claras de la fantasía literaria, de autores como J. R. R. Tolkien o Robert Jordan, pero sin un hipotexto concreto—, *The Witcher* se alza como una secuela de la *Saga de Geralt de Rivia* (*Saga o wiedźminie*, 1992-2013), una serie de novelas del escritor polaco Andrzej Sapkowski. De esta forma, y aunque los guionistas de CD Projekt han escrito múltiples tramas secundarias originales y han aportado resignificaciones valiosas respecto de la obra de Sapkowski, no es menos cierto que la compañía de videojuegos reconoce a menudo su deuda con el autor de las novelas, y nos ofrece la posibilidad de configurar un Geralt de Rivia con una personalidad bastante cercana al brujo literario, tanto en su actitud como en sus relaciones personales con los seres humanoides y los monstruos. Es precisamente esta opción de personalidad la que más acerca al jugador a los replanteamientos sociales e históricos sobre la otredad y el odio, puesto que el propio Sapkowski ya había lanzado estas premisas cínicas y casi nihilistas sobre la intolerancia, el racismo y la violencia endémicos al discurso —y al discurrir— de la historia. CD Projekt vio en la obra sapkowskiana una narrativa perfectamente adaptable al

género del RPG, obteniendo el resultado que hemos analizado páginas atrás.

En el caso de *Dragon Age*, la configuración de la personalidad de los diversos personajes de la saga parece tener más libertad (salvo en *Dragon Age II*, cuyo/a protagonista tiene nombre y apellidos definidos y una relativamente marcada historia familiar). Tomando como ejemplo más ilustrativo *Dragon Age: Inquisition*, el jugador puede elegir ser qunari como opción de raza jugable; algo que no fue posible en las dos entregas anteriores. Esta opción de creación de personaje conlleva interesantes consecuencias narrativas, pues ello implicará que, en algún momento de la trama, un qunari —o, más bien, un Tal-Vasoth— llegará a liderar la Inquisición que da nombre a la entrega de la saga, pese a formar parte de una raza no solamente distinta y generalmente rechazada por el resto de habitantes del continente<sup>5</sup>, sino también pese a ser un “traidor/renegado” de su pueblo y cultura.

Todas estas cuestiones hermanan *Dragon Age* con *The Witcher* en cuanto a su postura ideológica: defender o incluso aceptar la monstruosidad, inherente a nuestra sociedad, y cuestionar los esquemas que sobre la otredad —en este caso, metafórica en diversos monstruos o razas exogrupales a las que se le han atribuido características monstruosas— hemos heredado a través del discurso histórico. Para hacerlo, los autores de sendos videojuegos utilizan la ludonarrativa para, a través de la ficción alegórica (el género fantástico) y de la *gameplay* abierta (propia del RPG), lanzar al usuario recuestionamientos sobre lo diferente y sobre la discriminación, la intolerancia y el odio que, a todas luces, se requieren para poder seguir progresando como seres humanos.

## Notas al final

1. Tomamos el término cosmicidad de Pérez-Latorre (2010), que él emplea como traducción de *worldness* de Klastrup y Pajares-Tosca.
2. A este respecto, vale la pena mencionar la reflexión de Sicart sobre el jugador como ser moral extradiegético, pero que puede verse afectado por la toma de decisiones dentro de la ficción: “This reflective capacity goes beyond the focus on goals and objectives, and effectively acts as a moral reasoning tool. As players we are moral beings, and our actions within a game are evaluated precisely from our nature as moral players” (2009, p. 62). Como veremos, este es uno de los puntos fuertes de los dos títulos escogidos para el presente análisis.
3. Sobre el poder alegórico de la fantasía en cuestiones de alteridad, pueden consultarse también nuestros estudios: (2023) y (2025, en prensa).
4. “¿Qué hemos aprendido hasta ahora? Pensamos y vivimos en historias. Están en palabras e imágenes, en libros y películas, en el teatro y en los videojuegos, en todos y cada uno de nosotros. Formamos nuestra identidad a través de historias: activamente en mitos e ideologías y pasivamente, cuando nuestro narrador interno clasifica la realidad por nosotros y, generalmente sin que nos demos cuenta, reinterpreta nuestros patrones de acción en historias significativas. Nos esforzamos colectivamente por ganar para nuestro grupo, que definimos a través de narrativas, y pode-

mos volvemos muy agresivos cuando el estatus de nuestro bando se ve amenazado (aunque solo sea por una narrativa competitiva). Nuestro mundo está dominado por las historias y su competencia. Y somos bastante malos desacreditando narrativas manipuladoras. ¿Qué podría salir mal?" (traducción del alemán generada por IA).

- En estas palabras se expresa Corypheus, el villano antagonista, si el jugador llega al final del juego como inquisidor qunari: "Tu raza no es siquiera una raza, es un error" (2015).

## Referencias

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. En P. Harrigan y N. Wardrip-Fruin (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game* (pp. 45-69). MIT Press.
- Bogost, I. (25 de abril de 2017). Videogames are better without stories. *The Atlantic*. <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>
- Cuéllar-Barona, M. L. (2008). La figura del monstruo en el cine de horror. *Revista CS 2*, 227-246.
- Deleuze, G. (1969). *Logique du sens*. Minuit.
- El Ouassil, S. y Karig, F. (2023). *Erzählende Affen*. Ullstein.
- Erll, A. (2010). Literature, Film, and the Mediality of Cultural Memory. En A. Erll y A. Nünning (Eds.), *A Companion to Cultural Memory Studies* (pp. 389-398). De Gruyter.
- Feldman, L. (2018). *How Emotions Are Made. The Secret Life of the Brain*. First Mariner Books.
- Fernández-Rodríguez, M. (2024). *El pirata de ficción. Historia y teoría de un mito transmedial* (vols. 1 y 2). Servicio de Publicaciones de la Universidad de León.
- Fernández-Rodríguez, M. y García-Martín, F.D. (2021). Geralt de Rivia: El crimen y su relación con la verdad en un universo de ambigüedades. En M. Martínez-Fabre y F. Mateu (Eds.), *Crimen y Fantástico* (pp. 276-286). Cinestesia.
- Fernández-Rodríguez, M. y García-Martín, F.D. (2022). Neutralidad y odio en el universo de Sapkowski. Transmedialidad y otredad en torno a Geralt de Rivia. En M. Martínez-Deyros, M. Broullón-Lozano, A. Calvo-Revilla y C. Morán-Rodríguez (Eds.), *Estética de la recursividad en la literatura y el cine contemporáneos* (pp. 203-224). Dykinson.
- García-Martín, F. D. y Fernández-Rodríguez, M. (2023). De víctimas de genocidio a supremacistas: significados de la figura élfica en las sagas *The Witcher* y *Dragon Age*. En M. Martínez-Fabré, y F. Mateu (Eds.), *Territorios de la alta fantasía* (pp. 203-212). Tirant lo Blanc.
- García-Martín, F. D. y Fernández-Rodríguez, M. (2025). «Lo destrozó con una ráfaga»: la desaparición del otro a través de la ficción en *Víbora*, de Andrzej Sapkowski. *Anuario de Estudios Filológicos*, 48. [en prensa].
- Hartog, F. (2003). *Régimes d'historicité. Présentisme et expériences du temps*. Seuil.
- Herrero-Cecilia, J. (2006). El mito como intertexto: la reescritura de los mitos en las obras literarias. *Çédille, revista de estudios franceses*, (2), 58-76. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/31432>
- Killeen, J. (2014). *The Emergence of Irish Gothic Fiction*. Edinburgh University Press.
- Klastrup, L. y Pajares-Tosca, S. (2004). Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design. En *Proceedings International Conference on Cyberworlds* (pp. 409-413). IEEE Computer Society. <https://doi.org/10.1109/CW.2004.67>
- Livingstone, D. (2016). Paradoxes of Dehumanization. *Social Theory and Practice*, 42(2), 416-443. <https://doi.org/10.5840/soctheor-pract201642222>
- Mataix, R. (2010). Androcentrismo, eurocentrismo, retórica colonial: amazonas en América. *América sin nombre*, (15), 118-136. <https://doi.org/10.14198/AMESN2010.15.13>
- Middleton, D. y Brown, S. (2010). Experience and Memory: Imaginary Futures in the Past. En A. Erll, Astrid y A. Nünning (Eds.), *A Companion to Cultural Memory Studies* (pp. 241-251). De Gruyter.
- Montes-Pérez, M. (2010). Narrativa en las aventuras gráficas. *Frame*, (6), 243-264. <https://biblus.us.es/fama2/com/frame/frame6/estudios/1.12.pdf>
- Nicholson, R. (2015). "Confundid Omnia": Constructing Treason in the Late Medieval London Chronicles. En I. Afanasyev, J. Dresvina y E. S. Kooper (Eds.), *The Medieval Chronicle, X* (pp. 141-162). Brill
- Navarro-Remesa, V. (2012). *Libertad dirigida: análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad* [Tesis doctoral, Universitat Rovira i Virgili, Tarragona]. <https://hdl.handle.net/10803/111168>
- Olick, J. K., Vinitzky-Seroussi, V. y Levy, D. (2011). *The Collective Memory Reader*. Oxford UP.
- Padín, B. (2017). De traidor al rey a héroe nacional: la figura de El Cid en la historiografía española. *Initium*, (22), 309-350.
- Pérez-Latorre, Ó. (2010) *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso* [Tesis doctoral, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona]. <https://hdl.handle.net/10803/7273>
- Pérez-Latorre, Ó. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicación: Revista de Recerca i d'Anàlisi*, 28(1), 127-146. <https://doi.org/10.2436/20.3008.01.81>
- Planells de la Maza, J. A. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Cátedra.
- Rai, T. S., Valdesolo, P. y Graham, J. (2017). Dehumanization increases instrumental violence, but not moral violence. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 114, (pp. 8511-8516). <https://doi.org/10.1073/pnas.1705238114>
- Real Academia Española (2023). "Traición". *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es>
- Rigney, A. (2016). Cultural memory studies. En A. Lisa Tota y T. Hagen (Eds.), *Routledge International Handbook of Memory Studies*. Routledge.
- Ródenas, P. (2008). Problemas de legitimación del poder. En F. Quesada (Ed.), *Ciudad y ciudadanía* (pp. 141-166). Trotta.
- Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. MIT Press.
- Tournier, M. (1988). *Le roman mythologique*. José Corti.
- Vallejo, I. (2019). *El infinito en un junco*. Siruela.
- Waytz, A., Epley, N. y Cacioppo, J. T. (2010). Social Cognition Unbound: Insights into Anthropomorphism and Dehumanization. *Current*

*Directions in Psychological Science*, 19(1), 58-62. <https://doi.org/10.1177/0963721409359302>

## CV

### Francisco David García Martín

- fdgarcia@usa.es
- <https://orcid.org/0000-0002-0216-5066>
- Francisco David García Martín es graduado en Filología Hispánica por la Universidad de Salamanca, en Geografía e Historia y en Derecho por la Universidad Nacional de Educación a Distancia. Investigador posdoctoral del Área de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada de la Universidad de Salamanca y, anteriormente, becario doctoral de la Fundación de Promoción de la Investigación José Luis de Oriol – Catalina de Urquijo. Su línea principal de investigación se centra en la relación entre literatura e historia que se puede observar en los textos de los últimos meses de la Guerra Civil española, en torno al golpe de Estado del general Segismundo Casado. La otra línea de investigación en la que se encuentra trabajando se centra en la capacidad de la ciencia ficción española e hispanoamericana como género para proyectar muchos de los problemas y dilemas que sufre nuestra sociedad actual.

### María Fernández Rodríguez

- ferrodmary@gmail.com
- <https://orcid.org/0000-0002-9865-8200>
- María Fernández Rodríguez es Graduada en Filología hispánica en la Universidad de Salamanca y doctora en Teoría de la literatura y Literatura comparada por la misma universidad, con una tesis doctoral calificada con sobresaliente *cum laude* en 2021. El trabajo de investigación realizado versa sobre la evolución diacrónica y sincrónica de mitos literarios y de los géneros narrativos populares, así como de las relaciones intermediales entre la literatura y otros medios como el cine, el cómic, la televisión y el videojuego. Concretamente, la tesis analizó el pirata de ficción y sus múltiples manifestaciones. Actualmente, es profesora invitada en el Instituto Politécnico de Bragança, donde imparte diversas asignaturas relacionadas con la literatura española y la literatura comparada. Sus líneas de investigación siguen la senda de su tesis doctoral, con especial mención a la expansión transmedial de los géneros narrativos populares y a los encuentros interartísticos.

## PUBLICIDAD



<https://www.upf.edu/web/ocm>

El **Observatorio de Cybermedios (OCM)** es una producción del *Grupo de Investigación en Documentación Digital y Comunicación Interactiva (DigiDoc)* del Departamento de Comunicación de la Universitat Pompeu Fabra.

El **OCM** forma parte del proyecto del Plan Nacional "*Parámetros y estrategias para incrementar la relevancia de los medios y la comunicación digital en la sociedad: curación, visualización y visibilidad (CUVICOM)*": PID2021-1235790B-I00 (MICINN), Ministerio de Ciencia e Innovación ( España).



INFORME DIGIDOC - EPI

# COMUNICACIÓN EFECTIVA DE LA CIENCIA, DISEMINACIÓN Y EXPLOTACIÓN: ACTIVIDADES MULTIPLICADORAS DEL IMPACTO EN EL SISTEMA EUROPEO DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN

ALEJANDRA CAMPOS, RAFAEL PEDRAZA-JIMÉNEZ, LLUÍS CODINA



Profesional de la  
información