

# La experiencia ritual como proceso cocreativo en algunos videojuegos sobre mitología griega

MARÍA DI MURO PELLEGRINO

**El presente texto dirige al lector, de forma introductoria, hacia una problemática compleja: la experiencia en el ámbito de los videojuegos. En este particular, será abordada desde la perspectiva de lo ritual, haciendo especial énfasis en esta circunstancia, vinculada a lo lúdico, como proceso cocreativo. Por ello, serán de vital importancia las nociones de juego, texto, ritual, experiencia, participación, relación juego-jugador. Ahora bien, no se estará hablando en líneas generales acerca de los videojuegos, sino de aquellos que tienen una temática relacionada con la mitología griega y su herencia en la cultura popular de Occidente.**

## INTROITO

El título de este artículo nos sugiere ya algunas premisas que resultan fundamentales para adentrarnos en la temática que nos atañe: en principio, una postura con respecto a cierto tipo de videojuegos que tienen como tema principal la mitología griega; luego, una aproximación –que está en proceso<sup>1</sup>– al problema de la experiencia en el ámbito lúdico como una manera para repensar lo mítico en el contexto de los videojuegos. Por supuesto, plantear tal asunto supone asumir la postura de que estas expresiones resultan de especial interés para los estudiosos de la cultura digital y, asimismo –cada vez más–, para los académicos de la cultura clásica. Por ello, los videojuegos no pueden ser únicamente considerados como objetos de mero entretenimiento, lo que implicaría una visión bastante reduccionista e injusta<sup>2</sup>, sino que se han convertido en auténti-

cos referentes para acercarnos a modos desde los que se está manifestando e interpretando la cultura<sup>3</sup>.

Así pues, hemos de pensar aquí en los videojuegos como otras formas de textualidad desde las que experimentamos y en las que habitamos mundos posibles. Tal como sugieren Clare y Aarseth, un videojuego es, además, un “texto”<sup>4</sup> *mediático* en su sentido más amplio, no solo porque se percibe a través de un medio –consola, PC, lentes de realidad virtual–, sino que su propia estructura –su lógica<sup>5</sup>– es lo que conduce a que el jugador pueda discernir sus significados y se comprenda, a su vez, como parte de él<sup>6</sup>. Por esta razón, se requiere de una triangulación especial entre el videojuego, el texto y el jugador<sup>7</sup>, donde cada uno de estos elementos existe de forma interdependiente. Es así como podríamos

## DOSSIER

definir la vivencia en el marco del juego como un proceso de construcción constante, que depende de diversos factores. En este sentido, "... questions of cognitivity, interpretability and the potentially active properties of memory are therefore crucial to our understanding of the play process, since being a human receiver entails having, and acting upon, thoughts, feelings, emotions and imagination"<sup>8</sup>.

El juego, de tal forma, tiene que leerse en esta doble dirección de ida y vuelta. Así, el jugador se aproxima con sus conocimientos previos y debe ir completando cada nivel, cada exigencia según el momento del juego que se le va presentando. Aquí nos situamos ante otro asunto interesante: para tener parte en el contexto lúdico, el participante debe estar de acuerdo con una suerte de pacto ficcional, tal como acontece cuando leemos una novela o un cuento<sup>9</sup>. Dicho pacto, pues, supone dejarse envolver por la atmósfera del juego, conocer y actuar según sus reglas e, incluso, manejarse en las leyes de su temporalidad<sup>10</sup>. De tal modo, se debe asumir como propio lo que se vive en el intercambio con la interfaz en el momento en el que se produce el proceso del pacto ficcional<sup>11</sup>.

### TRANSMEDIACIÓN MÍTICA

En esta retórica de mundos de infinitas posibilidades y de diversos géneros, nos proponemos pensar aquí en lo mítico como una experiencia que se ha traducido a una forma de discurso, que en este caso son los videojuegos. Lo curioso es que una de las premisas en las que se sostiene esta presentación del mito no implica una novedad, sino que tiene raíces muy antiguas y que algunos como Clare señalan este proceso bajo el término de transmediación<sup>12</sup>. Esta última implica la aparición y las distintas versiones de uno o varios mitos en distintos momentos y expresiones. Así, por ejemplo, podemos pensar en las diversas maneras desde las que se ha contado el mito de Prometeo<sup>13</sup>, de Heracles<sup>14</sup>, de Edipo<sup>15</sup>. Cada fuente puede ofrecer un detalle que otras muestran de distintos modos y esto no afecta ni daña al mito, sino que, más bien, le otorga múltiples posibilidades de ser actualizado<sup>16</sup>.

Este panorama nos lleva a preguntarnos algunas cosas. En principio, ¿cómo podríamos comprender la relación entre el mito y la experiencia del jugador? Luego, ¿efectivamente podríamos concluir que nosotros, en tanto que jugadores, nos convertimos en participantes activos de los mitos que conforman las narrativas interactivas de estos videojuegos? Lo que nos lleva a una tercera cuestión: ¿podríamos ser al mismo tiempo participantes y relatores de tales historias?

Sin duda, la mitología griega ha tenido una importante e interesante presencia en videojuegos de distintos formatos y que se encuentran disponibles para diversas consolas. En tal sentido, solo citaremos algunos nombres de tantos: *Kid Icarus* (1986), *Hercules: the legendary journeys* (2000), *Age of mythology* (2002), la famosa saga *God of war* (2005 y ss.), *Titan quest* (2006), *Apotheon* (2015), *Assasin's creed: Odyssey* (2018), *Total war saga: Troy* (2020), *Hades* (2020) e *Immortals fenyx rising* (2020). Esta pequeña muestra, a la que también podríamos incorporar las múltiples referencias intertextuales en muchos más juegos, nos dan una idea de la preferencia que han tenido a lo largo del tiempo programadores, diseñadores, guionistas, productores y, por supuesto, jugadores en el proceso de creación y de participación lúdica. Este fenómeno, pues, ha llamado la atención de algunos académicos, quienes sostienen que ahora también los videojuegos se han convertido en una fuente valiosa de indagación para los investigadores interesados en los estudios clásicos y su recepción en la cultura contemporánea<sup>17</sup>, pero también resultan recursos oportunos para la enseñanza y aprendizaje de la cultura antigua en clases, ya sea a nivel escolar o universitario<sup>18</sup>.

Así pues, los videojuegos, incluso, para Christesen y Machado, deben considerarse como parte de los ámbitos principales –junto con los textos y el material crítico, filológico y arqueológico– para aproximarnos a la antigüedad clásica y a las distintas preguntas acerca de su pervivencia en nuestros días, en tanto que son de las primeras instancias –además de las series y películas<sup>19</sup>– por las que los jóvenes y el público en general tienen acceso al conocimiento de esta<sup>20</sup>. En tal sentido, nos encontramos con diversas ex-

perencias lúdicas que hacen presentes en nuestros días distintas figuras que resurgen y, al mismo tiempo, se reinterpretan de la *Ilíada*, la *Odisea*, la *Biblioteca mitológica*, los *Himnos homéricos*, los fragmentos de los *Himnos órficos*, la *Teogonía*, los viajes de Pausanias, las *Historias verdaderas* de Luciano de Samosata, de *Las aventuras de Alejandro* de Pseudo Calístenes, de los relatos perdidos de Pisandro de Cámiros y de muchas otras voces seculares<sup>21</sup>. Hay que decir que la clave está en que estas versiones de los mitos citados *reinterpretan*. Esto no significa que se trate de un calco en el que se reproduce tal cual un relato como lo encontraríamos en algunas de las fuentes citadas, sino que, tal como ocurre ya dentro de la propia tradición literaria, las acciones y los personajes pueden variar su sentido, apropiarse de otras formas. En otras palabras, estos se actualizan, coexisten en la pantalla con su tradicional vitalidad mítica. Dicho lo anterior, ya desde hace un tiempo, Barthes expresaba que esta es, propiamente, la naturaleza de los mitos:

*Este habla es un mensaje y, por lo tanto, no necesariamente debe ser oral; puede estar formada de escrituras y representaciones: el discurso escrito, así como la fotografía, el cine, el reportaje, el deporte, los espectáculos, la publicidad, todo puede servir de soporte para el habla mítica. El mito no puede definirse ni por su objeto ni por su materia, puesto que cualquier materia puede ser dotada arbitrariamente de significación<sup>22</sup>.*

A partir de dicho planteamiento, Barthes ha dado con un elemento crucial para comprender la naturaleza de lo mítico, en tanto que lo ha concebido como un *habla*, de allí que podamos asociarlo a la condición efímera propia del mito, en tanto que, como en el caso del habla<sup>23</sup>, surge en un determinado momento, pero puede variar con frecuencia. En tal sentido, esto nos hace visible la perspectiva variable que pueden tener estas historias a lo largo del tiempo, lo que hace que no podamos hablar de una característica inamovible y, mucho menos, podríamos referirnos con exactitud, como ya lo subrayaba G. S. Kirk, a una forma original y primaria<sup>24</sup>. Asimismo, otro as-

pecto a resaltar de la cita tiene que ver con la manera desde la que se presentan tales mitos, que se pueden manifestar por medio de múltiples formatos, ya sea en una fotografía, una película, en la publicidad, en los espectáculos y, asimismo, en los videojuegos. Por tanto, la naturaleza de estos relatos también puede hacerse variable según el modo en el que se presenten.

### LO RITUAL COMO FORMA DE PARTICIPACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS DE TEMA MÍTICO

En los videojuegos, de hecho, nos reencontramos con una problemática que nos acerca al mito más allá de un punto de vista referencial y, más bien, abre la posibilidad a repensarlos a partir de un modo vivencial. Estas ideas resuenan con las palabras de Otto, quien sostenía que "... haciendo caso omiso de todo lo demás, la voz *mythos* –que no quiere decir otra cosa que ‘palabra’– significa originalmente la palabra que habla no de lo pasado, sino de lo real”<sup>25</sup>. Y aquí, sin caer en todo el problema que supone la palabra “real”, me interesa destacarla momentáneamente como todo lo que es percibido en el marco de un espacio y de un tiempo, como aquello que llamamos mundo y que está constituido por unas normas. Así, todo lo que se observa desde el plano mítico justifica lo que existe porque, en verdad, el mito *es lo que existe*. Carlos García Gual lo explica con estas palabras:

[...] toda la vida está marcada por los efectos de una historia sagrada, que ve en la naturaleza las huellas de las divinidades creadoras y organizadoras del mundo. Para él (el hombre griego) las cosas son así porque los dioses las hicieron así, y hay que vivir según unas pautas que los dioses, o los héroes, marcaron con su acción ejemplar. En las ceremonias festivas, en los ritos y en la mimesis de los dramas sacros, el creyente revive y rememora esa historia sagrada, y así participa en la recreación de esos hechos<sup>26</sup>.

De tal manera, el mito conforma y justifica cada cosa que constituye la vida. Le da forma y sentido al cosmos<sup>27</sup>. Por eso, a pesar de que en tiempos antiguos no se tuviera de frente a un cíclope, a Odiseo o a Medusa, no podríamos afir-

## DOSSIER

mar rotundamente que no existieran. Al contrario, a través de rituales, festivales, dramas sagrados y, por supuesto, en los detalles diarios de la memoria colectiva, se hacían notar. ¿No podríamos considerar la misma situación en el contexto de los videojuegos? Obviamente, estamos ante una sociedad diferente, tanto desde el punto de vista religioso como antropológico. Pero, ¿podemos ignorar el miedo que experimentamos cuando nos enfrentamos a Apolo, Artemisa o incluso al mismo Zeus en *Apotheon*? ¿Deberíamos negar la debilidad humana que sentimos al reconocer nuestra impotencia ante la fuerza de Ares en el personaje de Kratos? O, de la misma manera, ¿podemos pasar por alto la dedicación de los rituales a los que podemos presenciar en manos de Alexios o Kassandra?<sup>28</sup> Teniendo estas inquietudes en cuenta, Laycock nos abre el espacio para profundizar:

Los juegos, entonces, pueden ser considerados como formas modernas de rituales y mitos. Aunque no tienen el mismo estatus que el ritual y el mito en las religiones del mundo, estos juegos son poderosos porque utilizan las facultades más primarias de producción de significado de la humanidad. A pequeña escala, los juegos invocan los mismos mecanismos a través de los cuales se crea toda la cultura humana. Al hacerlo, crean un espacio mental único en el que los jugadores reconsideran su mundo y a ellos mismos para crear nuevos mundos y nuevos yoes<sup>29</sup>.

Cuando Laycock hace alusión a que se trata de formas modernas de rituales<sup>30</sup>, también sugiere un vínculo valioso con la tradición antigua, pues al adentrarnos en el juego abrimos un estado excepcional de nuestra existencia; nos incorporamos, como dice Burkert, a un trance particular<sup>31</sup>. En la misma línea, Gazzard y Peacock argumentan que, normalmente, el ritual se relaciona con conjuntos de ideas y prácticas que son fundamentalmente diferentes del flujo cotidiano de eventos, lo que vemos como relaciones normales de causa y efecto, las continuidades habituales del mundo material y los conceptos ordinarios de espacialidad y presencia<sup>32</sup>. En tal sentido, podríamos pensar en los videojuegos como rituales<sup>33</sup> por varios motivos.

Primero, porque figuran una formalidad basada en conductas regulares o repetitivas, y esto lo vemos en la propia secuencia de las normas de cada juego, y en escenas comunes como batallas, viajes, encuentros con sabios y adivinos, así como en la conocida ruta del viaje del héroe<sup>34</sup>. Ello supone, además, la participación del jugador en unas normas establecidas que no necesariamente son equivalentes a las de su cotidianidad, por lo que, como sostienen Huizinga y Caillois, pasamos a formar parte de una suerte de “círculo mágico”<sup>35</sup> o de un “segundo orden de la realidad”<sup>36</sup>. Esto, a su vez, nos adentra en otro punto crucial del ritual: la iniciación, donde, quien participa, debe hacerse conocedor de todo lo que lo compone para, así, formar parte de tal mundo.

Del mismo modo, tenemos la existencia de una performance más o menos invariable, lo que implica la repetición de encantamientos, recitaciones, el uso de objetos, la realización de gestos<sup>37</sup>. Al mismo tiempo, la tipología de los personajes y sus acciones suele ser constante en la manifestación de ciertos roles, sobre todo bajo la figura del héroe, que puede ser trágico, como en el caso de Nikandreos (*Apotheon*) o Kratos (*God of war*) o también épico, como ocurre con las figuras de Aquiles, Agamenón, Héctor o Sarpedón en *Total war saga: Troy*. Otra de las perspectivas favoritas es la de los dioses y así lo vemos en el personaje de Zagreo, en Hades o la interesante intervención de Nyx en *NyxQuest: kindred spirits*.

Por otro lado, los rituales implican acciones y prácticas activas que tienen lugar dentro de una congregación o grupo, así como un proceso interactivo en el que el cuerpo dialoga con un ambiente estructurado<sup>38</sup>. Y ello lo comprendemos como jugadores, puesto que, de alguna forma, nosotros encarnamos al personaje con el que hacemos vida en el mundo que transitamos, de modo que no somos espectadores, sino participantes activos de todo lo que acontece. Esto último nos lleva, quizá, al asunto más valioso de todo proceso lúdico y ritual: la transformación, que se hace presente en cosas tales como las continuidades normales de la materialidad, de las reglas habituales de tiempo/espacio, las secuencias de causa/efecto tal como operan en el mundo local habitual.

En este punto podría ser un poco más claro lo que Laycock buscaba decir con respecto a que en estos juegos nos adentramos en las facultades más primarias de producción de significado, puesto que tanto en el juego como en el ritual accedemos al sentido creador, poético de lo que está detrás de los discursos<sup>39</sup>. Este es un asunto que, perfectamente, puede acontecer también en el seno de lo digital, pues el velo de *bytes* y píxeles también resulta un terreno fértil y desde el que el propio acto de contar y vivir historias se vuelve un hecho fundamental que lo justifica como mundo de posibilidades<sup>40</sup>. Por tanto, en este proceso vivimos múltiples experiencias creativas: a pesar de que la historia del relato que nos propone el *video game* ya está dada, nosotros tenemos una participación activa en ella, puesto que podemos elegir qué queremos completar primero, qué estrategias de combate o de negociación poner en práctica. Por ejemplo, en *Immortals fenyx rising* tenemos la posibilidad de elegir qué misión queremos completar primero. O bien podemos restituir en su forma divina a Atenea, a Afrodita, a Ares o a Hefesto. No importa cuál sea el orden, sino la estrategia que nosotros establezcamos para introducirnos en el marco de los acontecimientos, y ello no cambiará bajo ningún modo el sentido del relato, solo que en cada experiencia lúdica se dará de un modo diferente.

Asimismo, aunque no de forma determinista, otro elemento interesante tiene que ver con la relación con la muerte, en tanto que algunos juegos de la categoría de los *roguelikes* y *roguelites* implican el acontecimiento de una serie de muertes y resurrecciones en las que el jugador y el protagonista, a causa de dicho fenómeno, irán descubriendo los distintos niveles de la trama. Así, paradójicamente, para avanzar se debe morir. Este llamativo fenómeno recibe el nombre de *permadeath*<sup>41</sup> y podemos ser testigos de ello cuando nos encontramos con la historia de Zagreo en *Hades* (2020), con quien debemos emprender un viaje de salida del Inframundo, que terminará por convertirse en una infinita cantidad de intentos que son el *leitmotiv* que nos llevará al tan anhelado reencuentro de Zagreo con su madre, la diosa Perséfone.

De esta manera, conformamos una cartografía lúdica que nos permite encarnar, de alguna manera, el lugar de aedos y rapsodos, puesto que tejemos las textualidades de los relatos que tenemos en frente y de los que también somos parte<sup>42</sup>. Esto de lo que estoy disertando es lo que he querido nombrar como mimesis lúdica y por mimesis no apunto a un calco o a una imitación sin más, sino, por el contrario, a una interpretación, a una puesta en escena de algo previo que puede aparecer nuevamente en el presente, pero que no se concibe como una repetición. Al respecto, Alfredo Marcos precisa: “Conocer, así, será tanto descubrir como crear lo conocido, y ya veremos en qué sentido puede ser al mismo tiempo las dos cosas”<sup>43</sup>. Por ello, conocer y crear van de la mano. Al mismo tiempo que sabemos la historia de los Argonautas, también en *Rise of the argonauts* (2008) tenemos la oportunidad de llevar en nuestras manos el hilado del relato y de darle otras perspectivas. Aquí volvemos al sentido del habla que trabajábamos unas líneas atrás con Barthes, puesto que tanto en estos juegos como en la propia naturaleza del mito nos encontramos con relatos variables que dan vida a figuras ancestrales que, en el marco de sus propios acontecimientos, existen.

**Por tanto, en este proceso vivimos múltiples experiencias creativas: a pesar de que la historia del relato que nos propone el *video game* ya está dada, nosotros tenemos una participación activa en ella, puesto que podemos elegir qué queremos completar primero, qué estrategias de combate o de negociación poner en práctica.**

Cuando jugamos, asimismo, creamos y nos encontramos con reinterpretaciones acerca de la manifestación de lo divino, lo humano, la desbordante naturaleza, lo poshumano, que se manifiestan en las leyes de cada uno de los videojuegos. Valdría la pena preguntarnos con Juul si, en efecto, aquello con lo que nos encontramos podría pensarse como algo “real”. Por ello, citamos algunas líneas que se encuentran al comienzo de su libro *Half-real*:

## DOSSIER

En el título, *Half-real* se refiere al hecho de que los videojuegos son dos cosas diferentes al mismo tiempo: los videojuegos son reales porque consisten en reglas reales con las que los jugadores interactúan, y porque ganar o perder un juego es un evento real. Sin embargo, *cuando se gana un juego matando a un dragón, el dragón no es un dragón real sino ficticio*. Por lo tanto, jugar un videojuego es interactuar con reglas reales mientras se imagina un mundo ficticio, y un videojuego es un conjunto de reglas además de un mundo ficticio<sup>44</sup>.

¿Acaso el dragón que se está percibiendo allí no pudiera ser real? ¿Podríamos negar que lo atacamos y que, a su vez, este nos ataca? Lo mismo tendríamos que preguntar con respecto a las figuras que encontramos en *God of war*, *Apotheon*, *Titan quest* o *Immortals fenyx rising*, pues, ¿no están allí Zeus, los titanes, las Furias o Prometeo cuando aparecen en pantalla? En mi opinión, si los negamos, necesariamente tendríamos que desentendernos del espacio ritual, ese portal a la interfaz que allí se ha erigido y, asimismo, tendríamos que insensibilizarnos con respecto a lo que sentimos cuando somos heridos, cuando perdemos una vida o ante el asombro y temor que percibimos cuando estamos cara a cara frente a un dios del que, desde nuestra infancia, hemos oído hablar.

Dicho lo anterior, y siguiendo a Bukatman y Lahti, respectivamente, los videojuegos representan la simbiosis más completa entre humanos y dispositivos digitales: una fusión de espacios, objetivos, opciones y perspectivas<sup>45</sup>. En este sentido, el cuerpo del jugador está al lado de la pantalla, pero su avatar, el “yo” o visión que era parte del cuerpo, está viajando a través y en el espacio virtual del juego que se abre detrás del monitor. Esa experiencia límite está signada por un estar y no estar allí simultáneamente<sup>46</sup>. Ello nos permite afirmar que no se trata de una “media-realidad”, como leíamos en Juul, sino de algo que está dándose efectivamente y de lo que somos testigos con nuestros cuerpos digitales<sup>47</sup>. Así, Lahti, al meditar en esta percepción, nos regresa al eros, pues sugiere que debemos ver al avatar, que somos nosotros, siempre en una disposición del deseo, un deseo de anhelar sumergirse y de querer incorporarse al mundo que

vemos en el juego. Ello se traduce en que, al participar del mundo del ritual, sobre todo en coexistencia con el mito, nos encontramos en un estadio de constante tensión con respecto a nuestro *embodiment* en *bits*<sup>48</sup>.

## CONCLUSIONES

Al inicio de esta disertación nos preguntábamos acerca de algunos asuntos con respecto a la relación entre el mito y la experiencia del jugador y, en la misma medida, sobre la condición del jugador como participante activo de los mitos. A partir de ello, podríamos establecer tres ideas fundamentales: la primera, que los mitos no remiten a hechos de un pasado remoto y se mantienen allí, sino que, más bien, las figuras que en ellos participan reaparecen constantemente en la cultura y siempre tienen algo importante que decirnos. Así, con Barthes pudimos comprender lo que significa que estos supongan una forma de *habla*, que se encuentran en una perenne transmediación.

En segundo lugar, nos aproximamos a la compleja e interesante relación entre los juegos y los rituales, teniendo en consideración algunos elementos característicos como la repetición, la interacción, la *performance* y la transformación, así como la presencia de espacios fuera de lo cotidiano y la participación en reglas propias que no obedecen al mundo ordinario. Todo lo nombrado acontece tanto en las formas tradicionales del rito como también en el propio proceso que experimenta el jugador en el ámbito de algunos videojuegos. Por supuesto, deseamos que quede en claro que nuestra mirada sobre estos videojuegos no los enlaza directamente a una práctica activa de cultos o religiones específicos<sup>49</sup>, sino que la forma desde la que nos hemos relacionado con la noción de lo ritual obedece al modo desde el que se establecen las estructuras lúdicas y los vínculos entre el jugador y el mundo que se redimensiona en el proceso del juego<sup>50</sup>.

En tercer lugar, al preguntarnos si podríamos ser al mismo tiempo participantes y relatores de tales historias, concluimos que, por medio de la visión dada acerca del ritual como proceso de participación, necesariamente nos convertimos en una suerte de coautores del mito<sup>51</sup>, si es que

pudiéramos hacer alusión al término “autor”<sup>52</sup>. Así, la cocreación y coparticipación en los videojuegos, gracias a su propia naturaleza interactiva e inmersiva, se dan de varias formas: primero, en la creación de contenido generado por el usuario, ya sea por el manejo de personajes personalizados, como en *Immortals fenyx rising* (2020) o *Assasin’s creed: odyssey* (2018); del mismo modo, por la propia elección de las misiones que se desean completar en el orden deseado por el jugador. Segundo, en la participación en el desarrollo del juego, en tanto que algunos desarrolladores involucran a los jugadores en el proceso creativo a través de versiones beta o de acceso anticipado, como ha ocurrido recientemente con el caso de Hades II, cuya versión beta fue liberada a finales del 2023, o también como con la saga *Total war: Troy* (2021) o con *Apotheon* (2015). En este sentido, los jugadores pueden proporcionar comentarios de los que los desarrolladores se sirven para refinar y mejorar el juego.

Tercero, en los casos de juegos cooperativos y competitivos, en los que los jugadores trabajan juntos para lograr objetivos comunes o compiten unos contra otros. Esto puede implicar la formación de equipos en los que se planifican y ejecutan estrategias que pueden devenir en competencias y torneos. A su vez, puede darse un cuarto caso por participación en comunidades de juego en línea, donde los jugadores pueden dar sus aportes en foros de discusión, chats en línea, plataformas de transmisión en vivo y redes sociales para discutir estrategias de juego, compartir logros y formar relaciones con otros jugadores, como en el caso de *Grepolis* (2010) o *Mytheon* (2010).

Por tanto, al plantear los procesos de ritual y de mimesis lúdica podemos comprender cómo lo mítico no se ha diluido, sino que, por el contrario, mantiene su sentido tradicional a través del proceso de la transmediación por el que constantemente se está actualizando. Con Asimos decimos que un mito no es simplemente la “narrativa” del juego, sino que se convierte en su razón de ser, en la concepción de cada uno de sus gestos y elementos<sup>53</sup>. Por ello, el jugador es el intérprete del mito del videojuego, y esta interacción directa con la narrativa se presta a demostrar cómo, por medio de su agencia, se vive la experiencia real del mito.

**MARÍA DI MURO PELLEGRINO**

Licenciada en Letras. Profesora e investigadora del Centro de Investigación y Formación Humanística y de la Escuela de Letras, Universidad Católica Andrés Bello (UCAB).

**Referencias**

AARSETH, Espen (2001): “Computer game studies, year one”. En: *Game Studies* 1, no. 1 <https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

AARSETH, Espen (1997): *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.

ASIMOS, Vivian (2019): “Playing the myth: video games as contemporary mythology”. En: *Implicit religion* 21, no. 1. Pp. 92-109. doi: 10.1558/IMRE.34691

ATKINS, B. y KRZYWINSKA, T. (Ed.) (2007): “Introduction: videogame, player, text”. En: *Videogame, Player, Text*. Manchester: Manchester University Press. Pp. 1-7.

AUPERS, Steph y de WILDT, Lars (2020): “Eclectic religion: the flattening of religious cultural heritage in videogames”. Pp. 312-330. doi: 10.1080/13527258.2020.1746920

BARTHES, Roland (1994): *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona: Paidós.

BARTHES, Roland (1999): *Mitologías*. Traducido por Héctor Schmucler. Buenos Aires: Siglo XXI.

BAYLISS, Peter (2010): “Videogames, interfaces, and the body: the importance of embodied phenomena to the experience of videogame play”. Tesis doctoral en Filosofía, RMIT University,.

BECK, M. (2021): “Game (over) ‘life: autoethnographic performance of video games and play’”. Tesis doctoral, Southern Illinois University Carbondale.

BLUMEMBERG, Hans (2004): *El mito y el concepto de realidad*. Traducido por Carlota Rubies. Madrid: Herder.

BOGOST, Ian (2007): *Persuasive games. The expressive power of videogames*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

BRENTPLATE, S. (2010): “Religion is playing games: playing video gods, playing to play”. En: *Religious Studies and Theology* 29, no. 2. Pp. 215-230.

BUKATMAN, Scott (1993): *Terminal identity: the virtual subject in post-modern science fiction*. Durham, NC, y Londres: Duke University Press.

BURKERT, Walter (2005): *Cultos místéricos antiguos*. Traducido por María Tabuyo y Agustín López. Madrid: Trotta.

BURKERT, Walter (2007): *Religión griega arcaica y clásica*. Madrid: Abada Editores.

CAGE, David (12 de diciembre de 2018): “How video games turn players into storytellers”. TED talks, YouTube, <https://youtu.be/XowcxCYbug0?si=MTT0qeBJ13YmIM3f>

CAILLOIS, Roger (1986): *Los juegos y los hombres. La máscara del vértigo*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

CAMBELL, Joseph (1993): *Los mitos, su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Editorial Mairós.

## DOSSIER

- CAMPBELL, Joseph (1990): *An open life*. Perennial Library.
- CAMPBELL, Joseph (1959): *El héroe de las mil caras*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- CARLÀ-UHINK, F. *Representations of classical Greece in theme parks*. Londres: Bloomsbury Academic, 2020.
- CHANG, Alenda, *et al.* (2017): "The multiple lives of perma-death: an introduction". En: *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 9, no. 2. Pp. 103-121. doi: 10.1386/jgvw.9.2.103\_1
- CHRISTESEN, Paul y MACHADO, Dominic (2007): "Video Games and Classical Antiquity". *Classical World* 104, no. 1. Pp. 107-110. doi: 10.1353/clw.2010.a406986
- CLARE, Ross (2021): *Ancient Greece and Rome in videogames. Representation, play and transmedia*. Nueva York: Bloomsbury.
- De WITTE, Marleen (2018): "Religion and media". En: *The International Encyclopedia of Anthropology*. Pp. 1-5.
- Di MURO PELLEGRINO, María (18 de diciembre de 2022): "Videojuegos sobre mitología griega: ¿nuevos espacios rituales?". En: *La Gran Aldea*. <https://lagranaldea.com/2022/12/18/videojuegos-sobre-mitologia-griega-nuevos-espacios-rituales/>
- Di MURO, María y Dos SANTOS, Victoria (2021): "El ritual y lo poético en la esfera digital: la experiencia de Compose. love". En: *Next: imaginar el postpresente*. Editado y compilado por Lorena Rojas Parma y Humberto Valdivieso. Caracas: abediciones. Pp. 185-210.
- ECKENFELS, Hannah Jane (2023): "Classical reception of greek mythology in pop culture, video games, and entertainment". Tesis doctoral, Texas A&M University.
- ECO, Umberto (1993): *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Madrid: Lumen.
- ERMI, Laura y MÄYRÄ, Frans (2005): "Fundamental components of the gameplay experience: analysing immersion". *Proceedings of DiGRA 2005: Changing Views - Worlds in Play*. Ed. S. de Castell y J. Jenson. DiGRA.
- Faculty of Classics. Oxford University, "Ep.3 GREEK RELIGION | Let's Play *Assassin's Creed Odyssey* with Oxford University", 9 de diciembre de 2019, <https://youtu.be/OGFp4a603dE>
- FOUCAULT, Michel (2018): "¿Qué es un autor?". En: *Otro mundo, otra vida*. Traducción de Jorge Dávila. San Cristóbal: Acirrema. Pp. 83-112.
- GARCÍA GUAL, Carlos (2006): *Introducción a la mitología griega*. Madrid: Alianza.
- GARFIELD, Alan y MANDERS, Amy (2019): "Video games, Homer to Hesiod: what ancient greek content do video game players see?". En: *ICETC '19: Proceedings of the 11th International Conference on Education Technology and Computers*. doi: 10.1145/3369255.3369302
- GAZZARD, Alison y PEACOCK, Alan (2015): "Repetition and Ritual Logic in Video Games". En: *Games and Culture* 6, no. 6.
- GRANDADÍAZ, Naomi (2021): "Videojuegos de mitología en el aula de Cultura Clásica: aprendizaje cooperativo para el estudio de la mitología griega a través del videojuego *Immortals fenyx rising*". En: *Thamyris, nova series. Revista de Didáctica de Cultura Clásica, Griego y Latín* 12. Pp. 59-100.
- GRODAL, Torben (2003): "Stories for eye, ear, and muscles: video games, media, and embodied experiences". En: *The video game theory reader*. Mark J. P. Wolf y Bernard Perron (Ed.) Nueva York: Routledge. Pp. 129-155.
- HARRIS, John (2020): *Exploring roguelike games*. CRC Press.
- HARVEY, C. (2015): *Fantastic transmedia: narrative, play and memory across science fiction and fantasy storyworlds*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- HELLAND, Christopher (2013): "Ritual". En: *Digital Religion. Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. Heidi A. Campbell (Ed.). Londres y Nueva York: Routledge. Pp. 25-40.
- HOLMES, Dylan (2012): *A mind forever voyaging: a history of storytelling in video games*.
- HOLMES, Steve (2017): *The rhetoric of videogames as embodied practice: procedural habits*. Routledge.
- HONG, Sun-ha (2015): "When life mattered: the politics of the real in video games reappropriation of history, myth, and ritual". En: *Games and Culture* 10, no. 1. Pp. 35-56. doi: 10.1177/1555412014557542
- HUIZINGA, Jan (2000): *Homo Ludens*. Traducido por Eugenio Imaz. Madrid: Alianza Editorial.
- JENKINS, Henry (12 de diciembre de 2009): "Revenge of the origami unicorn: the remaining four principles of transmedia storytelling". [henryjenkins.org](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html), [http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html)
- JENKINS, Henry (2006): *Convergence culture: where old and new media collide*. Nueva York y Londres: New York University Press.
- JENKINS, T. (2011): "Heavy metal Homer: countercultural appropriations of the Odyssey in graphic novels". En: *Classics and Comics*. G. Kovacs y C. Marshall (Ed.) Oxford: Oxford University Press. Pp. 221-235.
- JUUL, Jesper (2011): *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- KINNAS, Panagiotis; PANAYIOTOPOULOS, Themis; KOTSI-FAKOS, Dimitrios (2023): "Teaching the myth of Theseus through a video game, to primary school students". En: *International Conference on Remote Engineering and Virtual Instrumentation*. Cham: Springer Nature Switzerland. Pp. 375-386
- KIRK, G.S. (2002): *La naturaleza de los mitos griegos*. Traducido por Isabel Méndez Lloret. Barcelona: Paidós.
- KYRIAKOS, Konstantinos (2013): "Ancient greek myth and drama in greek cinema (1930-2012): an Overall Approach". En: *Logeion: A Journal of Ancient Theatre* 3. Pp. 191-232.
- LAHTI, Martti (2003): "As we become machines: corporealized pleasures in video games". En: *The video game theory reader*. Mark J. P. Wolf y Bernard Perron (Ed.). Routledge. Pp. 157-170.
- LAYCOCK, Joseph P. (2015): *Dangerous games: what the moral panic over role-playing games says about play, religion, and imagined worlds*. California: University of California.
- LEINO, Olli (2010): "Emotions in play: on the constitution of emotion in solitary computer game play". Tesis doctoral, University of Copenhagen.
- LOZANO, Alejandro (2018): "Creative possibilities of repetition in videogame aesthetics". En: *Studi di estetica. Italian Journal of Aesthetics* 12. Pp. 59-75.
- LUPTON, Deborah (2015): "Digital bodies". En: *Routledge Handbook of Physical Cultural Studies*. D. Andrews y otros (Ed.). Londres: Routledge. Pp. 200-208.

- MARCOS, Alfredo ((2004): “Aristóteles: una poética de lo posible”. En: *Universitas philosophica* 42.
- MELCER, Edward F. y CUERDO, Marjorie Ann M. (2020): “Death and rebirth in platformer games”. En: *Game User Experience and Player-Centered Design*. Springer, 2020. Pp. 265-293.
- MUKHERJEE, Souvik (Springer, 2015): *Video games and storytelling: Reading games and playing books*.
- MURIEL, Daniel y CRAWFORD, Garry (2018): *Video games as culture: considering the role and importance of video games in contemporary society*. Nueva York: Routledge.
- MURRAY, Janet (1997): *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Massachusetts: The MIT.
- NEWMAN, James (2004): *Videogames*. London: Routledge.
- OTTO, Walter (2006): *Teofanía. El espíritu de la antigua religión griega*. Traducido por Juan Jorge Thomas. Madrid: Sexto piso.
- PARKER, Rob (2017): “The culture of permadeath: roguelikes and terror management theory”. En: *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 9, no. 2. Pp. 123-141.
- PAUL, Joanna (2010): “Cinematic receptions of antiquity: the current state of play”. *Classical Receptions Journal* 2, no. 1. Pp. 136-155.
- PIGLIA, Ricardo (2009): *El último lector*. Barcelona: Anagrama.
- PORTELA LOPA, Antonio (2021): “El mito es lenguaje”. En: *Lenguaje y mito femenino: Greta Garbo en español*. Visor Lingüística 29. Pp. 9-19.
- RAPPAPORT, Roy (1999): *Ritual and Religion in the making of humanity*. Cambridge University Press.
- ROLLINGER, Christian (Ed.) (2020): *Classical Antiquity in Video Games. Playing with the Ancient World*. Nueva York: Bloomsbury.
- SEDGWICK, Eleanor Rose (2021): *Cheat codes of the gods: narrative and greek mythology in video games*. Tesis de Maestría, Texas State University.
- SHINKLE, Eugenie (2005): “Corporealis Ergo Sum: affective response in digital games”. En: *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*. Nate Garrelts (Ed.) North Carolina: McFarland. Pp. 21-35.
- SOLARSKI, Chris (2017): *Interactive stories and video game art: a storytelling framework for game design*. CRC Press.
- TAVINOR, G. (2009): *The art of videogames*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- THOMPSON, Peter (2016): “Video games as mythology”. Honey Badger Brigade. <https://www.honeybadgerbrigade.com/2016/06/22/video-games-as-mythology/>
- TUCKETT, J. D. F. y Robertson, David G. (2014): “Locating the locus of study on ‘religion’ in video games”. En: *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 5.
- VANDEWALLE, Alexander (2020): “Ludendo Discimus: the learning possibilities of video games set in antiquity”. En: *Symposium voor Jonge Classici*. P. 40-46.
- VANDEWALLE, Alexander (2023): “Video games as mythology museums? Mythographical story collections in games”. En: *International Journal of the Classical Tradition*. 1-23.
- WILDE, Poppy (2024): *Posthuman gaming: avatars, gamers and entangled subjectivities*. Londres y Nueva York: Routledge.
- WILSON, MS James Bowie (2020): “Playing with permadeath”. En: *2020 IEEE Games, Multimedia, Animation and Multiple Realities Conference (GMAX)*. IEEE. Pp. 1-5. doi: 10.1109/GMAX49668.2020.9256829
- WINKLER, Martin M. (Ed.) (2001): *Classical myth & culture in the cinema*. Oxford University Press.

**Notas**

- 1 Para el momento de la redacción de este documento me encuentro escribiendo mi tesis doctoral en Filosofía, relativa a la temática.
- 2 Cfr. ERMÍ, Laura y MÄYRÄ Frans (2005): “Fundamental components of the gameplay experience: analysing immersion”. En: *Proceedings of DiGRA: Changing Views - Worlds in Play*. Ed. S. de Castell y J. Jenson (DiGRA, 2005). P. 3.
- 3 Cfr. NEWMAN, James (2004): *Videogames*. London: Routledge. P. 5; BOGOST, Ian (2007): *Persuasive games. The expressive power of videogames*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. P. 7 ss.; AARSETH, Espen ((2001): “Computer game studies, year one”. En: *Game Studies* 1, no. 1. <https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>; MURIEL, Daniel y CRAWFORD, Garry (2018): *Video games as culture: considering the role and importance of video games in contemporary society*. Nueva York: Routledge.
- 4 Cfr. BARTHES, Roland (1994): *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona: Paidós. Pp. 74 ss.
- 5 Gazzard y Peacock sostienen, a propósito de la referencia a una lógica en el ámbito de los videojuegos lo siguiente: “Logic is used in the sense of ‘the way things work together’ to create a whole and cohesive cultural world. [...] This ‘way things work together’ includes physical artifacts of material culture, and all the ways they are used to further depict and represent the cultural view onto and of the world. This includes codes of body movement, spoken sounds, tones of voice, and so on, alongside the interconnected and coherent bodies of attitudes, beliefs, and explanations that structure the world that a culture understands”. GAZZARD, Alison y PEACOCK, Alan (2015): “Repetition and ritual logic in video games”. En: *Games and Culture* 6, no. 6. P. 500.
- 6 Cfr. CLARE, Ross (2021): *Ancient Greece and Rome in videogames. Representation, play and transmedia*. Nueva York: Bloomsbury. P. 3; AARSETH, Espen (1997): *Cyber-text: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press. Pp. 20-21, p. 62.
- 7 Cfr. ATKINS, B. y KRZYWINSKA, T. (2007): “Introduction: videogame, player, text”. En: *Videogame, player, text*. B. Atkins y T. Krzywinska (Ed.) Manchester: Manchester University Press. P. 3.
- 8 CLARE, Ross. *Ob. Cit.* P. 4.
- 9 Sobre el pacto ficcional, cfr. PIGLIA, Ricardo (2009): *El último lector*. Barcelona: Anagrama. P. 8 ss.; ECO, Umberto (1993): *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Madrid: Lumen. Pp. 73 ss.
- 10 Cfr. TAVINOR, G. (2009): *The art of videogames*. Malden, MA: Wiley-Blackwell. Pp. 51-52. A propósito de este particular de la concepción temporal en los parques de diversiones cuya temática está en la Grecia antigua, cfr. CARLÀ-UHINK, F. (2020): *Representations of classical*

## DOSSIER

- Greece in theme parks*. Londres: Bloomsbury Academic. P. 13.
- 11 GRODAL, Torben (2003): "Stories for eye, ear, and muscles: video games, media, and embodied experiences". En: *The video game theory reader*. Mark J. P. Wolf y Bernard Perron (Ed). Nueva York: Routledge. Pp. 129-155.
  - 12 Cfr. CLARE, Ross. *Ob. Cit.* P. 6. También se toma aquí como referencia la teoría de Jenkins a propósito de lo que significa una "transmediación" en el contexto mediático: JENKINS, Henry (2006): *Convergence culture: where old and new media collide*. Nueva York y Londres: New York University Press. P. 21; JENKINS, Henry (12 de diciembre de 2009): "Revenge of the origami unicorn: the remaining four principles of transmedia storytelling". henryjenkins.org. [http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html); JENKINS, T. (2011): "Heavy metal homer: countercultural appropriations of the Odyssey in graphic novels". En: *Classics and comics*. G. Kovacs y C. Marshall (Ed.). Oxford: Oxford University Press. Pp. 221-235; HARVEY, C. (2015): *Fantastic trans-media: narrative, play and memory across science fiction and fantasy storyworlds*. Basingstoke: Palgrave Macmillan. P. 22.
  - 13 Hesíodo, *Teogonía*. P. 528 ss.; *Trabajos y días*. P.48 ss.; Esquilo, *Prometeo encadenado*; Platón, *Protágoras*, 320d – 322a; Píndaro, *Olimpicas*. P. 3; Pausanias, *Descripción de Grecia*, I, 30, 2, entre otros.
  - 14 Homero, *Iliada* II. P. 653 y ss.; *Odisea* XI. P. 601; Higino, *Fábulas*. Pp. 31, 32, 72; Hesíodo, *Teogonía* II., Pp. 507-543; *Escudo de Heracles*; Eurípides, *Heracles*; Sófocles, *Las traquinias*. Del mismo modo, podemos encontrar alusiones a la obra hoy perdida de Pisandro de Cámiros en G. Kinkel, *Epicorum graecorum fragmenta* (1878).
  - 15 Sófocles, *Edipo Rey*; *Antígona*; *Edipo en Colono*; Eurípides, *Las fenicias*; Homero; Higino, *Fábulas*. P. 67; *Odisea* XI. Pp. 271 y ss.
  - 16 Cfr. CABELL, Joseph (1993): *Los mitos, su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Editorial Mairós.
  - 17 Cfr. CHRISTESEN, Paul y MACHADO, Dominic (2007): "Video games and classical antiquity". En: *Classical World* 104, no. 1. Pp. 107-110. doi: 10.1353/clw.2010.a406986107; SEDGWICK, Eleanor Rose (2021): *Cheat codes of the gods: narrative and greek mythology in video games*. (Tesis de Maestría, Texas State University); CLARE, Ross. *Ob. Cit.* Pp. 6-7 y 13-33; ROLLINGER, Christian (Ed.) (2020): *Classical antiquity in video games. Playing with the ancient world*. Nueva York: Bloomsbury. Pp. 1 ss.; Faculty of Classics. Oxford University, "Ep.3 GREEK RELIGION | Let's play *assassin's creed Odyssey* with Oxford University". 9 de diciembre de 2019. <https://youtu.be/OGFp4a603dE>
  - 18 KINNAS, Panagiotis; PANAYIOTOPOULOS, Themis; KOTSIFAKOS, Dimitrios (2023): "Teaching the myth of Theseus through a video game, to primary school students". En: *International conference on remote engineering and virtual instrumentation*. Cham: Springer Nature Switzerland. Pp. 375-386; VANDEWALLE, Alexander (2020): "Ludendo Discimus: the learning possibilities of video games set in antiquity". En: *Symposium voor Jonge Classici*. Pp. 40-46; VANDEWALLE, Alexander (2023): "Video games as mythology museums? Mythographical story collections in games". En: *International Journal of the Classical Tradition*. Pp. 1-23; ECKENFELS, Hannah Jane (2023): "Classical reception of greek mythology in pop culture, video games, and entertainment" (Tesis doctoral, Texas A&M University); DÍAZ GRANDA, Naomi (2021): "Videojuegos de mitología en el aula de Cultura Clásica: aprendizaje cooperativo para el estudio de la mitología griega a través del videojuego *Immortals Fenyx Rising*". En: *Thamyris, nova series. Revista de Didáctica de Cultura Clásica, Griego y Latín* 12. Pp. 59-100.
  - 19 KYRIAKOS, Konstantinos (2013): "Ancient greek myth and drama in greek cinema (1930-2012): an overall approach". En: *Logeion: A Journal of Ancient Theatre* 3. Pp. 191-232; WINKLER, Martin M. (Ed.) (2001): *Classical myth & culture in the cinema*. Oxford University Press; PAUL, Joanna (2010): "Cinematic receptions of antiquity: the current state of play". En: *Classical Receptions Journal* 2, no. 1. Pp. 136-155.
  - 20 Cfr. CHRISTESEN, Paul y MACHADO, Dominic. *Ob. Cit.* P. 107.
  - 21 Cfr. GARFIELD, Alan y MANDERS, Amy (2019): "Video games, Homer to Hesiod: what ancient greek content do video game players see?". En: *ICETC '19: Proceedings of the 11th International Conference on Education Technology and Computers*. doi: 10.1145/3369255.3369302; AUPERS, Steph y de WILDT, Lars (2020): "Eclectic religion: the flattening of religious cultural heritage in video-games". Pp. 312-330. doi: 10.1080/13527258.2020.1746920
  - 22 BARTHES, Roland (1999): *Mitologías*. Traducido por Héctor Schmucler. Buenos Aires: Siglo XXI. P. 108. Curativas añadidas.
  - 23 Cfr. PORTELA LOPA, Antonio (2021): "El mito es lenguaje". En: *Lenguaje y mito femenino: Greta Garbo en español*. Visor Lingüística 29. Pp. 9-19; ACEVEDO, Cristóbal (2002): *Mito y conocimiento*. Universidad Iberoamericana.
  - 24 Cfr. KIRK, G.S. (2002): *La naturaleza de los mitos griegos*. Traducido por Isabel Méndez Lloret. Barcelona: Paidós. Pp. 28 ss.
  - 25 OTTO, Walter (2006): *Teofanía. El espíritu de la antigua religión griega*. Traducido por Juan Jorge Thomas. Madrid: Sexto piso. P. 30.
  - 26 GARCÍA GUAL, Carlos (2006): *Introducción a la mitología griega*. Madrid: Alianza. Pp. 20-21.
  - 27 Cfr. BLUMEMBERG, Hans (2004): *El mito y el concepto de realidad*. Traducido por Carlota Rubies. Barcelona: Herder. Pp. 15 ss.
  - 28 Cfr. Di MURO PELLEGRINO, María (18 de diciembre de 2022): "Videojuegos sobre mitología griega: ¿nuevos espacios rituales?". En: *La Gran Aldea*. <https://lagranaldea.com/2022/12/18/videojuegos-sobre-mitologia-griega-nuevos-espacios-rituales/>
  - 29 LAYCOCK, Joseph P. (2015): *Dangerous games: what the moral panic over role-playing games says about play, religion, and imagined worlds*. California: University of California. P. 185.
  - 30 En este punto, resulta importante aclarar que, para aproximarnos a la compleja noción de lo ritual, lo hacemos siguiendo las discusiones presentadas por Helland, quien sostiene que "... ritual is purposeful engagement with the sacred (whatever the sacred may be for those involved) [...] This is general enough to recognize individual and personal ritual activities alongside formal rites and group rituals. It also recognizes the fluid nature of 'the sacred', which for many people can be something that does not seem 'religious' to the outside observer. No definition of ritual will be perfect on all theoretical levels". Por ello,

- aunque no exista un consenso general entre la crítica acerca de tan intrincada noción, resulta interesante destacar la posibilidad de pensar en los rituales tanto dentro como fuera de ámbitos religiosos institucionalizados. De hecho, la propia condición de un propósito que se dirige a lo ‘sagrado’ nos da cuenta de que esto último no necesariamente se debe asociar a religiones concretas, sino con todo aquello que el practicante pueda asumir en cuanto sagrado. HELLAND, Christopher (2013): “Ritual”. En: *Digital religion. Understanding religious practice in new media worlds*. Heidi A. Campbell (Ed.). Londres y Nueva York: Routledge. P. 27.
- 31 Cfr. BURKERT, Walter (2005): *Cultos místicos antiguos*. Madrid: Trotta. Pp. 109 ss.; (2007): *Religión griega arcaica y clásica*. Madrid: Abada Editores. Pp. 77 ss.
- 32 Cfr. GAZZARD, Alison y PEACOCK, Alan. *Ob. Cit.* Pp.500-501.
- 33 Campbell, a propósito de la relación mito-ritual, apunta lo siguiente: “A ritual is the enactment of a myth – either in a very literal way, or in an extremely abstract way”. CAMPBELL, J. (1990): *An Open Life*. Perennial Library.
- 34 Cfr. CAMPBELL, Joseph (1959): *El héroe de las mil caras*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica; THOMPSON, Peter (2016): “Video games as mythology”. Honey Badger Brigade <https://www.honeybadgerbrigade.com/2016/06/22/video-games-as-mythology/>
- 35 Cfr. HUIZINGA, Jan (2000): *Homo Ludens*. Traducido por Eugenio Imaz. Madrid: Alianza Editorial.
- 36 Cfr. CAILLOIS, Roger (1986): *Los juegos y los hombres. La máscara del vértigo*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- 37 LOZANO, Alejandro (2018): “Creative possibilities of repetition in videogame aesthetics”. En: *Studi di estetica. Italian Journal of Aesthetics* 12. Pp. 59-75; HOLMES, Steve (2017): *The rhetoric of videogames as embodied practice: procedural habits*. Routledge; HONG, Sun-ha (2015): “When life mattered: the politics of the real in video games reappropriation of history, myth, and ritual”. En: *Games and Culture* 10, no. 1. Pp. 35-56. doi: 10.1177/1555412014557542
- 38 Cfr. Di MURO, María y Dos SANTOS, Victoria (2021): “El ritual y lo poético en la esfera digital: la experiencia de Compose.love”. En: *Next: imaginar el postpresente*, editado y compilado por Lorena Rojas Parma y Humberto Valdivieso. Caracas: abediciones. P. 193; RAPPAPORT, Roy (1999): *Ritual and religion in the making of humanity*. Cambridge University Press. Pp. 25-47.
- 39 Cfr. HUIZINGA, Jan. *Ob. Cit.* P.16.
- 40 Cfr. MURRAY, Janet (1997): *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Massachusetts: The MIT; BECK, M. (2021): “Game (Over) ‘Life: autoethnographic performance of video games and play’”. Tesis doctoral, Southern Illinois University Carbondale; WILDE, Poppy (2024): *Posthuman gaming: avatars, gamers and entangled subjectivities*. Londres y Nueva York: Routledge. Pp. 21 ss.
- 41 PARKER, Rob (2017): “The culture of permadeath: roguelikes and terror management theory”. En: *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 9, no. 2. Pp. 123-141; MELCER, Edward F. y CUERDO, Marjorie Ann M. (2020): “Death and rebirth in platformer games”. En: *Game User Experience and Player-Centered Design* (Springer, 2020). Pp. 265-293; CHANG, Alenda *et al.* (2017): “The multiple lives of permadeath: an introduction”. En: *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 9, no. 2. Pp. 103-121. doi: 10.1386/jgvw.9.2.103\_1; WILSON, MS James Bowie (2020): “Playing with permadeath”. En: *2020 IEEE Games, Multimedia, Animation and Multiple Realities Conference (GMAX)*. IEEE 2020. Pp. 1-5. doi: 10.1109/GMAX49668.2020.9256829; HARRIS, John (2020): *Exploring roguelike games*. CRC Press. Pp. 38-43.
- 42 Cfr. MUKHERJEE, Souvik (Springer, 2015): *Video games and storytelling: reading games and playing books*; HOLMES, Dylan (2012): *A mind forever voyaging: a history of storytelling in video games*; CAGE, David (2018): “How video games turn players into storytellers”. TED talks, YouTube, 12 de diciembre de 2018, <https://youtu.be/XowcxYbug0?si=MTT0qeBJ13YmIM3f>
- 43 MARCOS, Alfredo (2004): “Aristóteles: una poética de lo posible”. En: *Universitas philosophica* 42. P. 43.
- 44 JUUL, Jesper (2011): *Half-Real. Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press. P. 12.
- 45 Cfr. BUKATMAN, Scott (1993): *Terminal identity: the virtual subject in post-modern science fiction*. Durham, NC, y Londres: Duke University Press. Pp. 196-197; LAHTI, Martti (2003): “As we become machines: corporealized pleasures in video games”. En: WOLF, Mark J. P. y PERRON, Bernard (Ed.) *The video game theory reader*. Londres y Nueva York: Routledge. Pp. 157-170.
- 46 *Ibid.* P. 164.
- 47 LUPTON, Deborah (2015): “Digital bodies”. En: *Routledge handbook of physical cultural studies*. D. Andrews y otros (Ed.). Londres: Routledge Pp. 200-208; De WITTE, Marleen (2018): “Religion and Media”. En: *The International Encyclopedia of Anthropology*. Pp. 1-5.
- 48 Cfr. LEINO, Olli (2010): “Emotions in play: on the constitution of emotion in solitary computer game play”. Tesis doctoral, University of Copenhagen. Pp. 191 ss.; SHINKLE, Eugenie (2005): “Corporealis Ergo Sum: affective response in digital games”. En: *Digital Game-play: Essays on the Nexus of Game and Gamer*. Nate Garrelts (Ed.). Jefferson, North Carolina: McFarland. Pp. 21-35; BAYLISS, Peter (2010): “Videogames, interfaces, and the body: the importance of embodied phenomena to the experience of videogame play”. Tesis doctoral en Filosofía. RMIT University. Pp. 43-48.
- 49 Sobre este particular, *cfr.* PLATE, S. Brent (2010): “Religion is playing games: playing video gods, playing to play”. En: *Religious Studies and Theology* 29, no. 2. Pp. 215-230; TUCKETT, J. D. F. y ROBERTSON, David G. (2014): “Locating the locus of study on ‘religion’ in video games”. En: *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 5.
- 50 Cfr. HELLAND, Christopher. *Ob. Cit.* Pp. 25 ss.
- 51 Cfr. SOLARSKI, Chris (2017): *Interactive stories and video game art: a storytelling framework for game design*. CRC Press; TED: “How video games turn players into storytellers | David Cage”.
- 52 Cfr. FOUCAULT, Michel (2018): “¿Qué es un autor?”. En: *Otro mundo, otra vida*, traducción de Jorge Dávila San Cristóbal: Acirrema. Pp. 83-112.
- 53 ASIMOS, Vivian (2019): “Playing the myth: video games as contemporary mythology”. En: *Implicit Religion* 21, no. 1. P. 94. doi: 10.1558/IMRE.34691