



Educación mediática en contextos informales: un estudio de caso de la transmisión cultural portuguesa a través de Assassin's Creed

Mario Cerezo-Pizarro¹, Lina Morgado², Francisco Ignacio Revuelta-Domínguez¹ y Jorge Guerra-Antequera¹

¹Universidad de Extremadura (España)

²Universidade Aberta (Portugal)

Recibido: 2023-12-19

Aceptado: 2024-05-21

doi: 10.51698/aloma.2024.42.2.47-57

Educación mediática en contextos informales: un estudio de caso de la transmisión cultural portuguesa a través de Assassin's Creed

Resumen. Los videojuegos son una herramienta de difusión educativo-cultural valorada dentro de la denominada educación mediática informal por su alto potencial para adquirir aprendizajes. El número de videojugadores ha crecido de forma exponencial en las últimas décadas convirtiendo las representaciones sociales y culturales que se realizan en este medio en objeto de estudio y análisis educativo. Los investigadores consideran necesario identificar los rasgos culturales transmitidos a través del videojuego como objeto de estudio, y de la representación cultural portuguesa realizada en este medio. En el análisis realizado se utiliza el estudio de caso y el método analítico cualitativo de Hofstede, desde el enfoque antropológico y cultural que identifica elementos y representaciones de la cultura portuguesa en los videojuegos. Identificando y discutiendo rasgos y elementos culturales que permitirán a investigadores y educadores establecer una base sobre la que construir aprendizajes informales mediados con videojuegos.

Palabras clave: Educación mediática informal, videojuegos, cultura, Portugal, difusión de la cultura.

Media education in informal contexts: A case study of Portuguese cultural transmission through Assassin's Creed

Abstract. Video games are an educational-cultural dissemination tool valued within the so-called informal media education due to their high potential for learning acquisition. The number of video gamers has grown exponentially in recent decades, making the social and cultural representations that are made in this medium an object of study and educational analysis. The researchers find it necessary to identify the cultural traits transmitted through the video game as an object of study, and the Portuguese cultural representations made in this medium. The analysis carried out uses the case study and Hofstede's qualitative analytical method, from the anthropological and cultural approach that identifies elements and representations of Portuguese culture in video games. Identifying and discussing cultural traits and elements that will allow researchers and educators to establish a basis on which to build informal learning mediated with video games.

Key words: Informal media education, video games, culture, Portugal, dissemination of culture.

Correspondencia

Mario Cerezo-Pizarro

Universidad de Extremadura

mariocp@unex.es

Introducción

La industria cultural, y, en concreto, el sector de los videojuegos, ha cambiado considerablemente en los últimos años. Se trata de un proceso de evolución constante que se desarrolla desde su aparición a finales de los años 50, cuando los videojuegos comenzaron siendo solo un entretenimiento para programadores y expertos, hasta hoy en día, cuando la industria y el propio producto como tal afrontan el reto de convertirse en el producto de consumo cultural más demandado del mundo (Asociación Española de Videojuegos [AEVI], 2022; Mainer, 2020). El primero de estos cambios, y el más visible, es su papel en la sociedad, representado por el número de jugadores, que ha pasado de ser minoritario a masivo (Gough, 2020); esto supone un cambio sustancial en cuanto a la percepción social del medio y a la difusión del contenido mediado por videojuegos, que toma relevancia en el panorama internacional (Martínez, 2019; Paredes, 2020). Tanto fuera como dentro de nuestras fronteras, la investigación ha analizado el papel de los videojuegos en la sociedad, buscando encontrar cuáles son las implicaciones del medio en la misma, y considerando consecuente su utilización dentro de entornos estructurados y compaginados con el resto de las responsabilidades vitales y los aspectos ligados al desarrollo integral de los seres humanos (Markey et al., 2020). De forma concreta, y debido a que su grado de difusión en la sociedad ha alcanzado tal magnitud que los videojuegos ocupan gran parte del ocio de jóvenes y adultos (Belli y López, 2008), se observa que cada vez más personas eligen este medio no solo como herramienta de ocio, sino como canal de comunicación, difusión y acceso al contenido cultural (Morales, 2012, 2014).

Desde hace tiempo, los jóvenes prefieren jugar con videojuegos a leer libros (Méndez et al., 2023; Pindado, 2004); esto refleja un cambio de hábitos de consumo, posicionando al videojuego como producto de consumo de referencia a nivel mundial (Wolf y Perron, 2023) frente a los medios tradicionalmente más populares como las series, las películas o los libros, y resignificando las implicaciones entre estos hábitos de consumo y el desarrollo y adquisición de valores culturales (Prensky, 2015), impregnando estos medios de referencias al acervo cultural, que ha provocado un cambio de paradigma en el que los videojuegos pasan de ser un simple pasatiempo a un objeto cultural; transmisor y generador de conocimientos representativos de diversas culturas. En el contexto nacional, un estudio publicado en el año 2020 enunciaba el cambio de percepción en torno al videojuego y sus influencias positivas en el desarrollo de las personas, abriendo las puertas a su uso en la educación y otros sectores (Núñez et al., 2020). Lo que nos lleva a un segundo cambio que pasa por su aceptación en la sociedad, condicionada por sus implicaciones en el panorama educativo (López, 2014), discutidas y valoradas por los investigadores, que enuncian sus potencialidades y virtudes (Mielgo et al., 2022; Tilak y Jadhav, 2019). Estas evidencias sitúan al videojuego como una

herramienta educativa validada en diferentes contextos, entre ellos el luso-español, poniendo de manifiesto que utilizar los videojuegos en el aula resulta eficaz en la transmisión de conocimientos (Sotomayor et al., 2022); y provocando que las implicaciones de los videojuegos como elemento de transmisión cultural educativo formal e informal sean hoy sometidas a debate y estudio (Gee, 2004; Medá, 2018; Montagnana, 2008).

Videjuegos y educación mediática. El videojuego como transmisor educativo-cultural

Como transmisor de contenido, el videojuego representa elementos de culturas y sociedades de un modo solo comparable al cine y la televisión, aunque profundiza más, porque requiere del discente una interacción con el contenido y la asimilación de este, que resulta fundamental en la acción de juego, y construye procesos de socialización y representación (Esnaola, 2006). Cualidades que sitúan el videojuego como una herramienta educativa capaz de transmitir contenido cultural (Sánchez y Esnaola, 2014).

La investigación en este campo evidencia las relaciones entre el videojuego y la transmisión cultural, el medio y el contexto de desarrollo y los objetivos intrínsecos del mismo, encontrando implicaciones filosóficas y sociales (Gómez, 2007), así como el contenido político, social y cultural que se transmite a través de ellos (García et al., 2022; Mena, 2020). Sin embargo, los estudios de videojuegos se enfrentan a los mismos problemas que otras industrias culturales; las grandes producciones no tienen problemas en desarrollar obras completas y con equipos multidisciplinares, pero los estudios pequeños necesitan apoyo y valoración (Zagalo, 2013).

En este sentido existe un riesgo en la semiótica, los investigadores se preguntan ¿cuál es el mensaje que se transmite desde los videojuegos más vendidos? Resulta que, como en el cine, son aquellos que pertenecen a las industrias y a los países más poderosos quienes perpetúan su visión de la sociedad, extendiendo su cultura a todo el planeta (Gómez et al., 2022). Estados Unidos y Japón son buen ejemplo de ello, pues inundan el mercado de producciones que representan sus intereses políticos, ideológicos y culturales (Ledesma y Padial, 2020).

Para enfrentar este hecho, es necesario que las industrias nacionales de los diferentes países reciban el apoyo suficiente para competir con estas condiciones en el mercado internacional y desarrollar producciones que, aunque de menor entidad, representen los valores y la cultura de todas las naciones del mundo. Esto requiere una apuesta firme de administraciones, instituciones e investigadores que permita la validación y el desarrollo del sector cultural asociado al videojuego, dentro de un entorno de comprensión, valoración y representación cultural estructurado (Morales, 2011).

Portugal en los videojuegos

Como hemos desarrollado anteriormente, no todas las industrias del videojuego son iguales. Este hecho tiene

implicaciones en la transmisión y la representación del contenido que se realiza. En concreto, en el caso de Portugal, al no contar con una industria nacional del videojuego lo suficientemente fuerte (European Game Developer Federation [EGDF], 2020; Santos et al., 2016), la difusión de la cultura portuguesa queda limitada a producciones nacionales con un número de ventas y distribución muy reducido (Romeiro et al., 2020), lo que expone la representación de la cultura nacional a interpretaciones que desde otros lugares del mundo con industrias más desarrolladas hacen de su cultura (Zagalo, 2013).

Esto no significa que no se realicen videojuegos en Portugal, sino que el número de empresas y desarrolladores es escaso. Según datos del estudio realizado por Romeiro et al. para SPC Videojogos en 2020, el número de empresas de desarrollo de videojuegos en Portugal no superaba la treintena. Además, en el análisis de los veinte videojuegos más vendidos, nunca se encuentra una producción nacional ni con representaciones del propio país o su cultura y espacios (Romeiro et al., 2020).

No obstante, en el trabajo de contextualización previo a este estudio encontramos algunos ejemplos de la utilización de los videojuegos como medio de difusión de la cultura nacional que son dignos de reseñar, como el videojuego en realidad virtual *Primeira Armada da Índia*, que representa el episodio tradicional nacional de la armada portuguesa frente al gigante Adamastor (Alves et al., 2016) y supone un modelo de mediación del videojuego respecto a la transmisión de la cultura portuguesa. Lo mismo sucede con propuestas como *Portugal 1111: A Conquista de Soure, Under Siege* o *The Inner Sea*, las cuales se desarrollan íntegramente en Portugal representando elementos de su cultura y tradiciones.

Esta investigación responde a cuestiones que problematizan y que nacen del paisaje cultural y social descrito, así como de las inquietudes de los investigadores por resolver el binomio cultura-videojuego que en el panorama portugués aún enfrenta retos y dificultades. A continuación, concretamos los objetivos y las preguntas de investigación para lograr dar una respuesta.

Preguntas y objetivos de investigación

Este trabajo pretende responder a las siguientes preguntas de investigación: ¿cómo se transmiten los aspectos educativo-culturales a través de los videojuegos? ¿Qué formas de representación y comunicación se utilizan? ¿Qué patrones o elementos culturales se representan? ¿Representan una fortaleza educativa a través del grado de ajuste al hecho cultural? ¿Es un modelo de análisis válido? ¿Podemos replicar este modelo de análisis en otras investigaciones?

Los investigadores se proponen para ello los siguientes objetivos:

- Detectar las potencialidades de la educación mediática informal a través de los videojuegos culturales.
- Identificar los patrones o pautas más comunes de la representación mediático-cultural en los videojuegos dentro del contexto portugués.

- Determinar los aspectos positivos y negativos de esta representación, y su influencia en los videojugadores.
- Fundamentar el modelo de análisis.

Método

El enfoque metodológico de esta investigación se ha articulado desde un estudio de caso, un tipo de investigación empírica que examina fenómenos contemporáneos en contextos reales, especialmente cuando los límites entre el fenómeno y su contexto no son claramente evidentes (Simons, 2011; Yin, 2018). Para ello, se estructuró un diseño mixto de investigación, que reunió datos cuantitativos y cualitativos, con el objetivo de seleccionar y catalogar una serie de videojuegos culturales, objeto de este estudio, sobre los que se planteó un análisis estructurado en torno a la difusión y transmisión cultural realizada a través de los videojuegos en Portugal.

Muestra

El conjunto inicial fue de 200 videojuegos publicados en los últimos veinte años, seleccionados entre las propuestas más vendidas del mercado, y se filtraron los productos susceptibles de incluir aspectos de la cultura portuguesa. En la selección de videojuegos para este estudio se tomaron como referencia los datos de publicaciones y ventas recogidos por Statista, la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV), la americana Entertainment Software Association (ESA) y la publicación portuguesa *Setor dos videojogos em Portugal (SPC)* (AEVI, 2022; ESA, 2020 y Romeiro et al., 2020).

Desde esa selección inicial, y atendiendo a factores como el número de copias vendidas, la extensión en el tiempo, los periodos históricos abarcados y la posibilidad de acceso al contenido, encontramos que la saga *Assassin's Creed* era el objeto de estudio adecuado, al agrupar las características necesarias para analizar un amplio periodo de tiempo y aspectos histórico-culturales de Europa y Portugal. En este sentido, los juegos de la franquicia destacaron por realizar representaciones fidedignas de diferentes periodos históricos y culturas, tanto representaciones arquitectónicas de gran valor y concreción histórica como representaciones sociales y culturales que incluían desde aspectos políticos a eventos históricos en sus producciones (Seif El-Nasr, 2008; Vallejo, 2019). Esto delimitó la muestra de estudio a dicha franquicia, que a fecha del estudio se componía de 24 videojuegos, con un total de 12 entregas principales y 12 entregas secundarias. (Ver tabla 1).

Procedimiento

Esta investigación planteó un proceso de análisis de videojuegos basado en un estudio cuantitativo, analítico-descriptivo, fundamentado en el método analítico

Tabla 1. Fase 2 de la investigación. Assassin's Creed. La franquicia.

Entregas o juegos principales	Entregas o juegos secundarios
<i>Assassin's Creed</i> (2007)	<i>Assassin's Creed: Altair Chronicles</i> (2008)
<i>Assassin's Creed II</i> (2009)	<i>Assassin's Creed: Bloodlines</i> (2009)
<i>Assassin's Creed: Brotherhood</i> (2010)	<i>Assassin's Creed II: Discovery</i> (2009)
<i>Assassin's Creed: Revelations</i> (2011)	<i>Assassin's Creed: Multiplayer Rearmed</i> (2011)
<i>Assassin's Creed III</i> (2012)	<i>Assassin's Creed: Project Legacy</i> (2010)
<i>Assassin's Creed IV: Black Flag</i> (2013)	<i>Assassin's Creed: Recollection</i> (2012)
<i>Assassin's Creed: Rogue</i> (2014)	<i>Assassin's Creed III: Liberation</i> (2012)
<i>Assassin's Creed: Unity</i> (2014)	<i>Assassin's Creed: Pirates</i> (2013)
<i>Assassin's Creed: Syndicate</i> (2015)	<i>Assassin's Creed: Memories</i> (2014)
<i>Assassin's Creed: Origins</i> (2017)	<i>Assassin's Creed: Chronicles</i> (2016)
<i>Assassin's Creed: Odyssey</i> (2018)	<i>Assassin's Creed: Identity</i> (2016)
<i>Assassin's Creed: Valhalla</i> (2020)	<i>Assassin's Creed: Rebellion</i> (2018)

Fuente: elaboración propia.

de Hofstede (1994), estructurado en cuatro dimensiones o categorías: a) lenguaje verbal y no verbal, b) rituales, c) valores y d) héroes. Los investigadores tomaron como referencia este modelo, añadiendo nuevos ítems que se fundamentaron en investigaciones ya realizadas, creando así un nuevo formato de investigación que permitió el análisis-validación de los videojuegos como transmisores del contenido cultural.

El formato de investigación planteado se dividió en tres fases, en las que intervinieron como expertos en el área los autores y las autoras del documento: a) fase de análisis de mercado, b) fase de selección y c) fase de análisis final. En la primera fase se analizó el estado actual del mercado del videojuego y se recogió la muestra inicial, seleccionando de entre las propuestas más vendidas aquellas que son susceptibles de incluir aspectos de la cultura portuguesa. Para ello, se atendió a las siguientes categorías: lugar de publicación, idioma, número de ventas por países, origen de los estudios o desarrolladores, contexto histórico y narrativo en el que se enmarca el videojuego, y disponibilidad.

Se consideró que la franquicia de videojuegos *Assassin's Creed* representaba un objeto completo de investigación al abarcar, en algunas de sus entregas, distintos periodos, eventos y representaciones de la cultura occidental. La muestra se redujo así a 24 videojuegos, sobre los que se trabajó para delimitar aquellos en los que Portugal y su cultura eran objeto de representación. La investigación, en esta segunda fase, se centró en definir la contextualización histórica, geográfica, narrativa y descriptiva de los videojuegos que conformaron la muestra final.

Por último, en la fase final, se seleccionaron 5 videojuegos en los que se aludía directamente a Portugal y su cultura, lo que permitió una interacción con los jugadores y las dimensiones culturales portuguesas. Se excluyeron 3 videojuegos en los que la representación se limitaba a menciones menores en la documentación dentro del mismo juego. De este modo, se sometieron a un análisis profundo: *Assassin's Creed: Project Legacy*, *Assassin's Creed: Brotherhood*, *Assassin's Creed: Revelations*, *Assassin's Creed: Rogue* y *Assassin's Creed: Black Flag*; para identificar los elementos de la cultura portuguesa que se representan

en estos videojuegos y responder a las preguntas de investigación.

Esta fase de la investigación constó tanto de sesiones de juego como de la revisión de las *wikis* internas o *animus* de cada entrega o videojuego. El *animus*, además de ser parte del *lore* (trasfondo de un videojuego que consiste en un conjunto de historias, datos, personajes, etc., que conforman el universo representado) (Martínez y Jaén, 2020) de la franquicia, representa un dispositivo electrónico al que cada protagonista debe conectarse para vivenciar las experiencias de personas del pasado, que son controladas por el jugador o jugadora durante el juego; se convierte así en una base de datos que, como jugadores, podemos consultar en cualquier momento del juego, con un acceso rápido desde el dispositivo de control, para ampliar información sobre lugares, acontecimientos, grupos étnicos, etc. (Delalande, 2017). No es un elemento más, porque toda la saga se estructura en torno a dos formas de adquirir el conocimiento: la primera de ellas es la observación directa del entorno y la interacción con sus elementos, mientras que la segunda es el acceso a la base de datos del *animus*, una base de datos interna que se actualiza a medida que el jugador vivencia o descubre nuevos eventos y lugares.

Como se trataba de un análisis cultural y no de una intervención, las sesiones de juego las llevaron a cabo los investigadores, que se apoyaron en los instrumentos de análisis desarrollados *ad hoc*.

Los datos y las conclusiones obtenidas se pusieron a disposición del resto de investigadores para contrastarlos y debatirlos, y conseguir finalmente un índice elevado de acuerdo interjueces (κ de Cohen = .95), fundamentado en el modelo Cohen (1968), que permitió establecer de modo más objetivo los resultados finales de esta investigación.

Análisis de datos

Para cada una de las fases de la investigación se elaboraron instrumentos de selección y análisis que permitieron catalogar y definir los objetos de estudio. En la primera fase, para seleccionar los videojuegos que incluían aspectos de Portugal y su cultura, se utilizó una herramienta específica (ver tabla 2).

Tabla 2. Herramienta de estudio para el análisis de contenido cultural portugués en los videojuegos.

Criterios	¿Sí / No?
P1. El videojuego se ambienta en Portugal y sus colonias o territorios	
P2. El periodo histórico representado tiene alguna relevancia significativa en la historia y cultura de Portugal	
P3. En la carátula o anverso se identifica algún elemento de la cultura o identidad portuguesa	
P4. La narrativa presentada guarda relación con la cultura portuguesa	
P5. En el resumen comercial del videojuego se hace alguna mención a Portugal o su cultura	
P6. El material promocional y de lanzamiento hace alusión a Portugal y su cultura	
P7. Las situaciones de juego muestran elementos y/o características de la cultura portuguesa	

Fuente: elaboración propia.

Tabla 3. Dimensiones en el análisis de videojuegos-cultura.

Criterios	¿Sí / No?	¿Cómo se integran?
Dimensión I. Lenguaje verbal y no verbal (Hofstede, 1994)		
Dimensión I. Uso del lenguaje (Albaladejo-Ortega y Hernández-Pérez, 2018)		
Dimensión I. Marco narrativo (Marcos y Santorum, 2012)		
Dimensión I. Interactividad comunicativa (Albaladejo-Ortega y Hernández-Pérez, 2018)		
Dimensión II. Rituales, actividades colectivas dentro de un grupo (Hofstede, 1994)		
Dimensión II. La sociedad y el rito (Puente y Sequeiros, 2019)		
Dimensión II. La concepción de la cultura (Puente y Sequeiros, 2019)		
Dimensión III. Valores sociales (Puente y Sequeiros, 2019)		
Dimensión III. La dualidad entre el bien o el mal (Hofstede, 1994)		
Dimensión III. Valores preestablecidos (Puente y Sequeiros, 2019)		
Dimensión IV. Concepción del héroe (Hofstede, 1994)		
Dimensión V. Concreción y validez histórica (Alcázar et al., 2020) y (Cuenca et al., 2021)		
Dimensión V. Inmersión y experiencia de juego o aprendizaje (Gee, 2004) (Esnaola, 2006)		

Fuente: elaboración propia.

Una vez delimitadas y seleccionadas las entregas que mostraban o representaban elementos de la cultura portuguesa, en la segunda fase se analizaron de forma pormenorizada y se seleccionaron los objetos de estudio finales, que se sometieron a un análisis pormenorizado en la última fase (ver tabla 3).

El análisis individual de cada investigador y su puesta en común permitieron responder a las cuestiones expuestas en el siguiente apartado.

Resultados

El resultado de los análisis obtenidos sobre la franquicia de *Assassin's Creed* permitió dar respuesta a las preguntas de investigación. Las respuestas sirvieron para refutar un modelo de estudio sobre los aspectos culturales en los videojuegos y para analizar la idoneidad de este medio como herramienta de transmisión cultural; en esta ocasión, Portugal fue el objeto de estudio.

¿Cómo se transmiten los aspectos educativo-culturales a través de los videojuegos?

La transmisión cultural por medio de productos audiovisuales se centró siempre en la perspectiva del interlocutor observante; en el caso de procesos de enseñanza, en la del discente. Se pudo así afirmar que la transmisión se realizó de forma directa, porque el elemento central aquí fue la interacción entre el jugador y el entorno de juego, los contenidos que se presentaron y los personajes, ya fueran controlados por humanos o por la propia máquina (Revuelta et al., 2022). Esto se tradujo en una composición más compleja que requirió de análisis profundos y estructurados de cada videojuego o tipo de videojuego, convirtiéndose en objetos individuales para los que no eran aplicables entre sí los mismos juicios de valor o conclusiones sobre su contenido. En este caso, resulta relevante enunciar las conclusiones obtenidas del análisis del videojuego *Assassin's Creed: Black Flag*, porque consideramos que son concluyentes respecto a la transmisión de contenido cultural en Portugal. Aunque las acciones realizadas dentro del juego estaban previa-

mente guionizadas, permitían un abanico más amplio de posibilidades de interpretación y de asimilación cultural, así como un grado de identificación mayor con el personaje, al que se le atribuían pensamientos o rasgos del propio jugador que amplificaban la significatividad de las acciones desarrolladas mediante la asunción del rol del personaje o personajes y su conexión con el jugador (Caillois, 1986).

De este modo, se demostró que la estructura sobre la que se asentaban los videojuegos estaba pensada para atraer la atención del jugador, mediante los espacios, las interacciones que se realizaban, las posibles respuestas a estas interacciones y la información contenida en el conjunto del medio (Guerra, 2017). Durante el juego, y en concreto en el producto objeto de este análisis, fue posible realizar diferentes acciones, desde liberar esclavos coloniales o implicarse en conflictos bélicos de carácter histórico a identificar culturas y sociedades, persiguiendo pistas sobre las personas, su origen o sus intenciones y objetivos. Todo ello hizo que cada uno vivenciara y sintiera como suyas parte de las experiencias narrativizadas dentro del juego; tal y como puede ocurrir al leer un libro o ver una película, pero de una forma más intensa, porque las acciones influían en el resultado final.

En los videojuegos narrativos y en los *role play games* o RPG como este, que permiten a los jugadores tomar decisiones con un impacto en el transcurso de la historia, el contenido cultural se transmite como una experiencia propia, porque las acciones son generadas por cada jugador o jugadora, que al tomar una decisión percibe los cambios en la narrativa y en los significados que esta contiene, llevando implícita además la transmisión cultural, y lo que es aún más relevante, su capacidad de asimilación e interpretación de la misma.

¿Qué formas de representación y comunicación se utilizan?

Resulta interesante analizar de forma pormenorizada los elementos de representación más comunes en el mundo del videojuego, y en concreto los elementos de representación de la cultura portuguesa que se extrajeron en este análisis. En los diferentes objetos de estudio

se encontraron referencias a ubicaciones y detalles sobre el imperio y las ciudades portuguesas, como los expuestos en *Assassin's Creed: Project Legacy*, *Assassin's Creed: Brotherhood* y *Assassin's Creed: Revelations* a través de las misiones y contratos.

Entre los elementos representados, estaban hechos históricos o datos sobre el comercio naval de la nación portuguesa, que permitían al jugador saber con qué tipo de especias comerciaban e incluso sus destinos y orígenes, al ubicar correctamente las colonias y los recursos (Bouchot, 1958). Es significativo que se identifiquen tanto las principales capitales europeas (ver figura 1), como las colonias portuguesas de Brasil, Mozambique, Príncipe, Ceuta y Macao.



Figura 1. Principales capitales comerciales europeas en el videojuego *Assassin's Creed*.

Fuente: *Assassin's Creed*. Captura de juego.

Existían también representaciones concretas de lugares y momentos históricos, como en el caso de la ciudad de Lisboa, que aparecía representada en *Assassin's Creed: Rogue* de forma física, donde se veía su reconocible línea de costa, sus calles e incluso el interior del Convento do Carmo, antes de desatarse el terrible terremoto de 1755. (Ver figura 2).



Figura 2. Representación de la línea de costa de la ciudad de Lisboa.

Fuente: *Assassin's Creed Rogue*. Captura de juego.

A nivel representativo, resultó muy significativo el hecho de que eventos de tal magnitud y con tal impacto como el terremoto de Lisboa se representen en el juego, porque, al igual que tuvieron un impacto en el transcurso de la historia y en la decisión del protagonista de abandonar la Hermandad a la que pertenecía, estos hechos también tuvieron un impacto en la sociedad y la cultura portuguesa, que recuerda todavía hoy



Figura 3. Collage Imagen. Convento do Carmo en *Assassin's Creed Rogue* (arriba) y Convento do Carmo en la actualidad (abajo).

Fuente: Captura de juego *Assassin's Creed* y la *Guía de Lisboa*.

el terremoto con sus terribles consecuencias (Ferro et al., 2005; Martínez, 2017). (Ver figura 3).

Quedó claro que la comunicación no formal, lo que se narra y lo que se cuenta, tuvo un impacto en quienes jugaron. Pero existió también comunicación formal, orientada e interpelativa, que interactuó directamente con los jugadores.

Hablamos no solo de las entradas de texto o las cinemáticas y diálogos principales, sino también de los detalles contextuales. Caminando por las calles de Lisboa, no solo observamos su espacio, sus estatuas ecuestres y su cultura arquitectónica, sino también sus formas de vida, sus costumbres y su lenguaje. Después del terremoto, los gritos de los NPC, *non playable characters*, expresaban siempre en el idioma local la tensión de la situación: "Ajuda-me!", "Onde estás, minha querida?", "A minha mãe está debaixo dos escombros"; e incluso se contraponía la religiosidad de los portugueses que gritaban desesperados en las calles: "Que Deus nos salve", "Santa María, protégame" con el mensaje final del protagonista en esta misión: "Dios no tuvo nada que ver con esto".

**¿Qué patrones o elementos culturales se representan?
¿Representan una fortaleza educativa a través del grado de ajuste al hecho cultural?**

La identidad cultural a menudo se representa de forma estereotipada o superficial en los videojuegos, y se alude para ello a ideas internacionalmente extendidas que no siempre son una fiel representación de la realidad. Sin embargo, en este estudio identificamos cómo se representaban algunos elementos propios de la cultura portuguesa, tales como los colores nacionales, el rojo y el verde, o los estilos de construcción que podíamos ver cuando el jugador se desplaza por las calles de la ciudad de Lisboa en *Assassin's Creed Rogue*. (Ver figura 4).



Figura 4. Representación de las calles y gentes de Lisboa en *Assassin's Creed: Rogue*.

Fuente: *Assassin's Creed Rogue*. Captura de juego.

La bandera portuguesa, símbolo internacionalmente reconocido, no fue ajena a esta representación. Si bien para dotar de significado y contexto al entorno en las calles de *Assassin's Creed: Rogue* se recurría a los colores actuales: rojo y verde, estos colores, que no se incluyeron en la bandera portuguesa hasta la revolución republicana, en 1911, nunca se utilizaron como representación literal de la bandera.

Este compromiso respecto a la representación lo corroboramos en *Assassin's Creed: Black Flag*, cuando el jugador abordaba un navío y retiraba su bandera. Se pudo observar una representación fidedigna de la bandera y el escudo portugués de 1713; este escudo había abandonado su silueta tradicional de estilo flamenco hacia un estilo afrancesado de la mano de Juan V, que optó por un escudo más barroco, hecho que se representó fielmente y acorde al periodo histórico descrito (Herculano, 2014). (Ver figura 5).



Figura 5. Bandera portuguesa en un navío de guerra de *Assassin's Creed*.

Fuente: *Assassin's Creed: Black Flag*. Captura de juego.

La ubicación y algunos detalles en las entradas de la base de datos del *animus* y las misiones secundarias planteadas reseñaron que el rey Manuel aportó grandes riquezas al imperio portugués, así como el afán por controlar las rutas comerciales navales y desarrollar descubrimientos terrestres y enviar expediciones de misioneros a la India. Esta cultura marinera fue uno de

los elementos más representados en la saga, por la importancia histórica de la marina portuguesa en el periodo representado en algunos de estos videojuegos.

En cuanto al culto religioso del país, en varias ocasiones se aludió a la espiritualidad de los portugueses, y a la influencia de la iglesia en la acción de gobierno. Algunas misiones de comercio reseñaron el papel de los obispos y los papas en las decisiones del monarca.

Por último, se representaron personajes ilustres, tal es el caso de Vasco de Gama, a quien el juego atribuyó una misión de represión contra la Hermandad de los Asesinos que nada tenía que ver con la realidad, ya que la Hermandad era ficticia, aunque sí con las habilidades navales del personaje (Subrahmanyam, 1998). (Ver figura 6).

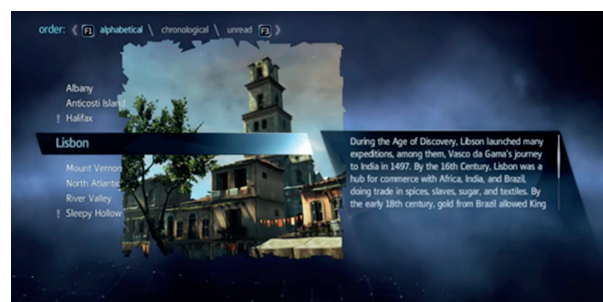


Figura 6. Entrada de base de datos sobre Lisboa *Assassin's Creed*.

Fuente: *Assassin's Creed Rogue*. Captura de juego. Base de datos del Animus.

En la Isla de Santo Tomé, Príncipe, el capitán pirata Edward Kenway se enfrentó por primera vez a los marineros portugueses, antes de recibir la misión de la bandera mencionada anteriormente. En este hilo de secuencias pudimos disfrutar de una larga y extensa conversación en portugués que se producía entre los marineros y los capitanes sobre aspectos de la vida marina.

Durante los hechos narrados en *Assassin's Creed: Black Flag*, los imperios portugueses, españoles y británicos se encontraban sumidos en intensas luchas por el control del comercio marítimo y la influencia en el continente americano. Este hecho hizo que todas estas potencias estuvieran representadas por sus marineros; el uniforme marino portugués, uno de sus símbolos más internacionales, se caracterizaba por los tonos azules y rojos (Cutileiro, 1983), que en el juego se representaron fieles a la realidad. (Ver figura 7).



Figura 7. Representación de los uniformes y marineros portugueses en *Assassin's Creed*.

Fuente: *The Art of Assassin's Creed: Black Flag*. Captura del libro (Davies, 2013).

Las alusiones a la flota se estructuraban en torno a la misión o el tipo de barco que había que enfrentar. Entre los navíos portugueses destacaban los grandes buques de guerra, caracterizados por su lentitud, pero con una gran capacidad de fuego que representaba la letalidad de aquellos buques que permitieron a Portugal convertirse en una potencia marítima en los siglos XV y XVI.

Cabe destacar la representación de una batalla naval entre uno de estos grandes navíos portugueses y una ingente cantidad de barcos de menor calado, más rápidos y capaces de huir del buque de guerra; hecho que representa uno de los mayores problemas que el imperio marítimo tuvo que enfrentar, y que terminaría decantando la balanza del lado de otras naciones (San Juan, 2016).

¿Es un modelo de análisis válido?

La investigación presentada señala que se ha realizado un proceso de recopilación de datos correcto. No obstante, cabe mencionar que la búsqueda de material ha sido un proceso complejo debido a dos cuestiones principales: 1) la escasa producción de videojuegos que se generan alrededor de la cultura portuguesa específicamente y 2) la globalización y la inmensa historia del país hacen que existan referencias culturales en videojuegos no necesariamente desarrollados en Portugal, como *Assassin's Creed: Rogue* y el terremoto de Lisboa; *Endwar*, donde se libran batallas en un distópico territorio portugués; *Grand Theft Auto IV*, donde se puede observar un barrio de migrantes portugueses; y, en el caso de *Tomb Raider*, la protagonista visita una carabela portuguesa naufragada siglos atrás, un elemento que también aparece en diversos videojuegos de carreras y simuladores de conducción.

La gran cantidad de información recogida y la multitud de aspectos del acervo cultural de la nación portuguesa que se observaron en este estudio permiten afirmar que el modelo de análisis utilizado permitió la obtención de datos relevantes, los cuales permitieron centrar la atención en los aspectos de la cultura que se transmiten a través del videojuego, estructurando estos de modo organizado y exponiendo resultados para cada objeto de estudio, lo que facilitó la creación de categorías y la aplicación de análisis.

¿Podemos replicar este modelo de análisis en otras investigaciones?

Tomando como referencia el desarrollo de este modelo en evaluación y la fundamentación teórica sobre las dimensiones y los estudios que abalan la definición de cada dimensión, se pudo considerar y enunciar que este modelo de análisis es extrapolable a otras investigaciones que busquen recopilar información sobre el acervo cultural de otros países, e incluso conocer cómo interaccionan las diferentes referencias culturales en videojuegos que amalgaman información relativa a las mismas; por ejemplo, aquellos que reflejan hechos

históricos. Por este motivo, el diseño y el formato de esta investigación se expuso tanto en esta como en otra publicación (Revuelta et al., 2022), lo que se espera que permita replicar este modelo de análisis si otros investigadores lo desean.

Discusión

Los análisis e investigaciones desarrolladas sobre los videojuegos como medio para la difusión cultural han demostrado su validez como transmisores de contenido con profundas implicaciones en la construcción del conocimiento de la sociedad y la difusión de la cultura (Méndez, 2015). En este sentido, las aproximaciones culturales que se realizan desde este medio se han multiplicado en los últimos años, a la vez que crece el consumo y el número de producciones en el mercado; el videojuego se convierte en un medio fuertemente difundido gracias a la inmediatez de los nuevos soportes digitales, que permiten una mayor permeabilidad cultural en todos los niveles de la sociedad (Mejía et al., 2009).

Las investigaciones desarrolladas sobre el mercado del videojuego, así como esta investigación, y en concreto la selección de la franquicia de *Assassin's Creed* como objeto de estudio, proporcionaron respuestas a las preguntas de investigación planteadas. Estas respuestas refutan un modelo de estudio sobre los aspectos culturales en los videojuegos y analizan la idoneidad del medio como herramienta de transmisión cultural, centrándose en Portugal como objeto de estudio.

En cuanto a la transmisión de aspectos culturales a través de los videojuegos, se destaca que la interacción entre el jugador y el entorno, los contenidos y otros personajes genera una composición más compleja y profunda (Marcos y Santorum, 2012). Aunque las acciones están guionizadas, permiten un abanico amplio de posibilidades, lo que amplifica la significatividad de las acciones desarrolladas. Los videojuegos narrativos y de rol permiten a los jugadores tomar decisiones que impactan en la historia y en los significados que esta contiene, e implican transmisión cultural y capacidad de asimilación e interpretación, lo que permite el desarrollo de interpretaciones únicas condicionadas por el propio perfil del jugador y la interacción con el medio.

Conclusiones

Basándonos en el análisis realizado, es posible concluir que la serie de videojuegos de la muestra presentan un conjunto de dimensiones entre las que se encuentran las formas de representación y comunicación que a su vez se manifiestan a través de elementos como las ubicaciones, los detalles históricos y los datos reales sobre la vida, la cultura, los ritos y las tradiciones de la sociedad portuguesa. Y destacan en este videojuego las referencias al comercio naval portugués, así como a personajes y momentos históricos, que tienen considerables implicaciones en la construcción de la identidad nacional (Moya y Moreno, 2022; Salfate, 2020).

Destaca la profunda representación de Lisboa antes y después del terremoto de 1755, un hecho marcado en la memoria colectiva portuguesa, que se desarrolla a través de detalles contextuales del lenguaje de los personajes (comunicación no formal) y mediante entradas de texto, cinemáticas y diálogos principales (comunicación formal), los cuales permiten una inmersión completa en los significados culturales presentes en la memoria colectiva.

Con relación a los patrones o elementos culturales, destaca el compromiso de algunos desarrolladores por representar fielmente la realidad cultural, que a su vez los acerca cada día más a los medios tradicionales, haciendo necesario como en la literatura comenzar a distinguir entre los diferentes exponentes. Así, tras el proceso de análisis realizado, se observa que en los videojuegos están presentes elementos identificativos de la cultura portuguesa de reconocido valor (Leal, 2010), como los colores nacionales, las vestimentas, los estilos de construcción, las banderas y los escudos históricos, la cultura marinera, la influencia de la iglesia y los personajes ilustres. Esto permitirá a los educadores implementar en los diferentes procesos educativos aquellos contenidos específicos de diferentes áreas curriculares relacionados con la cultura portuguesa.

Aunque se reconoce, según los resultados, que la identidad cultural en los videojuegos puede estar estereotipada o presentarse de forma superficial, esto pone de relieve la necesidad de investigaciones que orienten los procesos de educación mediática informal, con el objetivo de criticar y reestructurar la visión de estos objetos culturales desde perspectivas estereotipadas y superficiales.

En cuanto al modelo de análisis utilizado, se concluye que ha permitido obtener datos relevantes y estructurar la información de manera organizada, facilitando la creación de categorías y la aplicación de análisis. Se considera que este modelo de análisis puede ser replicable en otras investigaciones, basándose en la experiencia previa de los investigadores y en la fundamentación teórica que respalda cada dimensión.

En resumen, los resultados de la investigación muestran cómo *Assassin's Creed* transmite aspectos educativo-culturales, utilizando diversas formas de representación y comunicación dentro de la educación mediática informal.

Limitaciones del estudio

Este estudio está sujeto a una serie de limitaciones y aspectos que considerar; en concreto, es importante reseñar que el mercado de videojuegos se encuentra en constante evolución, por lo que, en la fecha de publicación del estudio, la desarrolladora Ubisoft ya ha publicado y anunciado nuevas entregas que podrían incluir elementos o aspectos culturales sobre esta u otras culturas. Del mismo modo, combinar hechos históricos con elementos ficticios puede generar en el interlocutor una falsa sensación de seguridad respecto a la veracidad del contenido asimilado, la cual se hace

aún más patente en producciones tan sumamente cuidadas como esta. Por eso, debemos entender este hecho como una limitación a la hora de introducir el juego en el aula, pero también como una posible vía de estudio para comprender las relaciones que la comunidad de jugadores establece con el contenido reproducido. Hay que diferenciar y resaltar el potencial educativo que presentan los videojuegos culturales cuando coexisten los contenidos basados en hechos históricos fundamentados científicamente y los contenidos ficticios como licencias artísticas del medio, puesto que no dejan de ser una producción comercial.

Del mismo modo, es necesario exponer que el diseño de investigación realizado se limita a las interpretaciones específicas de los investigadores o investigadoras participantes, y reconocer que, aunque profundiza en los aspectos de juego y fundamenta sus investigaciones en otros estudios, este hecho puede implicar un sesgo ideológico o cultural en las interpretaciones realizadas. Para evitarlo, se utilizó una validación interjueces, la cual se explica en el apartado de diseño. Así, la autoría reconoce las limitaciones de su estudio y pretende que la difusión de este artículo de investigación motive otras investigaciones para debatir, analizar o corroborar las conclusiones alcanzadas.

Declaración de divulgación de los autores

No existe conflicto de intereses. Este artículo pertenece al trabajo de investigación de una tesis doctoral desarrollada en la Universidad de Extremadura dentro del Programa de Doctorado (R010) Innovación en Formación del Profesorado. Asesoramiento, Análisis de la Práctica Educativa y TIC en Educación. Es además producto de una estancia de investigación derivado del Programa Erasmus Movilidad Prácticas 2023/2024. Proyecto 2022-1-ES01-KA131-HED-000059156 para movilidad realizada en la Universidade Aberta de Lisboa (Portugal) durante los meses de abril a junio de 2023. Su realización ha sido posible gracias al apoyo del LE@D, Laboratório de Educação a Distância e eLearning, donde el doctorando realizó una estancia de investigación.

Referencias

- AEVI. (2022). *La industria del videojuego en España en 2021*. LLYC.
- Albaladejo-Ortega, S. y Hernández-Pérez, J. (2018). Videojuegos: entre la narración y la interacción. Propuesta de una metodología de análisis de la agencia y la interactividad. En D. Aranda, J. Sánchez-Navarro, & A. J. Planells (coords.). *Game & Play: La cultura del juego digital* (pp. 23-35). Egregius.
- Alves, L. M., Cruz, G., Azevedo, D., Rodrigues, R., Paredes, H., Morgado, L., Barbosa, L. F., Martins, P., Fonseca, B., Cristóvão, P., De Carvalho, F., y Cardoso, B. (2016). Exploring educational immersive videogames: An empirical study with a 3D multimodal interaction prototype. *Behaviour and Information Technology*, 35(11), 907-918. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2016.1232754>

- Belli, S., y López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179. <https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v0n14.570>
- Bouchot, A. (1858). *Historia de Portugal y de sus colonias*. Librería Española.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económico.
- Cohen, J. (1968). Weighted kappa: Nominal scale agreement with provision for scaled disagreement of partial credit. *Psychological Bulletin*, 70, 213-220. <https://doi.org/10.1037/h0026256>
- Cutileiro, A. (1983). *O Uniforme Militar na Armada. Três Séculos de História. Tomo I (ao Tomo III)*. Lisboa: Amigos do Livro.
- Davies, P. (2013). *The Art of Assassin's Creed Black Flag*. Titan Books.
- Delalande, G. (2017). *El universo de Assassin's Creed en infografías*. Hachette Filipacchi.
- ESA. (2020). *2020 essential facts About the video game industry*. Entertainment Software Association.
- Esnaola, G. (2006). *Claves culturales en la construcción del conocimiento: Qué enseñan los videojuegos*. Alfabrama.
- Sánchez, F. y Esnaola, G. (2014). Los videojuegos en la educación. *Aularia. Revista Digital de Comunicación*, 3(1), 21-26.
- European Game Developer Federation. (2020). *European video games industry. Insights report*. ISFE.
- Ferro, M. J., Amador, F., & Serrano, M. (2005). O terremoto de Lisboa de 1755: Tremores e temores. *En Cuadernos Dieciochistas*, 6, 43-77.
- García, S. G., Merayo, M. D. M. C., Ibáñez, M. V., y Stolle, P. D. (2022). La política a la que jugamos. Cultura, videojuegos y ludificación política en la plataforma Steam. *Index. comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 12(2), 277-303. <https://doi.org/10.33732/ixc/12/02Lapoli>
- Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Aljibe.
- Gómez, S. (2007). Videojuegos: El desafío de un nuevo medio a la comunicación social. *Historia y Comunicación social*, 12, 71-82.
- Gómez, S., Chicharro, M., Vicent, M. y Duránte, P. (2022). La política a la que jugamos. Cultura, videojuegos y ludificación política en la plataforma Steam. *Index comunicación*, 12(2), 277-303. <https://doi.org/10.33732/ixc/12/02Lapoli>
- Méndez, R. (2015). Localización y cultura: comprender los videojuegos como referentes culturales. *Entreculturas. Revista de Traducción y Comunicación Intercultural*, (7-8), 741-759. <https://doi.org/10.24310/Entreculturasertci.vi7-8.11365>
- Gough, C. (2020). *Number of gamers worldwide 2020*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>
- Guerra, J. (2017). *Estudio evaluativo de prevención del acoso escolar con un videojuego*. (Tesis doctoral, Universidad de Extremadura). Dehesa. <http://hdl.handle.net/10662/6030>
- Herculano, A. (2014). *História de Portugal-I (Vol. 1)*. Edições Vercial.
- Hofstede, G. (1994). The business of international business is culture. *International business review*, 3(1), 1-14. [https://doi.org/10.1016/0969-5931\(94\)90011-6](https://doi.org/10.1016/0969-5931(94)90011-6)
- Leal, E. C. (2010). República portuguesa, secularização e novos símbolos (1910-1926). *História: revista da Faculdade de Letras da Universidade do Porto*, 11, 121-134.
- Ledesma, A. F., y Padial, P. V. (Eds.). (2020). *Ideological games: videojuegos e ideología*. Héroes de Papel Studies.
- López, I. (2014). *¿Qué es un videojuego?: claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Arcade.
- Mainer, B. (2020). Fotografía del videojuego: una nueva economía en la sociedad digital. *Revista Telos*. Fundación Telefónica.
- Marcos, M. y Santorum, M. (2012). La narración del videojuego como lugar para el aprendizaje inmersivo. *Revista de Estudios de Juventud*, 98, 77-89.
- Martínez, J. (2019). Percepciones de estudiantes y profesores acerca de las competencias que desarrollan los videojuegos. *Pensamiento Educativo, Revista de Investigación Latinoamericana (PEL)*, 56(2), 1-21. <https://doi.org/10.7764/PEL.56.2.2019.3>
- Martínez, J. M. (2017). El Terremoto de Lisboa de 1 de noviembre de 1755. *Física de la Tierra*, 29(0), 47-60. <https://doi.org/10.5209/FITE.57340>
- Martínez López, F., & Jaén Pozo, R. (2020). El Lore en los videojuegos. Una forma de estimular la motivación de los estudiantes en educación superior. En Paredes Otero, G. (coord.). *Comunicación y videojuegos. Reflejando la sociedad a través del ocio interactivo* (pp. 181-208). Sevilla: Egregius
- Markey, P., Ferguson, C., & Hopkins, L. (2020). Video Game Play: Myths and Benefits. *American Journal of Play*, 13(1), 87-106.
- Medá, I. (2018). *Desarrollo, difusión e impacto social y cultural de los videojuegos de 8 bits en España (1983-1992)* (Tesis doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona). Tesis Doctorals en Xarxa. <http://hdl.handle.net/10803/463027>
- Mejía Z., C., Rodríguez, M., y Castellanos, B. (2009). Mentes, videojuegos y sociedad. Algunos puntos cruciales para el debate. *Revista Guillermo de Ockham*, 7(1), 19-30.
- Mena, V. (2020). Consumo de imperialismo cultural con contenidos históricos estadounidenses de 2010-2017: los videojuegos. (Trabajo de fin de grado). Universidad Externado de Colombia. <https://doi.org/10.57998/bdigital.handle.001.3852>
- Méndez, R. (2015). Localización y cultura: comprender los videojuegos como referentes culturales. *Entreculturas. Revista de Traducción y Comunicación Intercultural*, (7-8), 741-759. <https://doi.org/10.24310/Entreculturasertci.vi7-8.11365>
- Méndez, C. R., Palacios Montero, N. A., & Méndez Palacios, D. (2023). Uso de videojuegos y su incidencia en la juventud actual. *Killkana Social*, 7(1), 83-94. <https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v7i1.1242>
- Mielgo, I., Seijas, S., y Grande de Prado, M. (2022). Revisión sistemática de la literatura: Beneficios de los

- videojuegos en Educación Primaria. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 8(1), 31-43. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2022.v8i1.11144>
- Morales, E. (2011). Los videojuegos: apostar por la cultura multimedia. En *Informe sobre la cultura española y su proyección global* (ICE-2001) (pp. 133-151). Observatorio de la Comunicación Científica.
- Morales, E. (2012). El reconocimiento institucional español de los videojuegos como industria cultural: propuestas para crear industria. *Derecom*, (11), 2.
- Morales, E. (2014). *La nueva cultura multimedia en la era digital: el caso de los videojuegos* (Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid). Doctra UCM. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/38640>
- Montagnana, V. (2008). *Videojuegos: una nueva forma de cultura*. Ma Non troppo.
- Moya, J. A., y Moreno, A. C. (2022). Debates transmedia e identidades nacionalistas a través de videojuegos: teoría y práctica. *Contratexto*, (38), 21-41. <http://dx.doi.org/10.26439/contratexto2022.n038.5873>
- Núñez, E., Sanz, Y., y Ravina, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1-18. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>
- Paredes, G. (2020). *Comunicación y videojuegos. Reflejando la sociedad a través del ocio interactivo*. Egregius ediciones.
- Pindado, J. (2004). El desencuentro entre los adolescentes y la lectura. *Comunicar*, 12(23), 167-172. <https://doi.org/10.3916/C23-2004-27>
- Prensky, M. (2015). *No me molestes mamá, ¡estoy aprendiendo!*. Ediciones SM.
- Puente, H. y Sequeiros, C. (2019). Goffman y los videojuegos: Una aproximación sociológica desde la perspectiva dramaturgica a los dispositivos videolúdicos. *Revista Española de Sociología*, 28(2), 2. <https://doi.org/10.22325/fes/res.2018.74>
- Revuelta, F. I., Guerra, J., Cerezo, M., y Melo, J. (2022). La dimensión cultural en los videojuegos en L. López et al. *Educación y ecologías de aprendizaje*. (1 ed., Vol.1. pp.111-139). Dykinson. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2zp4tn1.10>
- Romeiro, P., Nunes, F., Santos, P. A., y Pinto, C. (2020). *Atlas do Setor dos Videojogos em Portugal #2*. SPCV, Lisboa.
- San Juan, V. (2016). *Grandes batallas navales desconocidas*. Nowtilus.
- Salfate, G. (2020). *Videojuegos y construcción de identidad: Un acercamiento desde la teoría del Actor-Red*. (Tesis doctoral, Universidad de Chile). Repositorio académico de la Universidad de Chile. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/192233>
- Santos, P. A., Romeiro, P., Nunes, F., y Pinheiro, C. (2016). *O Setor dos Videojogos em Portugal*. SPC videojogos.
- Seif El-Nasr, M., Al-Saati, M., Niedenthal, S., & Milam, D. (2008). Assassin's creed: A multi-cultural read. *Loading...*, 2(3).
- Simons, H. (2011). *El estudio de caso: Teoría y práctica*. Ediciones Morata.
- Sotomayor, A., Gértrudix, F., y Rivas, B. (2022). Videojuegos como meio de transmissão de aprendizagem na educação formal. Uma revisão bibliográfica no contexto luso-espanhol. *Revista Colombiana de Educación*, (85), 240-240. <https://doi.org/10.17227/rce.num85-12744>
- Subrahmanyam, S. (1998). *Vasco de Gama*. Crítica.
- Tilak, D. G. y Jadhav, B. (2019). A Study of advantages of playing video games for people. *Pramana Research Journal*, 9(4), 272-278.
- Vallejo, D. M. (2019). Assassin's Creed: Orígenes y la idoneidad del videojuego de mundo abierto para la difusión del patrimonio. *Erph: Revista electrónica de Patrimonio Histórico*, 114-136. <https://doi.org/10.30827/e-rph.v0i25.17889>
- Wolf, M. J. P., & Perron, B. (Eds.). (2023). *The Routledge companion to video game studies (Second edition)*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003214977>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research: Design and methods (6th ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Zagalo, N. (2013). *Videojogos em Portugal: História, tecnologia e arte*. Lisboa: FCA Editora de informática.