

# KAMCHATKA

REVISTA DE ANÁLISIS CULTURAL

---

## NOSTALGIA, IDEOLOGÍA Y SIMBOLOGÍA FRANQUISTA EN *ROJO: A SPANISH HORROR EXPERIENCE*

Nostalgia, ideology and Francoist symbology in *ROJO: A Spanish Horror Experience*

---

**SARA REBOLLO-BUENO**  
Universidad Loyola Andalucía (España)

srebollo@uloyola.es

<https://orcid.org/0000-0001-8179-6562>

Recibido: 2 de mayo de 2024

Aceptado: 9 de septiembre de 2024

**ANTONIO FRANCISCO CAMPOS MÉNDEZ**  
Universidad Loyola Andalucía (España)

afcampos@uloyola.es

<https://orcid.org/0000-0003-4974-680X>

<https://doi.org/10.7203/KAM.24.28463>

N. 24 (2024): 695-714. ISSN: 2340-1869

---

**RESUMEN:** En un contexto social, político, económico y cultural marcado por una concatenación de crisis y la polarización ciudadana, España se enfrenta al ascenso de la derecha radical y con él al recuerdo y la nostalgia de la dictadura franquista. Ante esto, y conociendo que los videojuegos son instrumentos de transmisión de ideologías, el objetivo principal de este trabajo es relacionar el contexto político, social e ideológico del país con videojuegos contemporáneos que tratan la memoria histórica, en concreto, *ROJO: A Spanish Horror Experience*. Este es un videojuego de terror que transporta al jugador a la casa de un nostálgico franquista, el cual decide torturar y asesinar a izquierdistas. A través de una entrevista al creador y un análisis crítico del discurso, el trabajo muestra cómo el videojuego refleja el resurgir de la derecha radical y cómo las españoladas se posicionan como importantes símbolos para contextualizar el pasado y el presente político del país. Así, *ROJO* se erige como un videojuego de terror que utiliza la sátira para enviar un mensaje antifascista, utilizando símbolos que, hoy día, son parte de la imagen de partidos como Vox, pues los usan para su propia identificación.

**PALABRAS CLAVE:** Ideología; Videojuegos; Política; Nostalgia; Franquismo

**ABSTRACT:** In a social, political, economic and cultural context marked by a concatenation of crises and the polarisation of citizens, Spain is facing the rise of a far-right party and with it the memory and nostalgia of Franco's dictatorship. For this reason and knowing that video games are important instruments for the transmission of ideologies, the main objective of this work is to relate the political, social and ideological context of the country with contemporary video games that deal with historical memory, as *ROJO: A Spanish Horror Experience*. This study object is a horror videogame that transports the player to the house of a Francoist nostalgic, who decides to torture and murder leftists. Through an interview with the creator and a critical analysis of the discourse, the work shows how the video game reflects the resurgence of the extreme right and how the Spanishadas are positioned as important symbols to contextualise the country's political past and present. In the end, *ROJO* stands as a horror video game that uses satire to send an anti-fascist message, using symbols that, nowadays, are part of the image that extreme right-wing political parties, such as Vox, use for their own identification.

**KEYWORDS:** Ideology; Videogame; Politics; Nostalgia; Francoism

## INTRODUCCIÓN

Los videojuegos muestran unas narrativas, representaciones e imaginarios que acaban por ser parte de nuestra idea de la realidad, pues –lejos de ser simples presentaciones de mundos alternativos e imaginarios– “pueden actuar como reflejo de la realidad e interacción social” (Moya Martínez, 2021: 9). Sicart (2021) considera que “play is a mode of being in the world that structures both reality and agency” (2021: 24). Esto no es de extrañar, pues los videojuegos son parte de la cultura de masas, caracterizada esta por su creación/aportación al imaginario colectivo (Adorno, 2008; Hernández-Santaolalla, 2018; Huici, 2018); de hecho, este medio es catalogado como culturalmente dominante en la sociedad contemporánea (Muriel y Crawford, 2018).

Esta interpretación y reinterpretación de la realidad que se realiza desde los videojuegos no se debe solamente a lo más evidente, como la simbología y/o iconografía, sino que las narrativas, las dinámicas y las funcionalidades que se ofrecen son aspectos importantes (Rodríguez Serrano, 2014; Sequeiros Bruna, Puente Bienvenido y Fernández Ruiz, 2021). De hecho, Bogost (2007) profundiza en cómo se crean significados a través de los videojuegos, lo cual conlleva la transmisión de mensajes e ideas a los receptores. No obstante, además de las peculiaridades internas del juego, también son fundamentales los aspectos externos, como el contexto. Dichas (re)interpretaciones no podrían aludir a la realidad de los individuos si el contexto no se tuviese en cuenta, al fin y al cabo, es un factor de influencia directa, pues el juego se origina, diseña y desarrolla en unas características sociales, políticas, ideológicas y culturales concretas (Esnaola Horaceck y Levis, 2008). Al fin y al cabo, la cultura de masas es considerada una vía útil para conocer la sociedad y, en general, el contexto en el que se crearon los productos culturales. Por lo tanto, los videojuegos –al igual que el resto de narrativas derivadas de la *popular culture*– se consideran intermediarios con una doble función: (1) reflejar y asumir las peculiaridades del contexto en el que han sido creados y (2) (re)interpretar esos aspectos culturales, sociales, políticos, ideológicos y económicos, aportando a la idea de realidad.

Conociendo la relación entre los videojuegos y el imaginario colectivo, no es de extrañar que la creación, alusión y desarrollo de identidades tome un papel protagonista, pues al moldear la realidad, las narrativas videolúdicas van definiendo rasgos identitarios (Muriel y Crawford, 2018; Moreno Cantano, 2022). Esto conlleva un importante peso ideológico, pues la definición de unos rasgos físicos y/o emocionales determina la creación de un grupo y, por ende, la exclusión de otro/s. No obstante, esto no es materia nueva, pues la cultura de masas ha transmitido creencias, obsesiones y, en general, cuestiones ideológicas (Huici, 2018). No hay que

soslayar que los videojuegos a menudo tratan y profundizan sobre temas morales y sociales, “playfully engaging players not just as consumers but also, and more critically, as reflective ethical beings” (Sicart, 2019: 149). De hecho, los videojuegos, siendo parte de la cultura de masas, se han erigido como importantes instrumentos políticos e ideológicos (Moya Martínez, 2021; Sequeiros Bruna, Puente Bienvenido y Fernández Ruiz, 2021). Por lo tanto, y como veremos, toman un papel fundamental cuando su narrativa versa sobre memoria histórica, donde las (re)interpretaciones están marcadas por un fuerte componente ideológico, primando unos valores, símbolos e ideas sobre otros.

En definitiva, este texto versa sobre videojuegos centrados en la memoria histórica española, pues, como es conocido, esta está marcada por una larga dictadura liderada por Francisco Franco que, todavía hoy, encuentra cabida en la actualidad política del país y que está relacionada con las conocidas como españoladas –símbolos culturales con significados peculiares–, sobre las que profundizaremos más adelante.

## IMAGEN HISTÓRICA DEL VIDEOJUEGO

La representación histórica en el videojuego no es nueva, pues –al igual que toda la trayectoria videolúdica– bebe de las representaciones cinematográficas y, en general, de otros medios de comunicación. Esto quiere decir que el aparato interactivo para con el jugador discurre en una serie de espacios que, en su mayoría, son conocidos por los receptores. A estos se les conoce como “retrolugares” (Venegas Ramos, 2020b) cuya función principal consiste en la reconstrucción idealizada y simplificada del pasado. Al respecto, Venegas Ramos (2020a) explica que la configuración histórica en los medios de comunicación masivos se convierte en una “hiperhistoria”, es decir, un espectáculo colosal para el gran público basado en la seducción, la rentabilidad y la diversión. Esta hiperhistoria se constituye como una sucesión de imágenes de rápida asimilación para la audiencia, convirtiéndose en una realidad popular (Venegas Ramos, 2020a). Por lo tanto, como deducción, los jugadores reciben unas representaciones distorsionadas.

Según Venegas Ramos (2020a), este tratamiento del pasado se hace de dos formas en las narrativas videolúdicas, las cuales se basan en la teoría de Todorov (2000). Esta indica que la representación de la memoria puede ser “literal” o “ejemplar”. La primera de ellas se caracteriza por someter el presente al pasado, replicando los errores cometidos. En cambio, la segunda permite aprovechar las lecciones del pasado, aprenderlas y aplicarlas al presente. En el ámbito del videojuego, la memoria literal es la más utilizada, intentando realizar un “teatro de la memoria” (Venegas Ramos, 2020b). Sin embargo, a esto no se le presupone objetividad, sino que, explica Venegas Ramos (2020a), acaba promoviendo la espectacularización característica de

la hiperhistoria y, además, fomenta el uso del videojuego como herramienta propagandística. Por su parte, este mismo autor expone que la memoria ejemplar permite realizar una crítica a los hechos pasados y, a su vez, utilizarlos como advertencia. El uso de la memoria ejemplar dispone de recursos para la conmemoración, pero no con actitud celebrativa sino como un recuerdo sentido y doliente sobre las víctimas (2020b). Si bien es cierto que hay que tener en cuenta que algunas representaciones quieren velar por la memoria de las víctimas, otras obvian las implicaciones ideológicas y sociales de los sucesos históricos (Rodríguez Serrano, 2014; Maestre-Brotons, 2014).

### NOSTALGIA Y VIDEOJUEGO. EL CASO ESPAÑOL

La nostalgia ha tomado un papel relevante en algunas sociedades contemporáneas, pues en estas predominan un anhelo hacia un pasado idealizado (May, 2017) con el objetivo de revivirlo (Cenizo, 2021). Fue la posmodernidad la que inició esta sociedad nostálgica que está relacionada con el individualismo, pues prima un “Narcisismo y nihilismo efímero e instantáneo, una temporalidad del aquí y ahora que conviven con cierta nostalgia e incertidumbre por el devenir social [...] venera los valores del pasado y de manera apocalíptica estudia el presente” (Mastanuono, 2020: 144). Svetlana Boym (2015) define la nostalgia como “un sentimiento de pérdida y de desplazamiento, pero representa también un idilio con la fantasía individual” (2015: 7). En relación con este protagonismo del yo, Lipovetsky (1986) explicaba el vínculo inversamente proporcional dado entre el individualismo y la incertidumbre: “Cuanto más se invierte en el Yo, como objeto de atención e interpretación, mayores son la incertidumbre y la interrogación” (1986: 56). Asimismo, el origen también se debe a la coyuntura económica, social, política y cultural, pues una falta de pertenencia es auspiciada por conflictos y crisis concatenadas (Hutcheon, 1998; Cenizo, 2021; Goulart Ribeiro, 2018); al fin y al cabo, “la nostalgia reaparece como mecanismo de defensa en una época de aceleración del ritmo de vida y de agitación histórica” (Boym, 2015: 10). En definitiva, la idealización del pasado reconforta un presente dificultoso. Ante las crisis acontecidas, la nostalgia pasa a ser un aspecto central de las sociedades y acaba permeando en la cultura e identidad (David, 1979; Jameson, 1991; Goulart Ribeiro, 2018). De hecho, “la memoria constituye un espacio donde se establecen nexos entre la identidad y la percepción en términos de presente y su proyección hacia el pasado” (Berruga Sánchez, 2015: 392).

La nostalgia, al introducirse en la vida de los sujetos tanto a nivel individual como colectivo, consigue abarcar distintos ámbitos de la misma, incluyendo la música, la moda y, por supuesto, la cultura de masas, lo cual lleva a la creación de los conocidos como “mercado de la nostalgia” (Hutcheon, 1998; Goulart Ribeiro, 2018) y

“retromarketing” (Cenizo, 2021; Brown, 2001). Estos conceptos hacen referencia a la tendencia de generar narrativas, productos, lugares, etc. que aluden al pasado y reconfortan la añoranza que los consumidores sienten en el presente. No obstante, una de las características de estos conceptos es que utilizan elementos, símbolos e iconos que reflejan el pasado de forma fragmentada y, por lo tanto, desfigurada (David, 1979; Goulart Ribeiro, 2018). Esto supone que aluden al pasado de una forma concreta, con una visión crítica del presente y con vistas a un futuro mejor (May, 2017).

En ocasiones, para identificar el pasado, se utilizan estereotipos y/o símbolos reconocibles de una sociedad. Este es el caso de las españoladas, las cuales se definen como “un género literario, musical, pictórico, cinematográfico y videolúdico entroncado en los estereotipos sobre la imagen de España nacida en el siglo XVI y perpetuada hasta la actualidad” (Moreno Cantano, 2020: 187). Esto conlleva, explican Acosta-Riego y Navarrete-Cardero (2017), basar las representaciones en clichés, usando el pasado desfigurado en el presente y, por ende, caracterizando el ahora. De esta forma, la sociedad española posee una identificación y representación distorsionadas, lo cual se refleja en los videojuegos, pues en ellos se puede detectar una mirada nostálgica hacia temáticas, símbolos y/o estéticas concretas.

Esto sucede con la representación de la memoria histórica en los videojuegos, pues las narrativas reflejan de forma distorsionada hechos históricos que hoy día pueden ser claves para comprender las sociedades del presente, ya que “la memoria histórica es uno de los rasgos fundamentales en la formación de la identidad de los grupos” (Moreno Cantano, 2022: 73). Esto lleva a plantearse cuál es la representación que se hace de la Guerra Civil española (1936-1939), así como de la dictadura franquista (1939-1975). De hecho, aunque la representación cinematográfica de estos hechos históricos es bastante abundante (Acosta-Riego y Navarrete Cardero, 2017), en el ámbito videolúdico solo pueden mencionarse seis juegos que traten esta temática (Jiménez-Alcázar y Venegas-Ramos, 2023), siendo solamente dos de ellos de producción nacional: *Sombras de Guerra* (Legend Studios, 2007) y *Vaccine War* (Games for Tutti, 2016). Asimismo, es de interés apuntar, como explican Jiménez-Alcázar y Venegas-Ramos (2023) que existe cierta equidistancia en estas representaciones: “[...] para el videojuego, no existen causas para la guerra, solo formas de hacerla y diferentes resultados” (2023: 199). Esto, inevitablemente, sesga la representación dada sobre este suceso y cómo fue vivido; de hecho, explican los autores, existe una escasa crítica sobre el momento histórico.

Para conocer las representaciones videolúdicas sobre la memoria española, se hace indispensable indagar en el contexto en el que se desarrollan dichos productos culturales. Este es peculiar, pues, como explican Rodríguez-Temiño y Almansa-Sánchez (2021), existe hoy día un grupo social entre los ciudadanos españoles que se

niega a considerar el franquismo como una dictadura fascista y que aporta una mirada nostálgica a dicha época. Además, existen personas pertenecientes a este grupo que no han tenido contacto con el hecho histórico, con la dictadura, por lo que aludiríamos aquí al concepto de memoria protésica. Este término es entendido como la capacidad del medio videolúdico para aportar una experiencia al jugador que no haya experimentado antes, invitándolo a ser parte activa de la narrativa (Wlodek, 2018; Castelblanco, 2022). De hecho, los símbolos e/o iconos utilizados para referirse a esta época pueden ser empleados para sacar rédito político. Un ejemplo de esto es el partido político Vox, cuyo discurso se basa en el anhelo, realizando alusiones a distintos sucesos y símbolos del pasado como por ejemplo la Reconquista (Rodríguez-Termiño y Almansa-Sánchez, 2021).

Vox es un partido que nace en 2013, cuyo líder político es Santiago Abascal. Esta organización política nace de una escisión de la parte más conservadora del Partido Popular (PP) (Ferreira, 2019; Rodríguez-Termiño y Almansa-Sánchez, 2021) y no fue hasta 2018 cuando consigue 12 escaños tras las elecciones autonómicas de Andalucía. Más tarde, conseguiría 52 asientos en el Congreso de los Diputados de España, coincidiendo su auge con el de la derecha radical en toda Europa (Desviat, 2020). Autores como Ferreira (2019), Arroyo Menéndez (2020), Rodríguez-Termiño y Almansa-Sánchez (2021), lo sitúan ideológicamente como derecha radical, pues se caracteriza por el nacionalismo, el nativismo, el autoritarismo, el patriotismo y, finalmente, por la defensa de valores y símbolos que ellos mismos califican como nacionales, como la tauromaquia, la bandera, el himno de España o la monarquía (Rodríguez-Termiño y Almansa-Sánchez, 2021; Tardivo, Díaz Cano y Suárez Vergne, 2021). Esta alusión a símbolos y sucesos pasados es potente, pues al incidir en un imaginario identitario nacional es capaz de ser identificado por la mayoría de los ciudadanos españoles incluyendo posibles futuros votantes, incluso, aunque no en exclusiva, nostálgicos de la dictadura franquista (Tardivo, Díaz Cano y Suárez Vergne, 2021). De hecho, explica Alares (2018), durante la época franquista, los discursos del régimen se centraban en gran medida en el patriotismo desde una perspectiva emocional, los cuales permitían “la construcción simbólica del relato nacional” (2018: 728). De aquí precisamente que los nostálgicos creen un vínculo entre el partido y el pasado dictatorial nacional, lo cual no es baladí, pues el propio partido se recrea en ese relato nacionalista a través de un posicionamiento un tanto belicista contra las nuevas políticas de izquierdas (López Felipe, 2022). Esta oposición es la que ha llevada a ser catalogada por el partido como “guerra cultural”, “subyace a esta cuestión la idea de que los valores que se proyectan en la interpretación del pasado son un correlato de los que deben prevalecer en el presente” (Casquete, 2023: 12). En definitiva, Vox aporta una interpretación del pasado nacionalista con el fin de promover ciertos valores y, con ellos, cuestiones ideológicas relacionadas con el

pasado franquista (Ballester Rodríguez, 2021); de aquí precisamente ese aura nostálgica que caracteriza al discurso del partido (Fernández-Riquelme, 2020).

Tras todo lo expuesto, el presente trabajo tiene como objetivo principal poner en relación los videojuegos contemporáneos sobre memoria histórica española con el contexto político, social e ideológico en el que se crean y desarrollan. Este tipo de videojuegos cobra interés conociendo el contexto político español respecto a la derecha radical en los últimos años y que, además, “desde hace décadas, diferentes países y agentes internacionales se sirven del formato videolúdico para difundir dentro de sus fronteras su particular reinterpretación del pasado y defender su posicionamiento presente” (Moreno Cantano, 2022: 68).

Por esto se ha seleccionado como objeto de estudio el videojuego *ROJO: A Spanish Horror Experience* (Moreno, 2022), pues realiza una representación del franquismo y, sobre todo, de sus seguidores en el presente, ya que el protagonista es un nostálgico de dicha época. En resumen, pretende representar los vestigios del franquismo en la actualidad. Por lo tanto, tras el desarrollo de la revisión de la literatura que incide en la interpretación y reinterpretación de la realidad y en la conformación de identidades a través de los videojuegos y de la nostalgia, se plantea una pregunta de investigación (PI): ¿Cómo se representa la nostalgia en *ROJO: A Spanish Horror Experience*? Así, se conocerá la simbología que utiliza el videojuego para representar la memoria franquista y el papel que toman o no las españoladas en el juego.

## METODOLOGÍA

Para abordar el objetivo y responder a la PI planteada, se utilizó una metodología cualitativa con dos técnicas de recogida de datos: (1) una entrevista en profundidad al creador de *ROJO*, Miguel Moreno y (2) un análisis crítico del discurso (ACD).

Por un lado, la entrevista contenía tres bloques principales de preguntas. El primero de ellos versaba sobre el origen y desarrollo de *ROJO*, profundizando en los aspectos personales, sociales, políticos y culturales de influencia para la creación, algunas preguntas fueron ¿qué referentes tiene el videojuego para su creación? o ¿por qué nace este videojuego sobre memoria histórica en 2022? El segundo bloque, se centró en la nostalgia, los símbolos y las españoladas, el cual contó con preguntas como ¿qué representa el nostálgico franquista en la narrativa? o ¿qué símbolos son claves para entender la mentalidad del nostálgico?, por ejemplo. Por último, el tercer bloque se centró en la ideología, compuesto por cuestiones como ¿cómo defines ideológicamente a *ROJO*? o ¿cómo crees que encaja tu producto en la realidad política e ideológica de los jugadores/receptores?

Por otro lado, para el ACD se acudió a Fairclough (1992 y 1995), pues su procedimiento tiene en consideración distintos aspectos que influyen en los textos,

desde las cuestiones puramente estilísticas y formales hasta la producción de los mismos. Esto conlleva que sea una herramienta útil para poner los textos en relación con el contexto en el que se originan (Schrøder, 2002). Este procedimiento cuenta con tres niveles de análisis:

(1) Texto: centrado en las cuestiones formales y estilísticas, por lo que se tiene en consideración la forma, el contenido y el léxico utilizado (Fairclough, 1992 y 1995). Al ser un producto audiovisual, se necesita estudiar aspectos como la imagen o la música. Por lo tanto, el análisis se desglosó en: (a) texto escrito y/o hablado, (b) imagen y (c) música y/o sonido. Para la imagen se tuvo en cuenta el contenido y su relación con el texto escrito y/o hablado si lo hubiese, acudiendo, además, a la *Mechanics, Dynamics, Aesthetics (MDA)* para la estética (Hunnicke, LeBlanc y Zubek, 2004). Por su parte, para la música y el sonido se estudió de cuál se trataba y su relación con otros elementos del texto.

(2) Práctica discursiva: este se subdivide en producción, distribución e interpretación (Fairclough, 1992 y 1995). La interpretación no fue analizada debido a que el objetivo del estudio respondía al mensaje del videojuego.

(3) Práctica social: se relacionó el contexto económico, político (poder e ideología) y cultural (valores e identidad) con el texto (Fairclough, 1992 y 1995). Esto se realizó teniendo en cuenta los símbolos, iconos, etc. referenciados.

Estas técnicas se aplicaron, como se recogió con anterioridad, a *ROJO: A Spanish Horror Experience* (Moreno, 2022), un videojuego de terror que se desarrolla dentro de la casa de un nostálgico del franquismo que secuestra, tortura y asesina a “rojos”, como se denominan a las personas de ideología de izquierdas en España. Ambas técnicas permiten comparar la perspectiva del creador con la interpretación que emana del texto audiovisual. La narrativa se desencadena porque el jugador tiene una amiga que ha desaparecido y, a través de una nota, se le indica que debe ir a una casa, la del nostálgico, a buscarla: “Tu amiga ha desaparecido desde hace días. La única pista que te ha dejado es una nota en su habitación con una dirección: ‘Barrio de Salamanca, Madrid, Bloque 13, 3ºA’”. El videojuego tiene una duración de una hora y 40 minutos, pues es lo que se tarda, aproximadamente, en recorrer la casa y encontrar las claves para resolver el juego.

## RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados siguiendo la estructura de los niveles del análisis crítico del discurso, enriqueciéndolo y comparándolo con los datos recopilados en la entrevista. Antes de esto, se especifica que el punto de partida de *ROJO* (Moreno, 2022) es un pasillo de un edificio, el jugador, en primera persona, se adentra en la casa donde supuestamente está su amiga. Al entrar, observa una casa

cargada de simbología e iconografía que es utilizada para que el jugador conozca la identidad del dueño.

## TEXTO, MÚSICA E IMAGEN

En *ROJO*, el texto, a pesar de ser escaso, tiene una carga narrativa e ideológica relevante, pues, a través de las notas que el jugador puede ir encontrando en las distintas habitaciones de la casa se va creando la identidad del dueño en la mente del jugador. Ejemplos de dichas notas son: “Generalísimo, esos perros van a sacarte del Valle. No saben lo que hacen. Van a desatar el Infierno en la Tierra. Y ese Infierno seré yo” o “Desde que empecé mi Cruzada he progresado mucho. Ya no siento pena ni miedo. Por fin he comprendido que la única forma de devolver a España su Grandeza es entendiendo el interior podrido de los Blasfemos que la destruyeron”. Gracias a estas notas y a la simbología utilizada, sobre la que se profundizará más adelante, el jugador descubre la estrecha relación entre el villano –como denomina al dueño de la casa Miguel Moreno en la entrevista– y la religión de la Iglesia católica. De hecho, esto es importante, pues en *ROJO* se observa cómo se vincula al franquismo con la Iglesia, una unión que estuvo presente durante la dictadura de Franco: “Franco y la Iglesia ganaron juntos la guerra y juntos gestionaron la paz, una paz a su gusto, [...] [hubo] intercambio de favores y beneficios entre la Iglesia y la dictadura” (Casanova, 2009: 34-35). En el segundo ejemplo expuesto, se hace alusión a la “grandeza de España” como algo pasado, cuyo objetivo debe ser recuperarlo. Esto se relaciona con los discursos de la derecha radical, como los de Donald Trump –*Make America Great Again*, el cual a su vez es una reminiscencia de la frase utilizada por el expresidente Ronald Reagan en su campaña presidencial de 1980: *Let’s make America great again*– y el de Vox –*Hacer España grande otra vez*–. Asimismo, en estas notas se observa un claro posicionamiento maniqueísta, el uso de la dualidad para delimitar bien aquellos que están a favor de la dictadura –los que quieren recuperar esa grandeza pasada del país– y los que están en contra, a los cuales se les califica como “perros”, “blasfemos”, “ignorantes”, etc. Esta visión maniquea del mundo es una estrategia propagandística conocida, la cual trata de relacionar el endogrupo con lo bueno, lo idílico, objetivos loables, etc. y, por su parte, al exogrupo con todo lo malo existente, posicionándolo como el origen de todo lo perjudicial que le ocurra al endogrupo, por lo tanto, es muy fácil que termine generándose odio (Huici, 2017; Bauman, 2010). No debe soslayarse que el creador ha relacionado estas actitudes polarizadoras con el villano, pues puede entenderse que las personas como él ven a los que están en contra del régimen como enemigos a los que destruir. De hecho, los textos relacionan al dueño de la casa con la normalización de asesinatos y violencia, pues en pódits donde apunta la lista de la compra, se observan frases como “Buscar

algo que limpie las manchas de sangre”, junto a huevos, lejía, etc.

Si bien es cierto que no hay diálogos durante el juego, el texto hablado y la música cobran relevancia. Por un lado, la única voz que escucha el jugador pertenece a un discurso emitido por televisión, la cual se encuentra en una de las habitaciones. Este discurso son tres fragmentos del noticiario propagandístico franquista NO-DO (acrónimo de Noticiario y Documentales). Por otro lado, la música que el jugador puede escuchar procede de una radio antigua, la cual reproduce en bucle varias canciones, destacando: *Campanera* de Joselito y *Ojos verdes* de Concha Piquer, las cuales –según afirma el creador– han sido seleccionadas para que el jugador se haga una idea de la época en la que vive el dueño de la casa. Esta selección no es algo baladí, pues el cantante Joselito ha alabado en entrevistas el buen trato que recibió del dictador Francisco Franco y de su mujer (Diario Sur, 2011). Por su parte, Concha Piquer, aunque no comulgaba con el régimen, tuvo que cantar en dos ocasiones para el dictador, precisamente, *Ojos Verdes* (Román, 2017).

Respecto a la estética, la nostalgia se erige como un aspecto fundamental, pues abarca toda la casa a través de distintos símbolos e iconos, provocando que al entrar el jugador tenga la sensación de haber cambiado de época. El primer ejemplo es el recibidor del inicio del juego, el cual se caracteriza por ser luminoso y por una decoración con cuadros de arte contemporáneo. Una vez se pasa este, la estética se vuelve lúgubre y oscura, siendo la linterna del jugador lo único que permite ver el camino. Además de un aspecto de dejadez –suciedad, cucarachas, desorden, etc.–, la casa está sobrecargada con cuadros antiguos. Entre estos destacan los que, de nuevo, están relacionados con la Iglesia y los que muestran distintas escenas de los Reyes Católicos (véase Figura 1). Esto último se entiende mejor al conocer que la figura de los Reyes Católicos es utilizada por el régimen –y ahora por Vox– como símbolo de la reconquista de España, la cual estaba bajo el mandato de los musulmanes desde hace siglos. De nuevo, la idea de recuperar un pasado, supuestamente, glorioso para el país y, por supuesto, la victoria sobre los musulmanes.



Figura 1: Cuadro de Los Reyes Católicos  
(Fuente: Moreno, 2022)

Asimismo, además de los numerosos cuadros que el jugador puede encontrar en la casa enalteciendo la figura de Franco y del régimen, existen algunos que tienen una importante carga simbólica. Un ejemplo es uno en el que se observa al Rey Juan Carlos I con un escrito encima que pone traidor (Figura 2). El contexto del que parte este detalle es que, cuando Francisco Franco muere, deja a dicho Rey a cargo del país para seguir con el sistema dictatorial. De hecho, tras la muerte de Franco existe un vínculo estrecho entre el régimen y el Rey Juan Carlos I, el cual irá distanciándose del mismo a la vez que sus actos estaban dirigiéndose a la implantación de un sistema democrático (Zugasti, 2006; Piñeiro, 2013; Pino-Díaz, 2023). De esta forma, el país pasó a la conocida como la Transición, dejando atrás la dictadura. Por esto, el dueño de la casa, franquista, puede considerar al Rey Juan Carlos I como un traidor, pues permitió el fin del régimen.



Figura 2: Cuadro de Juan Carlos I  
(Fuente: Moreno, 2022)

Estos símbolos son escogidos, según Miguel Moreno, por su fácil reconocimiento por parte del jugador (e.g., Reyes Católicos, Rey, bandera franquista, etc.). De hecho, explica que algunos de los cuadros religiosos, las fotografías en sepia o el papel pintado que decoran la casa fueron seleccionados basándose en la casa de sus abuelos, pues, según afirma, aunque eran de izquierdas, la estética que predominaba en esos años se mantuvo en las casas y él considera que a las nuevas generaciones les recuerda a algo “muy antiguo y muy español”.

Estos símbolos nos llevan a las españoladas, definidas por Moreno como “la parte más casposas y asquerosa de España [...] El Franquismo como lo máximo que puede ser una españolada, pero también todo lo que representa Bertín Osborne y los señoritos, [...] algo muy típico de aquí, la gente lo ve se ríe e incluso a algunos les hace sentir que ‘esto es España’”. Por lo tanto, las españoladas que el jugador va encontrando por la casa son varias, como el toreo, un disco de Bertín Osborne, la caza o la bandera franquista. Estas están relacionadas, en mayor o menor medida, con la dictadura. Por ejemplo, el toreo fue calificado como fiesta nacional en el No-Do, dedicándole numerosos episodios propagandísticos o, también, el posicionamiento claro de Osborne –presentador y cantante relacionado con la figura que el creador denomina como “señorito”– sobre lo ilícito de la exhumación de Franco (El Plural 2022).

De hecho, la exhumación del dictador tiene un papel relevante en la narrativa videolúdica, pues el creador afirma que su intención era “insinuar que el villano se ha convertido en esa especie de monstruo por la exhumación de Franco [...] como una especie de maldición de la momia”. Por lo tanto, el dueño de la casa vive en la actualidad –lo cual sabemos por las imágenes de otro televisor que reproduce las imágenes de la exhumación de Franco, así como por la imagen del periódico *La Razón* que recoge dicha noticia en su portada– ha decidido, tras la noticia, tomarse lo que él considera como la justicia por su mano, asesinando a “rojos”. Esto se observa al final del juego, cuando una sombra –la del dueño– pasa a una habitación propia de un asesino en serie (calaveras, machetes, utensilios de tortura, etc.). Miguel Moreno explica que dicha habitación está inspirada en la experimentación que realizaron los nazis con seres humanos. Finalmente, es aquí donde está la clave de la narrativa, si el jugador toca el himno de España en un piano que hay en el salón, podrá encontrarse con el villano de frente y escapar antes de que le ataque.

## PRÁCTICA DISCURSIVA

La creación y producción de *ROJO* recae sobre una única persona: Miguel Moreno, graduado en Comunicación Audiovisual y especializado en la creación y el desarrollo de videojuegos, en concreto, con el motor gráfico *Unreal*. Esto último fue clave en la

creación del videojuego que concierne al presente estudio, pues este mecanismo pretende aportar a los diseños videolúdicos la máxima realidad posible. Si bien es cierto que se ha estrenado en el género de terror con *ROJO*, ya había realizado creaciones previas, como un prototipo a partir del juego original *Adventure* (Moreno 2021), creado en 1979 por Warren Robinett.

Respecto a la difusión, la web Itch.io es la que aloja el videojuego. La peculiaridad de dicha web es que es utilizada por una multitud de creadores de videojuegos –sobre todo, particulares o pequeñas empresas Indies–, debido a que es un espacio en el que ofrecer prototipos y demostraciones, la mayoría lanzadas de forma gratuita.

Esta distribución gratuita se debe a que, como explica Moreno en la entrevista, *ROJO* no ha sido creado con fines comerciales, sino que responde a un objetivo laboral –aumentar el portfolio– y que, por ello, ha escogido la temática del franquismo, pues asegura que hoy día sigue llamando la atención y, además, conlleva polémica. No obstante, el posicionamiento respecto al franquismo fue una decisión personal en línea con sus ideas e ideología, él mismo afirma que quería presentar “el fascismo como un elemento de terror” y, a su vez, el fascismo en España, el franquismo, como sátira, pues pretendía ridiculizarlo a través de la crítica.

## PRÁCTICA SOCIAL

El contexto en el que se ha desarrollado *ROJO* está estrechamente vinculado con el propio videojuego. El autor deja evidencia de ello al principio, pues, aunque la narrativa es ficticia, añade una advertencia: “Aunque algunos de los elementos que aparecen están basados en la vida real, este juego es pura ficción”. Por lo tanto, el videojuego parte del contexto, de la realidad y del imaginario colectivo de la audiencia, en concreto, del avance de la derecha radical por toda Europa, incluyendo España con el auge de Vox. Moreno lo explica en la entrevista: “A pesar de que no hice referencia explícita a Vox, el juego también habla del resurgir de la derecha, que está pasando hoy en día y que da miedo, estamos volviendo a lo que quiere ese señor [el dueño de la casa]. Quiere que volvamos a vivir en esa casa que da tanto miedo”. La ausencia de una referencia explícita al partido se debe a cierto temor por posibles respuestas negativas en redes sociales, pero afirma que estuvo pensando en añadir papeletas de voto de Vox.

Moreno presenta la casa de un nostálgico franquista desesperado por conseguir el resurgir de la dictadura y de los que él considera como los valores nacionales (e.g., españoladas, como el toreo, la caza o la bandera). Estos símbolos son defendidos y tomados por Vox con el objetivo de crear una identidad española patriótica en torno a ellos, como afirmaban Rodríguez-Temiño y Almansa-Sánchez (2021). De hecho, el creador explica que la casa en la que suceden los hechos se encuentra en el barrio

Salamanca de Madrid, uno de los barrios más adinerados de España y donde casi el 50% votaron en las últimas elecciones generales del país en 2019 al PP y Vox (RTVE, 2019). La alusión a estos ciudadanos nostálgicos y de ideología de derechas también se deja patente a través del periódico *La Razón*, pues su orientación ideológica es calificada como conservadora y, además, se vincula al Partido Popular (Reig, 2011; Alonso Muñoz, 2014). De esta forma, Moreno crea un vínculo entre el dueño de la casa y un grupo de votantes que se sienten identificados con los símbolos expuestos y que, a su vez, están relacionados con la dictadura. El propio autor en la entrevista hace referencia a que el mensaje que quiere transmitir es de huida ante ese intento de volver al pasado. Se trata de un mensaje antifascista que pretende poner en relieve la importancia de eliminar o mermar ese auge de la derecha radical.

## DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La cultura de masas participa en el imaginario colectivo, creando una realidad propia de lo que nos rodea (Adorno 2008; Hernández-Santaolalla 2018; Huici 2018) y, a su vez, los textos culturales nos permiten conocer el contexto en el que se originaron y desarrollaron, como las narrativas videolúdicas (Sequeiros Bruna, Puente Bienvenido y Fernández Ruiz, 2021). En concreto, *ROJO* muestra el resurgir de la derecha radical en España, cómo los nostálgicos del régimen franquistas siguen hoy día defendiendo una simbología cargada de ideas y valores relacionados con la dictadura, relacionándolos, además, con la violencia extrema. Miguel Moreno –creador del videojuego y entrevistado– deja patente que su creación transmite una ideología antifascista a través de la ridiculización y la sátira de estos nostálgicos, algo que no es de extrañar considerando que los videojuegos son útiles instrumentos para la difusión de ideologías políticas (Moya Martínez, 2021).

Las cuestiones más relevantes aquí tratadas son dos: qué transmite *ROJO* y cómo lo hace. Para la primera cuestión es importante aludir al resurgir de la derecha radical en toda Europa (Desviat, 2020) y, en concreto, en España con el auge de Vox, un partido cuya ideología descansa en el nativismo, el patriotismo y los valores identitarios relacionados con la defensa de lo nacional (Ferreira, 2019). Miguel Moreno ha vinculado a través de la exhumación de Franco el pasado dictatorial con el resurgir de esta ideología, sus valores y símbolos. A través de la figura de los nostálgicos, el creador explica lo perjudicial del retorno del fascismo, por eso se trata de un videojuego de terror en el que la violencia y la sangre toman un papel fundamental. No hay que soslayar que la nostalgia es un sentimiento con el que los individuos convivimos en las sociedades contemporáneas, pues la situación de crisis concatenadas provoca incertidumbre y vulnerabilidad que intentan ser mermadas con una mirada al pasado (Hutcheon, 1998; Cenizo, 2021; Goulart Ribeiro, 2018). No

obstante, como explica May (2017), esto puede hacerse de dos formas: (1) recordar y/o revivir el pasado o (2) hacer eso mismo, pero aportando una visión crítica del presente, con vistas a mejorar el futuro. *ROJO* encaja en esta segunda opción, pues – como su propio creador explica – el mensaje que transmite es de evasión del fascismo, mostrar que da miedo, al fin y al cabo, que huyamos de esa casa y de su dueño, el cual se ha convertido en un asesino en serie. Este objetivo pedagógico está relacionado con la memoria ejemplar de los videojuegos que comentaba Venegas Ramos (2020b), pues aprovecha la lección del pasado para aprenderla y aplicarla al presente.

Una vez conocido el qué, nos detenemos en el cómo, para lo cual las españoladas (los símbolos), según el creador, han sido de utilidad durante la narrativa, pues han ido creando en la mente del jugador el perfil del nostálgico, es decir, del villano. Es importante destacar que la casa donde transcurre el juego se erige como un retrolugar (2020a), pues transporta al jugador a otra época a través de una estética gótica. De hecho, el corte inicial del *hall* del edificio a la casa ayuda a esa sensación. Toda la estética aporta a la creación del retrolugar y, por ende, a la caracterización del villano, como los cuadros bíblicos, el papel pintado, las alusiones a la caza, el toreo, etc. En general, una simbología fácilmente reconocible que recuerda a lo “muy antiguo y muy español”, en palabras del creador, y que se clasifican como españoladas, es decir, estereotipos perpetuados en el tiempo sobre los que se crea una imagen desfigurada de España y su sociedad (Moreno Cantano, 2020). Acosta-Riego y Navarrete-Cardero (2017) explican cómo las españoladas se utilizan en los videojuegos para aportar una mirada nostálgica, precisamente, lo que sucede en *ROJO*.

Es interesante cómo esta simbología está relacionada con Vox, pues, como aventuraban Rodríguez-Temiño y Almansa-Sánchez (2021), este partido utiliza la nostalgia para crear un imaginario identitario nacional, utilizando para ello el himno o la Reconquista, entre otros; símbolos que aparecen en *ROJO* y que, además, se relacionan directamente con la dictadura franquista, como vimos con el caso de las canciones *Ojos Verdes* de Concha Piquer, *Campanera* de Joselito, el disco de Bertín Osborne o la relación estrecha entre la Iglesia Católica y la dictadura. No hay que soslayar que las identidades son definidas a través de las narrativas que se dan en una sociedad (Murriel y Crawford, 2018; Moreno Cantano 2022). Por lo tanto, *ROJO* define la identidad de los nostálgicos franquistas desde la sátira, pero utilizando su simbología, precisamente aquella de la que se abandera Vox. Esto último resuelve la PI ¿Cómo se representa la nostalgia en *ROJO: A Spanish Horror Experience?*, pues, además de algunas españoladas, los símbolos utilizados son los que representan y marcan la identidad del dueño de la casa, relacionándola con un apego nacionalista español.

Como conclusiones generales de este estudio cabe destacar la retroalimentación entre el contexto y las narrativas videolúdicas, así como la importancia de este medio de comunicación como transmisor de ideologías, lo cual se magnifica si aludimos a la existencia de plataformas gratuitas de creación y difusión. Dentro de las conclusiones específicas se menciona *ROJO* como un juego de terror que utiliza la sátira para hacer llegar un mensaje antifascista, equiparando a los nostálgicos del fascismo con asesinos en potencia, los cuales pueden caer en la locura en cualquier momento y por casi cualquier razón (e.g., la noticia de la exhumación del dictador). Asimismo, la simbología utilizada está relacionada explícitamente con la dictadura y, de forma implícita, con el partido político Vox, pues son los símbolos e iconos con los que ellos mismos se identifican públicamente.

En definitiva, *ROJO* es un videojuego que tiene cabida en la realidad española, pues sitúa un presente que bebe del pasado para no cometer los mismos errores en el futuro. Asimismo, este juego deja patente la importancia de los símbolos como rasgos identitarios e ideológicos. Por esto, como futuras líneas de investigación se plantea analizar distintas narrativas videolúdicas que utilicen la nostalgia respecto a la Guerra Civil o la dictadura, pudiendo realizar comparativas entre ambas. Del mismo modo, sería enriquecedor analizar los videojuegos que se alojan en la web Itch.io, interesante por su funcionamiento, pues, como se explicó en la práctica discursiva, es utilizada por creadores independientes para presentar al público prototipos y demostraciones gratuitas.

## BIBLIOGRAFÍA

- ACOSTA-RIEGO, David y Navarrete-Cordero, Luis (2017). *Spain Lúdica: la imagen romántica de España en el videojuego*. Barcelona: UOC.
- ADORNO, Theodor (2008). *Crítica de la cultura y sociedad I. Obra completa*. Madrid: Akal.
- ALARES, Gustavo (2018). “Experiencias de nación’: Christopher Columbus y la movilización emocional del pasado en la España franquista”. *Historia Contemporánea*, V. 58, 713-746. <http://dx.doi.org/10.1387/hc.18573>
- ALONSO-MUÑOZ, Laura (2014). “El tratamiento en la prensa del movimiento independentista en Cataluña”. *Sphera Pública*, V. 14 N° 2: 104-126. <https://sphera.ucam.edu/index.php/sphera-oi/article/view/231>
- ARROYO MENÉNDEZ, Millán (2020). “Las causas del apoyo electoral a VOX en España”. *Política y Sociedad*, V. 57 N° 3: 693-717. <https://dx.doi.org/10.5209/poso.69206>
- BALLESTER RODRÍGUEZ, Mateo (2021). “Vox y el uso de la historia: el relato del pasado remoto de España como instrumento político”. *Política y Sociedad*, V. 58, N° 2, e69692. <https://doi.org/10.5209/poso.69692>
- BAUMAN, Zygmunt (2010). *Miedo líquido. La sociedad contemporánea y sus temores*. Barcelona: Paidós.
- BERRUGA SÁNCHEZ, Lucía (2015). “La memoria nostálgica a través de Internet y de las Historias de vida. Confrontaciones generacionales de la historia de barrio”. *Historia y Comunicación Social*, V. 20 N° 2: 391-411. [http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_HICS.2015.v20.n2.51390](http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2015.v20.n2.51390)
- BOGOST, Ian. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Massachusetts: The MIT Press.
- BOYM, Svetlana (2015). *El futuro de la nostalgia*. Madrid: Antonio Machado Libros.
- BROWN, Stephen. (2001). *Marketing – The Retro Revolution*. Londres: Sage.
- CASANOVA, Julián (2009). “La Iglesia y la represión franquista”. *Quadern de los ideas, les arts i les letres*, V. 169: 34-35. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2998356.pdf>
- CASQUETE, Jesús (2023). *Vox frente a la historia*. Madrid: Akal.
- CASTELBLANCO, Karen Johanna (2022). “Reconstrucción: un videojuego que se constituye en un espacio de memoria virtual sobre el conflicto armado colombiano”. *ACTIO Journal of Technology in Design, Film Arts and Visual Communication*, V. 6, N° 2: 29-44. <https://doi.org/10.15446/actio.v6n2.103755>
- CENIZO, Coral (2021). “La evocación de la nostalgia en las ficciones audiovisuales: el caso de Ready Player One”. *Redmarka. Revista de Marketing Aplicado*, V. 25 N° 2: 24-43. <https://doi.org/10.17979/redma.2021.25.2.8706>
- DAVID, Fred (1979). *Yearning for yesterday. A sociology of nostalgia*. Nueva York: Collier Macmillan Publishers.
- DESVIAT, Manuel (2020). “Neoliberalismo, nueva extrema derecha y el sufrimiento psíquico”. Bravo, Omar Alejandro (ed.). *Las nuevas derechas. Un desafío para las democracias actuales*. Cali: Universidad Icesi: 101-125.
- DIARIO SUR (2023). “El actor y cantante Joselito recibe hoy un homenaje en Antequera”.

- Diario Sur*: <https://www.diariosur.es/2011126/gente/actor-cantante-joselito-recibe-20111261602.html>.
- EL PLURAL (2023). “A Bertín Osborne le parece ‘absurda’ y ‘ridícula’ la exhumación de Franco”. *El Plural*: [https://www.elplural.com/1aratari/espana/bertin-osborne-parece-absurda-y-ridicula-exhumacion-franco\\_226557102](https://www.elplural.com/1aratari/espana/bertin-osborne-parece-absurda-y-ridicula-exhumacion-franco_226557102)
- ESNAOLA HORACEK, Graciaela y Levis, Diego (2008). “La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional”. *Education in the knowledge society (EKS)*, V. 9 N° 3: 46–68. <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201017343004.pdf>
- FAIRCLOUGH, Norman (1992). *Discourse and Social Change*. Cambridge: Polity Press.
- FAIRCLOUGH, Norman (1995). *Media Discourse*. San Francisco: Redwood Books.
- FERNÁNDEZ-RIQUELME, Pedro (2020). “Identidad y nostalgia: el discurso de Vox a través de tres eslóganes”. *Sabir. International Bulletin of Applied Linguistics*, V. 1, N° 2, 77-114. <https://ojs.ual.es/ojs/index.php/IBAL/article/view/3582>
- FERREIRA, Carles (2019). “Vox como representante de la derecha radical en España: un estudio sobre su ideología”. *Revista Española de Ciencia Política*, V. 51: 73-98. <https://doi.org/10.21308/recp.51.03>
- GAMES FOR TUTTI (2016). *Vaccine War* (Versión para ordenador) [videojuego].
- GITARD, Justine (2019). “La representación de los toreros en el No-Do: ¿los héroes de la “nueva España” de Franco?”. Ramos Díez-Astrain, María *et al.* (coord.). *Las huellas del franquismo: pasado y presente*. Granada: Comares: 1653-1668.
- GOULART RIBEIRO, Paula (2018). “Mercado da nostalgia e narrativas audiovisuais”. *E-Compós*, V. 21, N° 3: 1-15. <https://doi.org/10.30962/ec.1491>
- HALL, Stuart (1996). *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires: Amorrortu.
- HERNÁNDEZ-SANTAOLALLA, Víctor (2018). *Los efectos de los medios de comunicación de masas*. Barcelona: UOC.
- HIGSON, Andrew (2014). “Nostalgia is not what it used to be: heritage films, nostalgia websites and contemporary consumers”. *Consumption, Markets & Culture*, V. 17, N° 2: 120-142. <https://doi.org/10.1080/10253866.2013.776305>
- HUICI, Adrián (2017). *Teoría e historia de la propaganda*. Madrid: Síntesis.
- HUICI, Adrián (2018). “Ideología y propaganda en la cultura de masas”. Pineda, Antonio; Fernández Gómez, Jorge David y Huici, Adrián (coords.). *Ideologías políticas en la cultura de masas*. Madrid: Tecnos: 1-52.
- HUNICKE, Robin; Leblanc, Mark, y Zubek, Robert (2004). “MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research”. *AAAI Workshop*, V. 4, N° 1 (2004): 1-6.
- HUTCHEON, Linda (1998). “Irony, Nostalgia and the Postmodern: a dialogue”. *Poligrafías. Revista de teoría literaria y literatura comparada*, V. 3: 18-41.
- JAMESON, Fredric (1991). *Postmodernismo or the cultural logic of late capitalism*. Durham: Duke University Press.
- JIMÉNEZ-ALCÁZAR, Juan Francisco y Venegas-Ramos, Alberto. (2023). “Entre la inexistencia y la sombra: la construcción de la Guerra Civil en el videojuego”. Kuschel, Daniela (ed.) *La guerra civil española en los juegos y entornos lúdicos*. Madrid: Iberoamericana Vervuert: 175-204.

- LEGENDS STUDIO (2007). *Sombras de Guerra* (Versión para ordenador) [Videojuego].
- LIPOVETSKY, Gilles (1986). *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona: Anagrama.
- LÓPEZ-FELIPE, Jacobo (2022). “El peor gobierno en 80 años. Vox, franquismo y memoria histórica”. *Saitabi*, V. 72: III.I23. <http://dx.doi.org/10.7203/saitabi.72.24389>
- MESTRE-BROTONS, Antoni (2016). “From amnesia to fable: historical memory, pulp fiction and political consensus”. *Journal of Spanish Cultural Studies*, V. 17 N° 1: 27-43. <https://doi.org/10.1080/14636204.2015.1135602>
- MASTANUOUS, Laura (2020). “Nostalgia cinematográfica”. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, V. 65, N° 2: 140-151.
- MAY, Vanessa (2017). “Belonging from afar: nostalgia, time and memory”. *The Sociological Review*, V. 65 N° 2: 401-415. <https://doi.org/10.1111/1467-954X.12402>
- MORENO CANTANO, Antonio (2020). “Españolada, memoria histórica y representación digital: la Guerra Civil española en el mundo del videojuego”. Alcázar, Francisco Javier; Rodríguez, Gerardo y Maris Massa, Stella. (coords.). *Ocio, cultura y aprendizaje: historia y videojuegos*. Murcia: Colección Historia y Videojuegos: 185-204
- MORENO CANTANO, Antonio (2022). “Tecnonacionalismo y reconstrucción del pasado en China a través de videojuegos”. *Obra Digital*, V. 22: 67-80. <https://doi.org/10.25029/od.2022.329.22>
- MORENO, Miguel (2021). *Prototipo Adventure* (Versión para ordenador) [Videojuego].
- MORENO, Miguel (2022). *ROJO: a Spanish Horror Experience* (Version para ordenador) [Videojuego].
- MOYA MARTÍNEZ, José Antonio (2021). “Mensajes Políticos y Derechos Humanos en los Videojuegos”. *Communication Papers. Media Literacy & Gender Studies*, V. 10, N. 21: 7-22.
- MURIEL, Daniel y Crawford, Garry (2018). *Video Games as Culture*. Londres: Routledge.
- PINO-DÍAZ, David (2023). “Juan Carlos I como piloto de la transición española en la serie ‘Cuéntame cómo pasó’”. *Anduli. Revista Andaluza de Ciencias Sociales*, N° 25: 45-70. <https://doi.org/10.12795/anduli.2024.i25.03>
- PIÑEIRO, Joaquín (2013). “Instrumentalización política de la música desde el franquismo hasta la consolidación de la democracia en España”. *Revista del Cehgr*, N° 23, 237-262.
- REIG, Ramón (2011). *Los dueños del periodismo. Claves de la estructura mediática mundial y de España*. Barcelona: Gedisa.
- RODRÍGUEZ SERRANO, Aarón (2014). “Cuando los videojuegos escribieron el Holocausto: análisis de Wolfenstein: The New Order (Machinegames, 2014)”. *Historia y Comunicación Social*, V. 19: 193-207. [http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_HICS.2014.V19.47292](http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.V19.47292)
- RODRÍGUEZ-TEMIÑO, Ignacio y Almansa-Sánchez, Jaime (2021). “The use of past events as political symbols in Spain. The example of Vox and the need for a new archeology of ethnicity”. *International Journal of Heritage Studies*, V. 27, N° 10: 1064-1078. <https://doi.org/10.1080/13527258.2021.1941195>
- RTVE (2019). “Resultados de las elecciones generales de 2019 al Congreso, barrio de Salamanca”. RTVE: <http://resultados-elecciones.rtve.es/generales/2019/congreso/comunidad-de->

[madrid/iarata/iarata/salamanca](#)

SCHRØDER, Klaus (2002). "Discourses of fact". Bruhn, Jensen (ed.). *A Handbook of Media and Communication Research Qualitative and Quantitative Methodologies*. Londres: Routledge: 98-116

SEQUEIROS-BRUNA, Costán; Puente Bienvenido, Héctor y Fernández Ruiz, Marta (2021). "Persuasión en los videojuegos: la construcción de identidades". *Teknocultura. Revista de Cultura Digital y Movimiento Sociales*, V. 19, N° 1: 33-41. <http://dx.doi.org/10.5209/TEKN.78260>

SICART, Miguel. (2019). "Papers Please". Payne, Matthew Thomas y Huntemann, Nina B. (eds.) *How to Play Video Games*. Nueva York: New York University Press: 150-161.

SICART, Miguel. (2021). "Towards an Ethics of Homo Ludens". Rapti, Vassiliki y Gordon, Eric (eds.) *Ludics. Play as Humanistic Inquiry*. Londres: Palgrave Macmillan: 21-45.

TARDIVO, Giuliano; Díaz Cano, Eduardo y Suárez Vergne, Álvaro (2021). "El uso de símbolos patrios en la campana electoral de Vox, España 2019". *Espacio Abierto*, V. 30, N. 3: 33-55.

TORODOV, Tzvetan (2000). *Los abusos de la memoria*. Barcelona: Paidós.

VENEGAS RAMOS, Alberto (2020a). "La memoria indolora del videojuego de historia". *Barataria*, V. 29: 24-35. <https://doi.org/10.20932/iarataria.voi29.545>

VENEGAS RAMOS, Alberto (2020b). *Pasado Interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Madrid: Sans Soleil.

ZUGASTI, Ricardo (2006). "La prensa de la transición como cómplice de Juan Carlos I: el ejemplo de la legitimidad franquista de la Monarquía". *Espacio, Tiempo y Forma. Historia Contemporánea*, V. 18: 199-319.