

## Los límites de la ficción: narrativa y estética de los Borja en el videojuego *Assassin's Creed: Brotherhood*\*

ASÍS PÉREZ CASAS  
Universitat de València

A PROPÓSITO DE *ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD*: EL PAPEL DE LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA CONSOLIDACIÓN DEL MODELO SOCIO-ECONÓMICO SEXISTA

El mercado de los videojuegos registró en 2014 en España un total de 763 millones de euros<sup>1</sup> y en 2015 decreció hasta los 318 millones. Paralelamente el tamaño del mercado mundial fue creciendo del 1,6 en 2014, alcanzado los 984 millones de euros en 2015.<sup>2</sup>

Estos datos no sólo revelan el peso económico de la industria de los videojuegos en la sociedad actual, sino que se han convertido en uno de los exponentes más importantes de la innovación tecnológica del presente siglo, inundando y colonizando las referencias culturales y los modelos de socialización establecidos, como sostiene Francesca R. Puggelli,<sup>3</sup> y que además, como ha puesto de relieve Juan Alberto Estallo, “representan fielmente simbolismos sociales y construcciones culturales de nuestro entorno” y, citando a Terry Toles, señala que “el juego y las actividades de entretenimiento configuran una sutil expresión de los modos de percibir la realidad que una cultura determinada posee”.<sup>4</sup>

Según la *Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales en España 2014-2015*, el 13,8% de la población utiliza videojuegos al menos una vez al mes, cifra muy superior entre los hombres (20,2%) que en el colectivo de mujeres (7,8%). Por edades, los máximos se alcanzan en los más jóvenes (43,5%), observándose descensos al ascender la edad hasta situarse en el 2,3% registrado de la población de mayor edad. Los solteros en casa de sus padres (36,1%) y los estudiantes (45,6%) también destacan en esta acti-

---

\* Enviado: 3/8/2016. Aceptado: 10/8/2016.

<sup>1</sup> “El mercado del videojuego en España movió 763 millones de € en 2014, con un crecimiento del 31% respecto al 2013”. En: <http://en.eae.es/news/2015/01/26/el-mercado-del-videojuego-en-espana-movio-763-millones-de-en-2014-con-un-crecimiento-del-31-respecto-al-2013> [Consultado el 3/7/2016]. El informe de EAE Business School presenta el estudio del mercado del videojuego anualmente. Analizan la situación del mercado tanto en España, a nivel estatal y por comunidad autónoma, como en las economías mundiales, pretendiendo analizar la tendencia del mercado de ocio para el periodo 2015-2018.

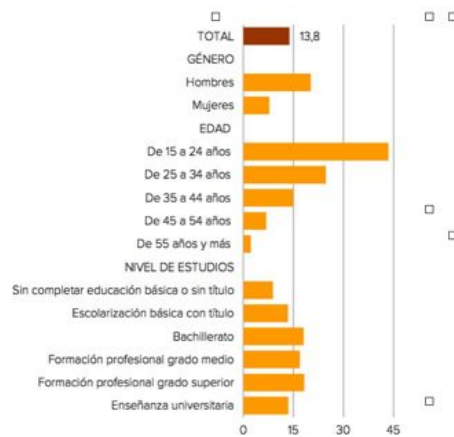
<sup>2</sup> Datos extraídos de <http://www.eleconomista.es/tecnologia/noticias/7460623/04/16/El-mercado-del-videojuego-cae-un-4-en-Espana-mientras-que-crece-a-nivel-mundial.html> [Consultado el 10/6/2016].

<sup>3</sup> PUGGELLI, 2003.

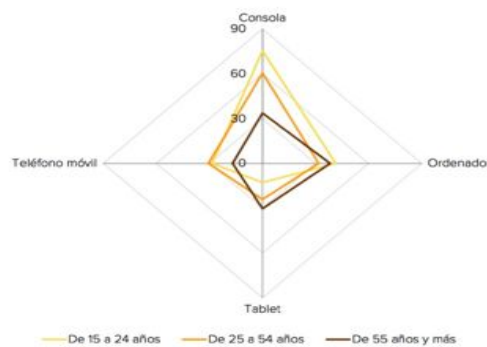
<sup>4</sup> ESTALLO, 1995: 117.

vidad. Entre aquellos que jugaron en el último trimestre, la mitad, el 49,6%, prefieren videojuegos de acción o aventuras, el 47,4% suele utilizar videojuegos de estrategia y el 33,3% de deportes. El soporte más utilizado sigue siendo la consola (64,2%), seguida del ordenador (35,5%), el teléfono móvil (29%) o la *tablet* (20,6%).<sup>5</sup>

A partir de la encuesta publicada por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte en septiembre de 2015, se puede concluir que los videojuegos son utilizados casi por la mitad de la población cuando se trata de una edad comprendida entre 15 a 24 años, mayoritariamente por hombres (**Fig. 1**), a partir del uso generalizado de videoconsolas (**Fig. 2**), por encima de otros dispositivos electrónicos, como *tablets* o móviles.



**Fig. 1:** Personas que utilizan videojuegos al menos una vez al mes (en porcentaje). Fuente: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2015.



**Fig. 2:** Personas que han utilizado videojuegos en un trimestre según el tipo de soporte utilizado para jugar (en porcentaje). Fuente: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2015.

<sup>5</sup> MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE, 2015: 20.

Estas cifras revelan que la industria del videojuego centra sus esfuerzos en un determinado *target* de edad y género, consolidando un modelo social desigualitario, cuyo contenido en la mayoría de los casos reproduce estereotipos sexuales contrarios a los valores educativa y socialmente establecidos en los principios básicos de la sociedad.<sup>6</sup> En la práctica, durante el desarrollo narrativo de los videojuegos, y más concretamente de nuestro caso de estudio, se realiza el uso de una terminología sexista que acentúa actitudes dominantes y pasivas donde las mujeres aparecen relegadas a meros objetos eróticos,<sup>7</sup> como objetos para-ser-mirados, donde el protagonista varón ejerce la función narrativa del videojuego: él es quien actúa como soporte activo de la historia, controlando los acontecimientos y haciendo que las cosas sucedan, mientras que la mujer tiene una presencia pasiva, convirtiéndose en un icono sexual sistemáticamente<sup>8</sup> y respondiendo a la representación visual del imaginario masculino, por lo que parece normal que ante este escenario sean los chicos los que más juegan con videojuegos.

Este modelo de representación femenina es trasladable a nuestro objeto estudio, el videojuego *Assassin's creed: Brotherhood*. Los personajes protagonistas son Ezio Auditore y César Borja; ejercen el poder activo de los acontecimientos, mientras que Lucrecia Borja tiene un papel secundario, tanto en el peso de la historia como narrativamente. Por otro lado, responde visualmente a la estereotipada representación corporal de la mujer en los videojuegos, reforzada por actitudes insinuantes hacia los protagonistas masculinos, cuya finalidad pretende identificarla como un objeto erótico, independientemente de las necesidades argumentales de la historia o acción, que en la mayoría de casos no son requeridas.<sup>9</sup>

#### CONSIDERACIONES SOBRE EL DENOMINADO ARTE EN LOS VIDEOJUEGOS

Los videojuegos ofrecen un tipo de experiencia estética más allá de la provocada por otras manifestaciones artísticas. En un videojuego, el jugador o *gamer* asume el rol de ser el personaje protagonista en un mundo virtual que puede modificar y explorar. Hemos hallado dos tendencias respecto a la consideración de los videojuegos, dando por supuesto unos requisitos mínimo de calidad estética y narrativa, que especificaremos más adelante.<sup>10</sup>

Por un lado, existe una opinión generalizada de que los videojuegos no son arte por su contenido superficial y trivial. Por otro, hay quien los considera una nueva forma de expresión artística, donde se emplea la tecnología, cuyas similitudes con la cinematográfica son evidentes. ¿Arte o industria? He ahí la cuestión que ha provocado un con-

---

<sup>6</sup> En la Universidad de León (España) el Dr. Enrique Javier Díez Gutiérrez realizó un exhaustivo análisis en Europa durante tres años, donde pasados 5.000 cuestionarios, se han analizado los 250 videojuegos comerciales más vendidos, se han realizado 22 estudios de caso con 44 participantes, se han hecho 60 entrevistas en profundidad, 13 grupos de discusión, 20 observaciones de campo, así como el análisis documental de 14 revistas. Los resultados se publicaron en el artículo titulado "¿Educar a través de los videojuegos?" (DÍEZ GUTIÉRREZ, 2007).

<sup>7</sup> MULVEY, 1975.

<sup>8</sup> MAYAYO BOST, 2003: 186-187; DÍEZ GUTIÉRREZ (COORD.), 2004.

<sup>9</sup> DÍEZ GUTIÉRREZ, 2009.

<sup>10</sup> LEVIS, 1997; *El videojuego*, 2012.

siderable número de publicaciones a favor y en contra, algo similar a lo que sucedió con el desarrollo del cine a principios del siglo XX.<sup>11</sup>

En el caso de los videojuegos existe una idea generalizada de calidad que se utiliza para diferenciar, a grandes rasgos, aquellos juegos que merecen una mayor atención y consideración a nivel artístico. Y ésta abunda en las formas estructurales del mismo, como la complejidad y riqueza narrativa, la elaboración de las recreaciones visuales, tanto de personajes como del entorno que sirve de marco, etc., con la finalidad de ofrecer a los jugadores experiencias estéticas que trasciendan la mera contemplación visual. Por consiguiente, ambas consideraciones respecto a si es artístico o no un videojuego son igualmente válidas, ya que dependen del mismo y de la propia consideración de los jugadores.

En la industria de los videojuegos existe una persona o un equipo encargados de diseñar y crear el arte de concepto o texturas (2D) y los modelos y animaciones (3D). Éstos son responsables de todos los aspectos del desarrollo de un videojuego que tengan que ver con las artes visuales. Bajo la dirección de un director de arte o un diseñador de videojuegos, se diseñan el aspecto del personaje a través del arte de concepto, para posteriormente renderizarlos e integrarlos al juego. Además, son los responsables de diseñar los escenarios y cualquiera de los otros efectos visuales del juego, como los FMVs. En el caso de *Assassin's Creed*, es el historiador Oliver Bowden quien asume este papel, aunque su función se centra en el desarrollo argumental de la trama y el asesoramiento histórico-artístico de los personajes, edificaciones arquitectónicas, etc.

Es imprescindible la labor de los asesores artísticos para conseguir un elevado grado de identificación por parte del jugador, que en términos generales, como subraya D. Fernando Martínez Romero en *El arte y los videojuegos*, se podría considerar “una actualización o un complemento interactivo de la experiencia cinematográfica”.<sup>12</sup>

Para poder analizar cualquier videojuego desde una experiencia estética, deberíamos distinguir varias perspectivas, que, siguiendo lo marcado por el Dr. Grant Tavinor en su *The Art of Videogames*, deberían ser tres: perspectiva narrativa, interactiva y lúdica.<sup>13</sup> En su *Homo Ludens*, el filósofo e historiador holandés Johan Huizinga entiende el juego como una actividad voluntaria que transcurre en un marco espacio-temporal, donde hay reglas que deben seguirse y que abstraen al jugador.<sup>14</sup> En el caso de los videojuegos, cumple dichos parámetros, dado que el *gamer* tiene que seguir las reglas, aunque el mundo sea ficticio, a través de su experiencia llamada *gameplay*. A diferencia de la literatura o cine, se asume como el protagonista de la historia, cuyas acciones le permiten incluso variar los acontecimientos de la historia como sucede en el videojuego *Until Dawn*.<sup>15</sup> Y esto nos lleva a la interacción. El jugador se encuentra en un estado de constante interacción física y cognitiva a partir de una participación activa en el desarrollo de la trama y en la manera en que se desarrollan los juegos o retos que

---

<sup>11</sup> BARBACHANO GARCÍA, 1973.

<sup>12</sup> MARTÍNEZ ROMERO, 2014. Se puede consultar este artículo de la revista del Instituto Tecnológico de La Puebla gracias a la generosidad del autor por subirlo a la red a través de la plataforma Academia.edu.

<sup>13</sup> TAVINOR, 2009.

<sup>14</sup> HUIZINGA, 2005.

<sup>15</sup> Distribuido por Sony Interactive Entertainment para PlayStation 4 (2015).

tiene que alcanzar. A través del avatar del personaje que controlamos (Ezio Auditore), nos convertimos en protagonistas e interactuamos con el entorno, en este caso, a través de la Roma, Abstergo y Florencia del Renacimiento, resolvemos problemas, retos integrados dentro de una narrativa coherente que tienen diferentes vías de solución, luchamos con los enemigos. Precisamente esta inmersión, que no es exclusiva de los videojuegos, sí es una condición *sine qua non* para desarrollar la actividad lúdica que hablaba Huizinga<sup>16</sup>. La perspectiva narrativa, como apunta el Dr. Brown en su *Video-games and Education*,<sup>17</sup> es la representación de ciertos eventos que contribuyen al desarrollo de la trama, que habitualmente tiene un principio, desarrollo y final. Aquí, en la saga *Assassin's Creed*, se presenta una cosmovisión, una descripción más o menos detallada de los personajes, especialmente de Ezio Auditore y César Borja. Inventada o basada en hechos reales, el caso nos introduce una historia profunda, compleja, donde no sólo el juego en sí mismo (tipo Candy Crush) o gráficas, son importantes. Escribía Jesper Juul en *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* que las narrativas de los videojuegos actuales son interactivas, es decir, que el jugador puede modificar el curso de los acontecimientos dentro de unos parámetros.

#### ANÁLISIS DEL VIDEOJUEGO *ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD*

El videojuego *Assassin's Creed: Brotherhood*<sup>18</sup> (**Fig. 3**) es una muestra perfecta de esta comunión de perspectivas, donde programadores, escritores, historiadores, artistas y diseñadores se han unido en un equipo multidisciplinar creando los diferentes retos, historias, relaciones entre los protagonistas, así como su evolución dentro de la trama. La figura del historiador como asesor del videojuego es fundamental para que la narración intente ser lo más ajustada a la realidad histórica. No obstante, en ocasiones los videojuegos supuestamente "históricos" se quedan en los aspectos superficiales, estereotipados o incluso ficcionados, como la caracterización de los personajes o la recreación de ciudades y monumentos para crear el argumento de la historia. Esto es precisamente lo que hace Oliver Bowden<sup>19</sup> en *Assassin's Creed: Brotherhood*.

---

<sup>16</sup> HUIZINGA, 2005: 13.

<sup>17</sup> BROWN, 2008: 20.

<sup>18</sup> Para el público español como *Assassin's Creed: La Hermandad* (2010). Distribuido por Ubisoft para PlayStation 3, Windows, Xbox 360, Steam OS, Mac OS.

<sup>19</sup> Es el seudónimo de un aclamado novelista e historiador que ha escrito novelas de varias de las entregas de *Assassin's Creed: Assassin's Creed: Renaissance* (2009), *Assassin's Creed: La Hermandad* (2010), *Assassin's Creed: La Cruzada Secreta* (2011), *Assassin's Creed: Revelaciones* (2011), *Assassin's Creed: Forsaken* (2012), *Assassin's Creed: Black Flag* (2013), *Assassin's Creed: Unity* (2014).



**Fig. 3:** Portada del videojuego *Assassin's Creed: Brotherhood*.

El desarrollo de la historia comienza a través del personaje protagonista de la saga, Desmond Miles.<sup>20</sup> Éste ha sido capturado por los asesinos (*assassin's*) para luchar contra los templarios que dominan y esclavizan el mundo a través de la industria, manejando la economía, la política y la tecnología. El objetivo de los asesinos es salvar el libre albedrío de los hombres mediante un artilugio llamado “Fragmento del Edén”. Para ello tienen que volver al pasado y arrebatárselo a la familia Borja, que lo está utilizando, principalmente César y Alejandro VI, para doblegar la voluntad de cardenales, banqueros, ejércitos y el pueblo, llevando a cabo sus ambiciones personales: Rodrigo de Borja (cuya aparición es meramente testimonial), la de ser papa, y César, la de convertirse en emperador de Italia, aunque este último no lo logrará.

Durante el transcurso de la historia se entremezclan referencias cinematográficas, como en *Matrix*.<sup>21</sup> Desmond Miles se conecta a una máquina llamada “El animus”, para volver al pasado y entrar en el cuerpo de su antepasado *assassin's*, Ezio Auditore (**Fig. 4**). La diferencia con la trama de *Matrix* es que Desmond y Ezio son dos personas diferentes, conectadas por los recuerdos a través del ADN, son parientes lejanos; y en *The Matrix*, Neo y Thomas A. Anderson son la misma persona, viviendo realidades diferentes.

---

<sup>20</sup> Actualmente existen 10 videojuegos oficiales, donde Desmond Miles como protagonista principal. Que han sido desarrollados para las plataformas de PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Microsoft Windows, Mac OS X, Nintendo DS, Wii U, PlayStation Portable, PlayStation Vita, iOS, webOS HP, Android, Nokia Symbian y Windows Phone.

<sup>21</sup> Película dirigida en 1999 por las hermanas Wachowski (Lilly Wachowski y Lana Wachowski) y distribuida por Warner Bros.



**Fig. 4:** Ezio Auditore, personaje protagonista de *Assassin's Creed: Brotherhood*.

La acción se desarrolla en el pasado, en la Italia del siglo XVI, concretamente en el año 1500. El personaje protagonista es Ezio Auditore, un asesino, que recorrerá algunas ciudades italianas, de Florencia a Roma, pasando por Abstergo y Monterrigioni, en busca del “Fragmento del Edén”. Durante el transcurso de la historia, el personaje se verá envuelto en diferentes situaciones de peligro y retos paralelos, que, además de enriquecer el juego, proporcionarán información acerca de la familia Borja. A través de las cinemáticas, los comentarios de los protagonistas y de las gentes del pueblo configuran una imagen despreciable de la familia Borja. Información adulterada, entremezclada con su leyenda negra, que suele proceder de la literatura, sobre todo de Victor Hugo y Alexandre Dumas.<sup>22</sup> Se presentan unos personajes maniqueos, con escasa profundidad, que se ven envueltos constantemente en actos viles como violaciones, asesinatos, asaltos a ciudades, etc., creando una especie de Ciudad del Miedo, una atmósfera que perfectamente se podría respirar en Corea del Norte, que consigue que empaticemos con unos tipos llamados “asesinos” que quieren liberar al pueblo.

Para ejemplificar la imagen proyectada de los Borja, tomemos algunas escenas y frases extraídas del videojuego. Al principio de la historia, Ezio Auditore regresa a Roma después de algún tiempo, se asoma a la ventana y dice: “¡Oh Roma, o lo que queda de ella, los Borja están acabando con ella! Los Borgia atosigan a los campesinos, expulsan a los mendigos de las iglesias, los golpean”. Más adelante, Ezio Auditore realiza una descripción generosa de toda la familia en los siguientes términos:

Rodrigo se rodea de serpientes y criminales. Incluso ha convertido a Lucrecia, su hija, en una de sus armas más poderosas. Pero ella no es nada en comparación con el hombre que ha atacado la villa. Es ambicioso, soberbio y cruel como ninguno. Las leyes del hombre no le incumben. Mató a su propio hermano para acaparar el poder. Las poderosas familias

---

<sup>22</sup> LA PARRA LÓPEZ, 1996, escrutaba la serie de tópicos, especialmente literarios, que han oscurecido la leyenda de la familia Borja desde *Los Borgia* de Dumas, publicada en (1839), o la *Lucrecia Borgia* (1833) de Victor Hugo hasta la actualidad.

Orsini y Colonna ya se han postrado a sus pies, y hasta el rey de Francia está de su lado. Dime su nombre: César, señor del ejercito del Papa.<sup>23</sup>

Como hemos anunciado al principio del texto, el alto contenido sexista del videojuego es evidente, no sólo por la recreación visual de los personajes femeninos, sino por los comentarios vertidos sobre las mismas, como: “Era hermosa. Hasta que ese cerdo la desfloró. Habría sido mejor matarla. Ojalá hubiera matado a mi amada”. Incluso, en un determinado momento, Caterina Sforza le dice a Lucrecia: “No me postro tan bajo como Lucrecia Borgia. Di ante quien te arrodillas, ¿ante tu hermano o tu padre? ¿O quizá los dos? ¿Se lo haces al mismo tiempo?”.



**Fig. 5-7:** César Borja, Lucrecia Borja y Rodrigo Borja, personajes protagonistas de *Assassin's Creed: Brotherhood*.

De esta forma, los miembros de la familia Borja que aparecen retratados de manera superficial y maniquea son principalmente César (**Fig. 5**) y Lucrecia (**Fig. 6**). El primero se describe como un personaje vil, corrupto, violento y despreciable. En el caso de Lucrecia, la imagen no es más indulgente, aparece como una mujer casquivana, vengativa y enamorada de su propio hermano, al que luego traicionará desvelándole a Ezio dónde se encuentra el “Fragmento del Edén”. Por otro lado, Rodrigo Borja (**Fig. 7**) tiene un papel testimonial en el argumento, el personaje de Alejandro VI, que terminará siendo una víctima de los planes de su propio hijo.

---

<sup>23</sup> Diálogos literales del videojuego *Assassin's Creed: Brotherhood*.



## ADENTRARSE EN MUNDOS FICTICIOS: ESTÉTICA Y NARRATIVA EN LOS VIDEOJUEGOS

A partir del análisis de estos aspectos del videojuego *Assassin's Creed: Brotherhood*, surgieron una serie de preguntas, más allá de la propia obra y en relación con el *I Congreso Els Borja en l'Art*, la forma de abordar la historia de la familia en la cultura contemporánea, especialmente a través del cine, los videojuegos o los cómics, a partir de los elementos de ficción. Pero, ¿qué entendemos por ficción? La ficción es algo inventado, fingido según el *Diccionario de la Real Academia Española*. Las obras artísticas tratan sucesos, escenarios y personajes imaginarios. La mayoría de culturas, desde las más elementales hasta las más avanzadas, tienen una tradición rica en relatos de ficción. En cualquier lugar del mundo, en cualquier estadio del desarrollo humano, existen este tipo de relatos, incluso cuando los elementos de supervivencia eran precarios servían para dar forma al mundo. La necesidad de aislar el tiempo y el espacio es una necesidad humana, bien sea en una pintura, en un cuento o en un videojuego. Por un lado, necesitamos un relato que nos explique las cosas tal como son. Y por otro, necesitamos que el relato nos permita huir de las cosas tal como son. Es una petición paradójica que es muy difícil de satisfacer, pero intrínseca a todos los relatos. Necesitamos de historias para entender y otras para escapar. Este sentimiento poco abordado es muy reconocible entre los humanos. No importa si es una lectura, la contemplación de una obra de arte o película, la música, un videojuego. Básicamente, es lo mismo, la sensación de que uno puede romper con el mundo que tiene delante.

Por ello creemos en la inclusión de recursos y elementos ficcionados, como los que hemos encontrado en el videojuego *Assassin's Creed*, para conocer a la familia Borja en la sociedad actual. No obstante, también hay espacios fronterizos, límites. Por ejemplo los relativos a los aspectos sexistas que no se justifican en el videojuego. Deberíamos saber que cuando acabamos un videojuego o una novela, muchos de los elementos que hemos dado por verdaderos eran ficción. Para empezar, la propia estructura de principio y fin es imaginaria, y por esto, es inteligible y beneficiosa para el juego. Una forma sencilla de que la realidad cobre sentido. Pero esto no es real: la vida, la historia y "la Historia" no tienen esos límites, son caóticas. El videojuego o una novela sobre los Borja nos engaña porque nos da más de lo que debería darnos. Y ahí es donde entra la ficción, completar aquello que no puede ser contemplado. Uno no puede aceptar que una escultura no tenga brazos o que haya lagunas en determinados personajes históricos. El orden nos permite comprender, pero a veces tenemos que recordar que hay límites para el conocimiento.

Para finalizar y a modo de reflexión nos gustaría relacionar estos límites de la ficción con una de las enseñanzas capitales que Cervantes expone en su *Don Quijote de la Mancha*. Don Quijote tiene un problema de percepción de la realidad y la ficción. Es víctima de una novedad tecnológica que ha hecho que la información se multiplique y la gente no sepa discernir lo que es real y lo que no. Algo parecido a los tiempos que vivimos, pero esto sucedió a principios del siglo XVII, cuando la imprenta multiplicó hasta el infinito textos e imágenes. El Quijote, en medio de esta confusión tecnológica, cree que todo aquello que ha sido contado en un libro es real. Esto le produce un aturdimiento tal que vivirá en un estado de enajenación, que se puede interpretar en la literatura como la lucha del ideal contra la bajeza de lo real. Pero también encontramos el amor por el delirio por la ficción y la advertencia que hay que tener cuidado con los

cuentos. Cuando don Quijote se lanza contra los molinos de viento, Miguel de Cervantes nos advierte del peligro que corremos de no distinguir lo real de lo ficticio, porque sólo así la ficción nos puede ayudar a comprender lo real.

#### BIBLIOGRAFÍA

- BARBACHANO GARCÍA, Carlos, *El cine, arte e industria*, Barcelona: Salvat editores, 1973.
- BROWN, Harry John, *Videogames and Education*, New York: M.E. Sharpe, 2008.
- DÍEZ GUTIÉRREZ, Enrique Javier (coord.), *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*, Madrid: Instituto de la Mujer, 2004.
- DÍEZ GUTIÉRREZ, Enrique Javier, “¿Educar a través de los videojuegos?”, *Etic@.net*, 6 (2007), p. 25-31.  
<http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero6/Articulos/Formateados/2Videojuegos.pdf> [Consultado 20/6/2016]
- DÍEZ GUTIÉRREZ, Enrique Javier, “Sexismo y violencia: la socialización a través de los videojuegos”, *Feminismo/s*, 14 (2009), p. 35-52.
- El videojuego en la cultura contemporánea*, País Vasco: Arteleku, 2012.
- ESTALLO, Juan Alberto, *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*, Barcelona: Planeta, 1995.
- HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*, Madrid: Alianza, 2005.
- LA PARRA LÓPEZ, Santiago, “La mirada sobre los Borja (notas críticas para un estado de la cuestión)”, *Revista de Historia Moderna*, 15 (1996), p. 387-401.
- LEVIS, Diego, *Los videojuegos, un fenómeno de masas: qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*, Barcelona, etc.: Paidós, 1997.
- MARTÍNEZ ROMERO, Fernando, “El arte y los videojuegos”, *Arte y Tecnología* (2014), p. 1-16. [https://www.academia.edu/9542030/El\\_ARTE\\_Y\\_LOS\\_VIDEOJUEGOS](https://www.academia.edu/9542030/El_ARTE_Y_LOS_VIDEOJUEGOS) [Consultado el 20/6/2016]
- MAYAYO BOST, Patricia, *Historia de mujeres, historias del Arte*, Madrid: Cátedra, 2003.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE: SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA: SUBDIRECCIÓN GENERAL DE ESTADÍSTICA Y ESTUDIOS, *Encuesta de hábitos y prácticas culturales en España 2014-2015. Síntesis de resultados encuesta*, Madrid: Subdirección General de Documentación y Publicaciones, 2015.
- MULVEY, Laura, “Visual Pleasure and Narrative Cinema”, *Screen*, 16 (1975), p. 6-18.
- PUGGELLI, Francesca R., “I videogiochi e il processo di socializzazione”, en Roberto MARAGLIANO; Marco MELAI; Assunto QUADRIO, *Joystick. Pedagogia y videogame*, Milano: Disney Libri, 2003, p. 115-125.
- TAVINOR, Grant, *The art of videogames*, Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009.