

Cristina Salcedo González
cristina.salcedog@uam.es
<http://orcid.org/0000-0002-0993-872X>
Universidad Autónoma de Madrid

(Recibido: 7 junio 2022 / Received: 7th June 2022)
(Aceptado: 24 octubre 2022 / Accepted: 24th October 2022)

LA VENGANZA DE PERSÉFONE. DE DONCELLA RAPTADA A MONSTRUO ANTAGONISTA EN GOD OF WAR: *CHAINS OF OLYMPUS*

*THE REVENGE OF PERSEPHONE. FROM ABDUCTED
MAIDEN TO RIVAL MONSTER IN GOD OF WAR:
CHAINS OF OLYMPUS"*

Resumen

Este trabajo se adentra en el ámbito del videojuego, un medio con gran presencia en la cultura de masas contemporánea y en la cultura de los jóvenes, donde es una herramienta de ocio y comunicación online, de autoexpresión, aprendizaje y socialización. En concreto, se estudia la reutilización y consiguiente resignificación de la diosa Perséfone en *God of War: Chains of Olympus*, en el que esa figura mitológica desempeña el papel de antagonista principal. A través del enfoque de la recepción clásica, se pone de manifiesto que Perséfone actúa como monstruo en tanto que tiene la misma función que estos dentro del videojuego. También se llega a la conclusión de que ella es un monstruo excepcional por dos motivos principales. En primer lugar, su monstruosidad no viene determinada por su apariencia externa, como ha sido habitual en la lectura y representación de los monstruos desde la Antigüedad, sino que responde a la ampliación (y metafORIZACIÓN) del concepto de monstruo en época contemporánea. En segundo lugar, esa lectura contrasta bruscamente con la percepción clásica de la diosa, pero enlaza a la perfección con los ingredientes de acción y fantasía que son imprescindibles en un medio como el videojuego.

Palabras clave: Mitología; Literatura clásica; Videojuegos; Jóvenes; Medios de comunicación; Cultura popular.

Abstract

This work delves into videogames, a current common field in contemporary mass culture and the culture of young people, as it is a tool for leisure and online communication, for self-expression, learning, and socialisation. Specifically, I study the redefinition of the goddess Persephone in *God of War: Chains of Olympus*, where she plays the role of the main antagonist. Following a classical reception approach, I will demonstrate that Persephone acts as a monster insofar as she has the same function as these creatures within *God of War*. I also conclude that she is an exceptional monster for two main reasons. On the one hand, her monstrosity is not determined by her physical appearance, as has been applied to monsters since ancient times, but it responds to the current

expansion –and metaphorisation– of monsters. On the other hand, Persephone's characterisation in *God of War* contrasts sharply with the classical perception of a goddess, but it ties in perfectly with the ingredients of action and fantasy that are essential in videogames.

Keywords: Mythology; Classical Literature; Videogames; Young Adults; Mass Media; Popular Culture.

1. Introducción

Los adolescentes y jóvenes del siglo XXI pertenecen a lo que Henry Jenkins (2008) denomina «cultura participativa». En ese contexto de participación e intercambio, interactúan a través de diferentes entornos colaborativos o herramientas de comunicación digitales. Además de la red, los videojuegos están ampliamente extendidos entre los adolescentes, y su uso constituye una forma de cultura participativa. El medio videolúdico, un objeto cultural perteneciente a los llamados nuevos medios (*New media*, en inglés), anima a intercambiar conocimientos, a compartir experiencias en plataformas de comunicación online, a colaborar en la percepción colectiva del juego en cuestión. En este sentido, ofrece un entorno natural de sociabilidad, autoexpresión y aprendizaje. Un entorno, también, orientado al entretenimiento (Sánchez-Navarro & Aranda Juárez, 2015: 96). Los videojuegos de temática mitológica, cuya popularidad no ha dejado de crecer en los últimos años, desempeñan todas esas funciones. No solo satisfacen la necesidad y el deseo de muchos menores, jóvenes y adultos de experimentar placer, sino que, por encima de todo, potencian los vínculos interpersonales y permiten ejercitar diferentes aspectos de su identidad (Sánchez-Navarro & Aranda Juárez, 2015: 96).

God of War es una saga de videojuegos de temática mitológica desarrollada entre 2005 y 2022 por SCE Santa Monica Studio, y distribuida por Sony Computer Entertainment. Consta de nueve entregas en total, distribuidas entre la primera era (mitología griega: siete primeras entregas) y la segunda era (mitología nórdica: dos últimas entregas). Ha tenido una difusión enorme entre adolescentes y jóvenes, si bien es cierto que ese no fue su público objetivo en un origen (PEGI +18). Se trata de una saga de videojuegos de *hack and slash*¹ y de acción-aventura en tercera persona que narra los enfrentamientos del semidiós espartano Kratos con diversas figuras de la mitología griega y nórdica. *God of War* ha recibido el aplauso de la crítica y del público general; sobre todo, se ha elogiado el diseño gráfico y de sonido, y ha recibido el premio al mejor juego de acción para PSP (Leone, 2008). Por su repercusión y pericia técnica, ha sido ampliamente estudiado desde diferentes enfoques, como los estudios de género (Conway, 2020), la recepción clásica (McMenomy, 2015; Chmielewska, 2016) o la didáctica de la educación (López Alcausa, 2020), con análisis muy diversos que han puesto de manifiesto las posibilidades lúdicas, narrativas y didácticas de un ejemplo muy representativo de la cultura de masas contemporánea.

Este artículo investiga el uso que se hace de la diosa Perséfone en *God of War: Chains of Olympus* (de ahora en adelante: *GoWChains*), el cuarto videojuego de la serie (el segundo en la cronología de la historia), lanzado en 2008 por Ready at Dawn Studios para PlayStation 3 y PlayStation Portable, y distribuido por Sony Interactive Entertainment. La elección de Perséfone como objeto de estudio se debe a la sorprendente lectura que se ofrece de la diosa en esa entrega², además de a la ausencia de estudios que aborden los motivos para ello. En *GoWChains* ese cambio de caracterización y de función

1 Literalmente 'cortar y rajarse', es un género de videojuego que prioriza el combate cuerpo a cuerpo.

2 Perséfone también aparece en el tercer videojuego de la serie: *God of War III* (Santa Monica Studio & Sony Computer Entertainment, 2010); no obstante, aquí su función es periférica.

está impulsado por las características del medio en que se inserta la figura mítica, por la audiencia a la que va dirigido y por otros condicionantes que identificaré a lo largo del trabajo a partir del enfoque de la recepción clásica³. Lo fundamental es que Perséfone abandona sus rasgos identificativos de doncella raptada y se convierte en monstruo antagonista, lo que constituye un cambio radical en la construcción y lectura del mito. Pero antes de entrar a analizar el contenido de *GoWChains* desde la perspectiva de la recepción clásica, parecen necesarias algunas observaciones acerca de la configuración del mito en el mundo antiguo.

2. Perséfone en las fuentes antiguas: doncella raptada y arquetipo de *puella aeterna*

El mito de Perséfone (en latín *Proserpina*) es uno de los más antiguos de la mitología griega y su historia personifica temas universales, como la vida, la muerte y la resurrección. En su juventud, Perséfone mantiene una estrecha relación con su madre Deméter (la Ceres de los latinos), diosa de las cosechas y del grano, y con todos los elementos naturales que esta última encarna; pero tras ser secuestrada por Hades (Plutón en Roma), tío paterno de Perséfone y dios de los muertos, se convierte en la reina del inframundo y, junto a su marido, regenta el mundo de los muertos. El mito se interpretó como parte de una alegoría del ciclo anual de la tierra, que permanece estéril durante los meses en los que Perséfone vive en el inframundo como consorte de Hades, y que florece cada primavera con su retorno a los brazos de Deméter (Salcedo González, 2022b: 164).

Las versiones literarias del mito de Perséfone en la Antigüedad son abundantes, debido a la popularidad de la que disfrutaban Deméter y Perséfone en la cultura y la religión griegas. Algunos autores dedican textos completos a narrar el rapto, como el poeta anónimo del *Himno homérico a Deméter*, que rinde homenaje solemne a las dos diosas, o Claudiano en su poema mitológico, con un tono más admonitorio y didáctico. Otros incluyen la narración, pero le dan un menor desarrollo, al integrarla en otros relatos: tal es el caso de Apolodoro y Ovidio, este último desde un tono lúdico. También hay quien no narra los hechos míticos, sino que intercala breves menciones a la diosa, con el objetivo de solicitar su generosidad o su benevolencia (Homero, Hesíodo y, más adelante, Virgilio). Al margen de sus orientaciones diferentes, en este repertorio de versiones del mito es posible identificar para Perséfone dos caracterizaciones genéricas muy diferenciadas: ya como diosa amable y benevolente de la primavera, ya como reina temible de los muertos (Salcedo González, 2020: 163).

Los autores que cultivan la primera representación —*Himno homérico a Deméter* (ca. 640 a. n. e.), Apolodoro (ca. 1-2 d. n. e.)⁴, Ovidio (ca. 8 d. n. e.)⁵ y Claudiano (ca. ¿370?-475 d. n. e.)⁶— ponen de relieve la benevolencia y la inocencia que Perséfone muestra como diosa de la primavera y de los ciclos de la naturaleza, al tiempo que omiten su faceta (así como sus labores) de reina del inframundo⁷. Más allá de su papel como diosa de los infiernos, les interesa profundizar en la relación

3 Las referencias básicas de la disciplina conocida como recepción clásica son Martindale (1993), Hardwick (2003) y Hardwick y Stray (2007). Para una introducción a los mecanismos de recepción del mundo clásico propios de los formatos populares, consúltese Unceta Gómez (2019).

4 *Biblioteca*, I, 5, 1-3.

5 *Fastos*, IV, 417-620 y *Metamorfosis*, V, 332-571.

6 El rapto de Proserpina.

7 Así, en el *Himno homérico a Deméter* (8, 27), el título que se le asigna es el de «la muchacha de rostro sonrosado», los atributos que se le adjudican son la luminosidad, la bondad, la belleza y la prudencia. Lo mismo hace el mitógrafo griego Apolodoro en su *Biblioteca mitológica* (I, 5, 1-3), en la que Perséfone no adopta activamente el papel de reina del inframundo, sino

de Perséfone con la vegetación y los cambios naturales y, sobre todo, en las implicaciones alegóricas de tal relación. La historia de Perséfone se convierte, así, en una explicación plausible del funcionamiento de las estaciones o de la agricultura. El contrapunto lo proporcionan Homero⁸, Hesíodo⁹ y Virgilio¹⁰, por nombrar a los más representativos. Estos autores, que son minoritarios en comparación con la tendencia anterior, ofrecen una representación de Perséfone centrada en el gran poder que ejerce como consorte de Hades en el inframundo, así como en su vinculación con la muerte. Consideran que lo fundamental del relato no está en el vínculo madre e hija, ni en la relación de Perséfone con la naturaleza, sino en la faceta infernal y de ultratumba de la diosa¹¹.

El estudio de las representaciones literarias de Perséfone (de las más influyentes, de las más conocidas) parece indicar que el aspecto doble de su identidad (hija y esposa, inocencia y sabiduría, abundancia y esterilidad, vida y muerte) es incompatible en el mundo antiguo, al menos concebido de manera simultánea y combinada. En cada versión del relato, se elige una u otra representación de Perséfone, uno u otro tema, de modo que un aspecto de su personalidad relega otro a un segundo plano, hasta el punto de que Perséfone parece desdoblarse en dos diosas diferentes, con perfiles opuestos y facetas bien distintas. Un aspecto adicional que merece la pena destacar, y que se extrae de la comparación entre los textos que integran las dos tendencias interpretativas recién estudiadas, es que el perfil de Perséfone como soberana del inframundo cuenta con un menor desarrollo narrativo que el de hija de Deméter y doncella raptada. De hecho, en las fuentes que cultivan la faceta funesta de Perséfone (Homero, Virgilio, Hesíodo y los himnos órficos), no se narra el mito, sino que se incluyen breves menciones de la diosa, invocada con pocas palabras con el objetivo de solicitar su generosidad y benevolencia. En esas invocaciones fugaces, Perséfone es sin ninguna duda soberana del inframundo, pero no hay una descripción detallada acerca de las cosas que allí hace, de su función religiosa o mística en la transición al más allá, de su tarea como divinidad que guía a los iniciados en ese viaje o que acoge a los suplicantes que la invocan, o de la relación que mantiene con Hades y el entorno. Por lo tanto, los desarrollos literarios del mito ofrecen poca información sobre la dimensión infernal de esta figura, y su análisis resulta insatisfactorio si lo que se desea es ahondar en esa faceta. De la otra faceta, la de bella doncella raptada, hija de Deméter, esposa sufriente y condenada, sabemos más detalles, porque son más los autores clásicos que se decantan por ese papel mítico. Nótese que las versiones principales a través de las que el mito se ha transmitido a Occidente se incardinan en esa tendencia (cf. Ovidio y Claudiano). Con estos autores, se difunde y consolida la concepción de Perséfone como arquetipo de *puella aeterna*, niña buena, tranquila y sin pretensiones (Salcedo González, 2022b: 142-150).

que, al ser raptada por Hades, permanece en el reino de los muertos contra su voluntad, añorando en todo momento el mundo de la madre. Por su parte, Ovidio (en sus dos versiones poéticas del mito en latín) subraya la conexión de Coré con los elementos naturales e introduce a la diosa en su faceta de hija y, por tanto, como pareja indisoluble de Deméter. Véase en *Fastos* (IV, 417-620) los adjetivos que emplea para invocarla: «la doncella» (IV, 425-426), «la muchacha» (IV, 511), «la joven» (IV, 482) e «hija» (IV, 435).

8 *Odisea* (ca. 743-713 a. n. e.) X, 494; XI, 226, 385, 634; *Iliada* (ca. 750-725 a. n. e.) IX, 457, 569.

9 *Teogonía* (ca. 700 a. n. e.) 768-771.

10 *Eneida* (ca. 20 a. n. e.) IV, 696-699; VI, 138.

11 Un ejemplo clásico de este tratamiento es el que ofrece Homero en la *Odisea* (X, 494; XI, 226, 385, 634); en ese texto se dice de ella que es «terrible», «inclita», «casta» e «ilustre». En la *Iliada* (IX, 457, 569) se le adjudica el adjetivo de «atroz». Recibe un tratamiento similar en la *Teogonía* (768-771), donde «la terrible Perséfone» se encuentra siempre al lado del «robusto Hades», y en la *Eneida* (VI, 138), que describe a una Perséfone «Juno infernal», con el control absoluto de la muerte.

Es importante subrayar que la abducción de Perséfone constituye el mito central sobre esta figura, la acción más recordada en relación con la diosa. Y es el episodio que desencadena los acontecimientos más importantes que expresa el mito: la instauración del ciclo de las estaciones o de la agricultura, y la institución de los misterios¹². En el imaginario popular y tradicional griego, el rapto ofrecía una explicación sencilla (causa) sobre esos cambios naturales y espirituales (consecuencia). Igualmente se interpretó como un acontecimiento necesario en la vida de toda mujer, pues marcaba su iniciación en la etapa adulta (Foley, 1994: 102). El resto de los elementos del mito (el nuevo poder de Perséfone en el infierno; sus nuevas funciones; la relación con el marido, etc.) quedaron relegados a un segundo plano y, en realidad, no interesaron a la mayoría de los autores clásicos. Ya había otras figuras en la mitología clásica que emprendían viajes heroicos al inframundo, viajes de búsqueda y de descubrimiento, y cuyas aventuras permitían conocer el funcionamiento del Hades o su geografía (p. ej. los viajes catabáticos de Hércules y Orfeo). A Perséfone no le corresponde esa función explicativa, porque su historia se ligó al relato de la abducción y, en consecuencia, a la explicación de ciertos cambios. Las otras posibilidades (las funestas e infernales) se descartaron por resultar irrelevantes o poco adecuadas en el caso de nuestra diosa (Salcedo González, 2022b: 142-150).

3. Perséfone en *God of War*: diosa vengativa, diosa monstruosa

Los hechos que se narran en el mito de Perséfone (apartado 2) ayudan a contextualizar la lectura del personaje en *GoWChains*. El pasado trágico de Perséfone explica su conducta monstruosa dentro del videojuego y sirve de motor de arranque de los episodios que allí tienen lugar. Condenada a permanecer en el inframundo junto a su captor y a asumir el cuidado de los muertos, la Perséfone de *GoWChains* quiere acabar con su vida y, sobre todo, vengarse de los dioses que la han traicionado y tienen presa contra su voluntad. Sabemos que estos son sus objetivos prioritarios, porque así lo confirman sus primeras palabras, dirigidas a Kratos, que acaba de llegar al inframundo en busca de su hija Caliope¹³: «los dioses del Olimpo, Zeus y Hades, también me fallaron [...] ¿Crees que decidí casarme con un hombre que no amaba y vivir una vida que no elegí? Fui traicionada por los mismos dioses que una vez me consideraron su igual».

Para lograr sus objetivos de venganza, Perséfone cuenta con dos aliados importantes que ha sometido a su influencia sin problema: el dios del sueño Morfeo y el titán Atlas. La misión de Morfeo es dormir al panteón de dioses; la de Atlas, capturar a Helios, para que el mundo quede en penumbra, y destruir el Pilar del Mundo que sostiene la Tierra y el Olimpo. Los referentes mitológicos de Perséfone, Morfeo, Atlas y Helios son evidentes: además de los nombres parlantes, basta una mirada rápida a su caracterización y atributos más representativos para verificar la deuda contraída con sus contrapartidas clásicas. En cambio, las acciones atribuidas a estos personajes, y que dotan de estructura y ritmo al videojuego, constituyen innovaciones y propuestas de los desarrolladores de *GoWChains*. Por no mencionar la combinación de diversas mitologías o la presencia de objetos y

12 Los misterios eleusinos son el ritual más importante de Deméter y Perséfone, celebrado en su honor durante más de diez siglos en la ciudad de Eleusis. Estos ritos de iniciación están basados en la historia del rapto de Perséfone y combinan un festival agrario y las creencias sobre la vida después de la muerte. De tal suerte, el regreso anual de Perséfone, que coincide con el de la primavera, se interpreta como un triunfo frente a la muerte. La importancia de Perséfone en dichos misterios es indudable: ella ofrece consuelo y esperanza a los mortales iniciados.

13 La trama de *GoWChains* empieza con la misión que Atenea adjudica a Kratos: encontrar a Helios, que está desaparecido, y evitar un desastre humanitario. No obstante, en el camino, el héroe se entretiene, porque su hija también desaparece. Más adelante, descubrimos que es Perséfone quien ha orquestado los raptos de Caliope y Helios.

escenarios inventados, como el ya citado Pilar del Mundo. La mezcla de elementos (motivos, rasgos, etc.) procedentes de sistemas culturales diversos constituye un acicate para la generación joven, y su aplicación videolúdica es un guiño amistoso dirigido al receptor al que se dirigen estos productos. Asimismo, el collage es un mecanismo de recepción del mundo antiguo que se da de manera muy habitual en los productos de la cultura de masas contemporánea (Unceta Gómez, 2019: 19). De ahí que no sorprenda su enorme rendimiento en *GoWChains*.

Audiovisualmente, *GoWChains* incorpora los rasgos que permiten identificar a Perséfone como una mujer que ha perdido toda esperanza en la vida y que solo encuentra reposo en la idea de la venganza y la muerte. El personaje muestra unas facciones duras y cuadradas, con semblante serio y apretado, con una mandíbula tensa y alzada ligeramente (Figura 1). A la caracterización cruel y desafiante de la diosa contribuye la disposición del personaje en los distintos escenarios: Perséfone suele ocupar posiciones más elevadas que las del jugador / Kratos, y esto indica que tiene ventaja y un gran poder. Por ejemplo, en la Figura 1, desciende unas colosales escaleras de mármol, con el resultado de que quien la observa (Kratos y los/las jugadores/as) lo hace desde una posición inferior (una organización análoga puede verse en la Figura 2).



Figura 1: Perséfone sale al encuentro de Kratos en el Inframundo (izquierda) y detalle de los rasgos faciales de Perséfone (derecha) (*GoWChains*)

Perséfone muestra una decisión sin límites y es imparable en su cometido destructor. Su mirada permanece fija en el adversario, Kratos, y, por extensión, en los/las jugadores/as, que son las encarnaciones en el videojuego de la personalidad del héroe. No pasan desapercibidos el tono de voz de Perséfone, amenazante, decidido y grave, ni las notas musicales, igualmente ominosas y de tonos oscuros y dramáticos, que ayudan a matizar el retrato de Perséfone como una diosa terrible¹⁴. Perséfone es la gran antagonista del juego, porque pone en peligro la vida del héroe (Kratos), la de los dioses y los mortales. A propósito de esto, cuenta con unas capacidades guerreras remarcables que la capacitan para ello: además de su musculatura y fisionomía espectaculares, la diosa tiene protección (armadura y casco), y posee cuatro alas que le permiten elevarse y moverse más rápido (Figura 2).

14 En este enlace (<https://www.youtube.com/watch?v=ksY8460VDX0&t=429s>) pueden verse los componentes sonoros y musicales a los que hago referencia.



Figura 2: Perséfone se prepara para luchar contra Kratos (*GoWChains*)

3.1. De doncella raptada a rival del héroe: un antagonismo primitivo

Desde el punto de vista de la jugabilidad y la mecánica del juego, Perséfone desempeña una función muy concreta dentro de *GoWChains*: actuar como rival o antagonista del héroe. La diosa es ahora un enemigo más dentro de la serie de malvados que Kratos combate para alcanzar sus objetivos¹⁵. Asimismo, el enfrentamiento de Perséfone con Kratos (Figura 3) tiene lugar en el marco de la aventura del héroe, que constituye, en esencia, un viaje compuesto de diferentes etapas y construido con base en la estructura clásica del viaje del héroe (véanse las fases «llamada» e «iniciación» en el monomito de Campbell, 1949). En el transcurso de ese viaje épico, el jugador, mediante el avatar de Kratos, se enfrenta a oponentes de toda clase y condición, cada uno más hábil que el anterior, más peligroso y brutal (Macías Villalobos, 2022: 93).



Figura 3: Batalla final (*GoWChains*)

Perséfone es el oponente más importante que Kratos debe vencer si quiere ser reconocido como héroe al final del arduo periplo (véase la fase del «regreso del héroe», en Campbell, 1949). En el ámbito de los videojuegos, a este oponente definitivo se le llama *final boss*, y su derrota por parte

15 Ejemplos de antagonistas a los que Kratos debe vencer a lo largo de su aventura son: en la batalla en Ática (primera etapa del viaje), Kratos lucha contra un ciclope, un basilisco, los persas y el rey de Persia; en el Hades (segunda etapa), y antes de enfrentarse a Perséfone, derrota a Caronte y se hace con su barca. El barquero había tratado de impedir que Kratos cruzara la laguna Estigia.

del héroe en la *boss fight* implica «pasarse el juego». Por último, como es habitual en los antagonistas principales, Perséfone es más fuerte que otros adversarios contra los que Kratos ha batallado, por lo que su derrota constituye una culminación climática adecuada y un éxito significativo para el jugador. Para vencerla, el jugador debe haber interiorizado la mecánica del juego y adquirido las habilidades y técnicas que le permitan manejar el avatar de Kratos con una destreza considerable.

A propósito de la función de Perséfone en *GoWChains*, es importante llamar la atención sobre el hecho de que la diosa muestra unos tintes maléficos que están del todo ausentes en las fuentes clásicas. Estos se confirman cuando descubrimos que ella ha raptado a la hija de Kratos, Calíope, y la ha trasladado a los Campos Elíseos, para que su padre se entretuviera buscándola y desatendiera la misión que Atenea le había encomendado. Esa acción emparenta a Perséfone con las divinidades de la mitología clásica que cometen raptos (p. ej. Hades o Zeus), en lugar de con las víctimas de esas abducciones (p. ej. Perséfone o Leda), lo que constituye una inversión total de los hechos míticos (recuérdese que, en todas las versiones del mito clásico, Hades rapta a Perséfone). Además, Calíope, como Perséfone en el mito, es una niña en el momento del rapto y la respuesta de Kratos —buscar a su hija sin descanso— es análoga a la de Deméter en las fuentes clásicas. Podría pensarse que la Perséfone de *GoWChains* ha utilizado su conocimiento previo y experiencia personal en el pasado mítico (esto es: la previsible respuesta de un padre ante la ausencia de una hija), para, llegado el momento de la venganza, alcanzar sus objetivos de la manera más eficiente posible, huyendo del remordimiento o las connotaciones éticas de sus acciones. Su único anhelo, que ella verbaliza en su primer encuentro con Kratos, es que «al fin tendré paz y me libraré de esta miserable existencia, pereceré, pero esa es mi decisión».

El rapto de Calíope por parte de Perséfone se aleja de lo que cuentan las fuentes clásicas (véase el apartado 2), pero encaja perfectamente en la mecánica de los videojuegos de acción¹⁶, en los que la aventura, la progresión y el riesgo son fundamentales. La crueldad de Perséfone no tiene matices en parte porque así lo exigen las características del género de videojuegos en que se está recreando la figura, así como la función que desempeña la diosa en *GoWChains* y en la que me centraré en las páginas siguientes: la de ser un adversario monstruoso.

Son muchos los personajes que pueden desempeñar la función de antagonista del héroe; con todo, el monstruo de la mitología clásica es un tipo de antagonista que funciona muy bien en el contexto videolúdico, donde ha alcanzado una popularidad sobresaliente¹⁷. El monstruo es un personaje que está en el horizonte de expectativas de los/las jugadores/as, y, por ello, su presencia suele estar garantizada, especialmente en los videojuegos de rol, en los que se produce la inmersión en un mundo secundario, plagado de criaturas fantásticas, y en los del género de *survival horror*, como en la popular saga de juegos de *Resident Evil* (Capcom, 2002), con hordas de enemigos mutantes. A propósito de la morfología del monstruo, y siguiendo las reflexiones de Cristóbal Macías Villalobos (2022: 90-91), la importancia del componente visual en el videojuego propicia que la apariencia externa, la morfología del monstruo, sea un aspecto fundamental para definir a una criatura como monstruosa, y no solo su actuación concreta (Macías Villalobos, 2022: 91). También es habitual en ese medio que el monstruo aparezca reproducido de manera hiperrealista, aprovechando los

16 Ejemplos populares de videojuegos de acción son *Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) o *Titan Quest* (Iron Lore, 2006). Los juegos de este género se basan en la misma premisa: desempeñar el papel de un personaje principal al que se le ha encomendado una misión trascendental para sí mismo y la humanidad. La deuda de todos estos productos con el monomito de Campbell (1949) es evidente, tal y como ha estudiado Sánchez Parrón (2014), entre otros.

17 Para profundizar en por qué los mundos videolúdicos prefieren monstruos como enemigos, véase Terrasa Torres (2022).

últimos avances tecnológicos, como los gráficos tridimensionales, y que su morfología recuerde a los arquetipos clásicos de los que derivan, si bien son frecuentes también los monstruos inventados o los que resultan de la combinación de rasgos monstruosos ya existentes (Macías Villalobos, 2022: 90-91). Por último, en los videojuegos de temática mitológica, el monstruo suele aparecer junto al héroe al que tradicionalmente estaba asociado, por el vínculo paradigmático e icónico que se ha creado entre los héroes de la mitología clásica, como Edipo, Teseo o Perseo, y sus criaturas, como la Esfinge, el Minotauro o Medusa (Macías Villalobos, 2022: 94).

Asimismo, no debe olvidarse que en la antigua Grecia el arquetipo del héroe surge impulsado por la necesidad de ordenar un universo caótico, plagado de monstruos (López Gregoris & Macías Villalobos, 2020: VII). Se establece, entonces, una relación de interdependencia entre ambas figuras, que va a proyectarse también en los videojuegos de temática mitológica. El héroe necesita al monstruo para ser considerado héroe, y el monstruo exige que un héroe se oponga a sus actos monstruosos, lo que confirmaría su excelencia monstruosa. En tanto que manifestación de «lo otro», el monstruo encarna lo que el héroe no es ni puede ser bajo ningún concepto, so pena de convertirse en un monstruo. En consecuencia, el conflicto del héroe (también, del héroe videolúdico) es elemental, universal y primigenio —p. ej., la supervivencia, la lucha contra la injusticia o el triunfo sobre el mal—, y se plantea en términos de una lucha agonística que solo puede acabar en la vida o en la muerte, en el éxito o en el fracaso (Díaz Armas, 2006: 77).

De lo anterior, extraigo las características básicas de los monstruos, tal y como suelen aparecer en los videojuegos: en primer lugar, se observa un gran número de monstruos procedentes de la mitología clásica, generalmente vinculados al héroe del que dependen en los mitos; en segundo lugar, destaca la importancia de su apariencia externa como un requisito indispensable de su monstruosidad; en tercer lugar, se constata que, en general, son un tipo de antagonista y desempeñan esa función en el videojuego. Si solo tenemos en cuenta estos rasgos, debemos decir que Perséfone no encaja en la categoría de monstruo. La diosa nunca ha sido considerada monstruo en la mitología clásica, por lo que no estaríamos ante una relectura directa de un monstruo clásico, y tampoco se ajusta a la idea tradicional de que el monstruo es una criatura estéticamente fea. Más aún, Kratos y Perséfone no son rivales en la mitología clásica y su emparejamiento antagónico (héroe-monstruo) debería entenderse como un desarrollo novedoso por parte de los desarrolladores de *GoWChains*. Pese a que, desde el punto de vista clásico, Perséfone no es un monstruo, considero que es posible y adecuado argumentar que la recepción de Perséfone en *GoWChains* consiste en su reutilización como monstruo. Las siguientes páginas estarán dedicadas a explicar las razones para ello.

3.2. *De monstruos feos a monstruos inmorales: la fealdad está en el interior*

En *GoWChains* Perséfone tiene la función de ser la antagonista principal y más peligrosa del héroe / jugador, como ya se ha demostrado en la sección 3.1. Aunque esta sea una de las funciones tradicionales del monstruo (Gloyn, 2020: 29), también pueden desempeñarla otros antagonistas, de modo que no es suficiente para definir a nuestra diosa como monstruo. Sí certifica, en cambio, su papel como villana o antagonista del héroe, lo que es ya un desarrollo sorprendente, porque contrasta bruscamente con la caracterización tradicional de la diosa (cf. apartado 2). Para entender la lectura de Perséfone como monstruo en *GoWChains*, es necesario explicar la evolución del concepto de monstruo, que justifica la ampliación de lo monstruoso, para designar no solo apariencias monstruosas, sino, y esto es lo importante, mentes monstruosas y monstruos interiores. Así, diremos que Perséfone es un monstruo en un sentido posmoderno, resultado de la ampliación y metaforización del concepto original.

La figura del monstruo no ha dejado de adquirir significados diferentes, desde la Antigüedad hasta nuestros días. No solo han cambiado sus interpretaciones, sino que su misma morfología también lo ha hecho. El monstruo es una metáfora muy poderosa, porque cada época tiene sus monstruos y, entonces, se vuelve necesaria la existencia de conceptos, metáforas o imágenes que puedan explicarlos. La tarea no es fácil, pues lo monstruoso, a menudo, está relacionado con lo incomprensible, cuando no con lo amenazante y terrible. Quizá por eso existan tantas expresiones de lo monstruoso, cada una orientada a dar respuesta a un interrogante, a un terror, a una amenaza.

La apariencia física de los monstruos siempre ha producido miedo. También el hecho de que se atreven a cometer «actos monstruosos». En lo que se refiere a sus marcas físicas externas, Isidoro de Sevilla señala que el término «monstruo» (*monstrum*) está vinculado etimológicamente con el verbo *monstrare*, 'mostrar, hacer ver', y con *monere*, 'advertir'. Esto sugiere que, al menos en el mundo antiguo, el aspecto era un rasgo definitorio de monstruosidad, que, además, constituía una advertencia de la capacidad de esos seres para hacer el mal y sembrar el caos (Macías Villalobos, 2022: 81). Un ejemplo elocuente lo ofrecen los personajes que, siendo bellos, terminan adoptando una apariencia externa horripilante como consecuencia de las crueldades cometidas. En la mitología griega, Lamia es originalmente una mujer hermosa, pero, cuando desata su maldad devorando a los hijos de otras madres como venganza por el asesinato de los hijos propios, se convierte en un monstruo con el cuerpo de una serpiente y los pechos y la cabeza de una mujer. En estos casos, se pone de manifiesto que, al menos en el mundo antiguo, la belleza externa es incompatible con la maldad interior y que los monstruos tienen marcas externas que los identifican como tal. Todo esto, sin embargo, no es óbice para que también aparezcan personajes bellos y malvados en la tradición (empezando por Lucifer, el ángel caído). En cualquier caso, y por la asociación que se produce entre las ideas de monstruo, maldad y fealdad, la lectura maniquea del monstruo en torno a los conceptos del bien y el mal no se hace esperar: en la poesía épica medieval, los libros de caballerías y la literatura religiosa y moralizante, esa criatura encarna el mal y los vicios humanos; se enfrenta al héroe y acaba sucumbiendo a su espada o lanza. En el antagonismo del héroe y el monstruo se materializa un conflicto básico y original: son las fuerzas del bien (del orden, de la razón y de la civilización) frente a las del mal (del caos y lo irracional).

En el ámbito del videojuego, el monstruo conserva esa función, pero, al mismo tiempo, no ha dejado de transformarse, para dar abrigo a los miedos de cada época. Liz Gloyn (2020: 18) describe la evolución del monstruo clásico hasta la época actual a partir de la pareja de conceptos exterior-interior: desde el siglo xx, y especialmente en la posmodernidad, los monstruos son interiores y se manifiestan en la psique de cada individuo en forma de un trauma o patología (Gloyn, 2020: 18-21). En consecuencia, la idea de lo monstruoso se asocia con un tipo de conducta, con una forma de pensamiento, más que con unos rasgos morfológicos concretos¹⁸. Otro corolario de esto es que el abanico de posibles monstruos se despliega y flexibiliza: todo individuo puede llegar a manifestar conductas monstruosas si se dan las circunstancias oportunas, con independencia de la apariencia de cada uno¹⁹. Los monstruos ya no son necesariamente feos: se han convertido en una categoría moral o psicológica, en un estado de conciencia alterado, en un ánimo desfavorable.

18 Un completo desarrollo de esta teoría puede verse en Gloyn (2020). Macías Villalobos (2022: 85-90) proporciona un buen resumen de la propuesta de Gloyn.

19 De ahí el rendimiento del concepto de monstruo en el Psicoanálisis y en otras corrientes de estudio del comportamiento y las habilidades sociales (Gloyn, 2020: 20).

A la luz de ese cambio en la concepción del monstruo, se vuelve verosímil la idea de que una figura como Perséfone, el arquetipo de la doncella raptada (véase el apartado 2), pueda alcanzar la condición de monstruo en un producto de la cultura popular de nuestros días. Y es verosímil esa nueva caracterización de Perséfone, porque ella cumple los requisitos para ello. No debe olvidarse que el episodio fundamental del mito de Perséfone es el rapto por parte de su tío materno Hades, un rapto autorizado y favorecido en algunas fuentes por el padre de la diosa, Zeus, lo que añade una capa más de monstruosidad (categoría moral) al episodio que narra el mito (cf. *Himno homérico a Deméter*). Aunque las fuentes clásicas no dan detalles acerca de las consecuencias físicas o psicológicas que esa acción violenta tiene sobre la diosa, es posible aventurar, y *GoWChains* proporciona un desarrollo verosímil al respecto, que Perséfone ha ido cultivando una animadversión hacia su raptor y que esta se ha ido acrecentando y matizando con el paso de los años. Recuérdese además que Perséfone no solo es víctima en un momento puntual, sino que es víctima vitalicia, ya que las leyes divinas la obligan a regresar al infierno cada año y permanecer allí seis meses (cf. *Himno homérico a Deméter*). Dado que Perséfone es «víctima eterna» en la versión canónica de los hechos míticos, tampoco sorprende que su homónimo videolúdico se haya propuesto como meta única la venganza. Los antecedentes traumáticos de Perséfone dotan de una motivación muy concreta y, sobre todo, creíble a la antagonista principal de *GoWChains*.

Esto último es fundamental, ya que, de acuerdo con Gloyn (2020: 71), si queremos que el monstruo sea una amenaza creíble para el héroe, también ha de ser creíble la razón por la que el monstruo aparece en la trama. Pues bien, Kratos no guarda ninguna vinculación (filial o de otro tipo) con Perséfone, pero ella es una amenaza creíble para el héroe porque es creíble la razón por la que actúa en el relato (sus motivaciones). Esa razón es mítica, es decir, puede rastrearse en las fuentes clásicas que narran el mito de Perséfone (cf. apartado 2). Lo que no es mítico ni tradicional son los objetivos de venganza que la diosa persigue y, por lo tanto, su función en el videojuego. Se desarrolla una versión alternativa de Perséfone a propósito del episodio del rapto, y que tiene lugar después de que sucedieran los episodios míticos y como consecuencia directa de aquellos. Perséfone se ha vuelto monstruo, porque ella fue víctima de un acto monstruoso. Las monstruosidades de Perséfone en el videojuego no están ligadas a su apariencia externa (a la morfología del monstruo), como suele ocurrir en los monstruos más tradicionales, sino a un trauma reprimido y sin resolver que la ha llevado a cometer monstruosidades²⁰.

En el mundo moderno el monstruo tiene patologías psíquicas, pero no marcas externas. Una consecuencia de esta evolución en la configuración de la figura del monstruo es que se vuelve más difícil identificar y definir a los monstruos y lo monstruoso en general. Ningún personaje en el videojuego sospecha de Perséfone, la doncella raptada de la mitología clásica, porque no tiene marcas externas que apunten a su monstruosidad. Los actos, comportamientos y mentalidades se vuelven, en consecuencia, fundamentales a la hora de identificar lo monstruoso. Por otra parte, no hay que olvidar que algunos monstruos se sirven precisamente de la antigua asociación entre belleza y bondad, y fealdad y monstruosidad, para urdir tramas y engaños, y conseguir sus objetivos con mayor eficacia. No es el caso de Perséfone, pero sí de muchos otros/as villanos/as y malvados/as de la cultura

20 El argumento podría plantearse de otra manera, atendiendo al cambio que sufre, no solo el concepto de monstruo, sino, además, el de villano. En un contexto de posmodernidad y de cultura popular el villano por su actuación monstruosa se ha acabado convirtiendo en un monstruo. La categoría de antagonista habría «degenerado» hasta equipararse con el monstruo moral. Es en ese nuevo paradigma a propósito del villano donde encajaría la recepción que se hace de Perséfone en el videojuego.

popular. Piénsese, por ejemplo, en Cersei Lannister, el bello y malvado personaje de la saga *Canción de hielo y fuego*, de George R. R. Martin, y su adaptación televisiva *Game of Thrones*. Lo cierto es que, debido a la propensión de algunos monstruos a sacarle rendimiento a su bella apariencia externa y al prejuicio de que aquella es indicativa de bondad, el lector o espectador suele ser más precavido a la hora de interpretar a esos personajes. En el contexto actual y gracias al impulso de la cultura popular, somos conscientes de que hay muchos tipos de monstruos y de que estos pueden ser psicológicos e interiores.

Para ahondar en el concepto moderno de monstruo, y en su aplicación en *GoWChains* para definir a Perséfone, es conveniente traer a colación los principios de la *Monster Theory* (Cohen, 1996), que resumo a continuación: el monstruo es un constructo cultural que encarna el miedo al «otro» en momentos de crisis o grandes transformaciones sociales (postulados 1, 3 y 4); el monstruo siempre regresa, adaptado a las nuevas circunstancias que lo convocan (postulados 2 y 7); representa una advertencia acerca del límite de lo posible, lo aceptable o lo normativo, y refleja deseos reprimidos e impulsos prohibidos (postulados 5 y 6) (Cohen, 1996: 3-25). Junto con el desarrollo del concepto que propone Gloy (2020), este acercamiento al monstruo (y al concepto de lo monstruoso) también permite definir a Perséfone como un monstruo, al menos en un sentido posmoderno. Por su pasado traumático y sus impulsos de venganza en el presente, Perséfone se ha resignificado como una criatura monstruosa. Su monstruosidad consiste en el cambio radical de doncella raptada a diosa vengativa en el marco narrativo de *GoWChains*. A este respecto, y enlazando con los postulados 1, 3 y 4 de la *Monster Theory*, el monstruo / Perséfone muestra una anomalía que la sitúa en los márgenes de lo normativo (también postulados 5 y 6 de la *Monster Theory*). Esa anomalía se debe a que su objetivo vital y aquello que da sentido a su existencia (a saber, la venganza) es inasumible e inviable, al menos para las mentes creadoras de *GoWChains*. Ella representa una advertencia acerca de los impulsos que deben reprimirse a toda costa (postulados 5 y 6 de la *Monster Theory*). La venganza de Perséfone solo la conduce al dolor y, en última instancia, a la muerte (Figura 4).



Figura 4: Kratos derrota a Perséfone en la *boss fight* (izquierda) (*GoWChains*) y detalle de la tumba de Perséfone en *God of War III* (derecha)

Por su sed de venganza, Perséfone pone en riesgo las normas y códigos sociales, aquellos que se han establecido como aceptables y necesarios. De ahí que ella —el monstruo— deba morir a manos del héroe videolúdico. No hay solución o redención posible para este monstruo, porque la venganza

no es un comportamiento socialmente válido. Mucho menos lo es para una mujer²¹. Con esfuerzo y sacrificio, el héroe acaba con la amenaza que representa Perséfone / el monstruo, y, de ese modo, consigue restaurar el orden, el bien y lo racional. La muerte de Perséfone al final de la entrega se asemeja a un castigo y, por ello, confirma las resonancias moralizantes y didácticas de *GoWChains*²².

Por último, el paradigma de lo monstruoso que he empleado para definir la monstruosidad de Perséfone anima a que nos replanteemos por qué (o, mejor dicho, para qué) creamos monstruos y recurrimos a su presencia en diferentes medios de nuestra cultura. ¿Son imprescindibles para invocar nuestra propia marginalidad? ¿Están cumpliendo una función social, colectiva o psicológica?

4. Coda

Para terminar, incluimos unas reflexiones sobre la reutilización de Perséfone en *GoWChains* desde el punto de vista de la recepción. La relectura de Perséfone como monstruo dentro del videojuego se entiende mejor cuando la ponemos en relación con las características (y exigencias) del medio en que se inserta la figura. La gran mayoría de los videojuegos se construyen con base en el esquema tradicional de la carrera de obstáculos o de la aventura épica (Campbell, 1949), que exige enfrentarse a una serie de pruebas y retos, para alcanzar un conjunto de objetivos establecidos previamente (Sánchez Parrón, 2014: 22). Esto implica que los componentes de la aventura, la (inter) acción y el juego son definitorios de ese medio en concreto, y que los usuarios de videojuegos van a esperar encontrar esos elementos cuando emprenden la aventura videolúdica. En relación con esto, otro dato importante es que los principales consumidores de los videojuegos son adolescentes, jóvenes de entre 15 y 24 años, y adultos-jóvenes de entre 18 y 35 años (DEV, 2021), y que en el horizonte de expectativas de todos ellos está, con toda seguridad, la aventura, la acción y la fantasía (Salcedo González, 2022a). Estas características definitorias del medio videolúdico propician que sus desarrolladores estén continuamente en busca de motivos y recursos de diferentes tradiciones (mitología, literatura, etc.) que llamen a la acción, que susciten la emoción de la aventura y el reto, y que puedan adaptarse e incorporarse al entorno del videojuego, pasando a formar parte de la nómina de retos, pruebas o enemigos que el jugador (a través del avatar) debe superar en el transcurso de su aventura.

Lo anterior explica que en *GoWChains* Perséfone funcione como uno de los enemigos de Kratos (en realidad, el más importante). La doncella raptada de las fuentes clásicas se recicla y resignifica por las exigencias de fantasía y acción del videojuego; y ahora es un monstruo alado, una diosa vengativa con la envergadura de un gigante y la determinación de un titán, lo que enlaza muy bien con el gusto de los adolescentes y jóvenes por la aventura y la fantasía.

En este sentido, los/las creadores/as de nuestro tiempo se nutren directamente de los esquemas, los temas, personajes y lugares de la mitología clásica, porque estos ofrecen un punto de partida tan sugerente como práctico. Ese material es sugerente, porque proporciona personajes

21 Ya lo demuestra González-Rivas Fernández (61-84) en su estudio sobre la recepción del mito de Lamia, arquetipo de madre monstruosa, en el cine contemporáneo.

22 Cabe matizar que la muerte de Perséfone en el videojuego no es compatible con el trascendental significado de Perséfone en los misterios eleusinos. Como ya se ha explicado antes, Perséfone es, ante todo, la que triunfa ante la muerte. Por ello, su muerte en *GoWChains* indica que se desconocen algunos de los aspectos más importantes del personaje antiguo y que, quizá, su aparición como vengadora empoderada responda a un uso gratuito, circunstancial y lúdico del mito clásico. En efecto, habría otros muchos personajes monstruosos (y femeninos) más aptos para el rol que ocupa Perséfone en este videojuego.

definidos, enfrentamientos y escenarios épicos, aventuras y pruebas difíciles, y tramas entretenidas. Y es práctico, por su adaptabilidad a toda clase de conflictos y situaciones, con independencia del medio, la lengua o los receptores. En definitiva, el material procedente de la mitología clásica ofrece un punto de partida inexcusable, pero el punto de llegada lo definen los receptores de ese material mitológico en función de sus intereses ideológicos, estéticos o económicos. También en función del público al que dirigen sus obras. Los mitos reciben nueva vida al ser incorporados a un medio con unos códigos formales y de contenido propios. En el caso de *GoWChains*, esos códigos han favorecido que Perséfone se convierta en un monstruo, un resultado que contrasta bruscamente con lo que nos cuentan los autores clásicos, pero que conecta a la perfección con los objetivos épicos y de acción de *GoWChains*.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcausa, G. L. (2020). Videojuegos de acción y aventura en el aula de Cultura Clásica: uso de la saga God of War para el aprendizaje comparativo de mitos griegos. *Thamyris, Nova Series: Revista de Didáctica de Cultura Clásica, Griego y Latín*, 11, 71-100.
- Campbell, J. (1959 [1949]). *El héroe de las mil caras*. Traducción de Luisa Josefina Hernández. México: Fondo de Cultura Económica.
- Chmielewska, S. (2016). C://Hercules in computer games/A heroic evolution. En Dominas, K., Wesolowska, E. y Trocha, B. (Eds.). *Antiquity in Popular Literature and Culture* (pp. 177-191). Newcastle-upon-Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Cohen, J.J. (1996). Monster culture (seven theses). En Cohen, J. J. (Ed.). *Monster Theory: Reading Culture* (pp. 3-25). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Conway, S. (2020). Poisonous pantheons: God of war and toxic masculinity. *Games and Culture*, 15 (8), 943-961.
- Desarrollo español de videojuegos (DEV). (2021). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos*. Madrid: Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento. <https://dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20del%20desarrollo%20español%20de%20videojuegos%202021.pdf>.
- Díaz Armas, J. 2006. Personajes de la literatura juvenil: cambio y maduración. En Sotomayor Sáez, M. V. (Ed.). *Personajes y temáticas en la literatura juvenil* (pp. 73-98). Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Foley, H. P. (1994). *The Homeric Hymn to Demeter: Translation, Commentary, and Interpretive Essays*. Princeton: Princeton University Press.
- Gloyn, L. (2020). *Tracking Classical Monsters in Popular Culture*. Londres: Bloomsbury.
- González-Rivas Fernández, A. (2022). De madre a monstruo. Claves estéticas (y éticas) para la recepción del mito de Lamia en la modernidad. En Unceta Gómez, L. y González Vaquerizo, H. (Eds.). *En los márgenes del mito: Hibridaciones de la mitología clásica en la cultura de masas contemporánea* (pp. 61-84). Madrid: Los libros de la Catarata / UAM Ediciones.
- Hardwick, L. (2003). *Reception Studies*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hardwick, L. & Stray, C. (eds.) (2007). *A Companion to Classical Receptions*. Oxford: Wiley/Blackwell.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K. & Robison, A. J. (2008). *Confronting*

- the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Chicago: The MacArthur Foundation.
- Leone, M. (19 de febrero de 2008). Reviews: God of War PSP. <https://www.webcitation.org/6ClyRle10?url=http://www.1up.com/reviews/god-war-psp>.
- López Gregoris, R. & Macías Villalobos, C. (Eds.) (2020). *The Hero Reloaded. The Reinvention of the Classical Hero in Contemporary Mass Media*. Ámsterdam: John Benjamins.
- Macías Villalobos, C. (2022). La identidad del monstruo en los videojuegos de temática mitológica y la Monster Theory. En Unceta Gómez, L. y González Vaquerizo, H. (Eds.). *En los márgenes del mito: Hibridaciones de la mitología clásica en la cultura de masas contemporánea* (pp. 85-101). Madrid: Los libros de la Catarata / UAM Ediciones.
- Martindale, C. (1993). *Redeeming the Text: Latin Poetry and the Hermeneutics of Reception*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McMenomy, M. (2015). Reading the fiction of video games. En Maurice, L. (Ed.). *The Reception of Ancient Greece and Rome in Children's Literature* (pp. 105-138). Leiden: Brill.
- Salcedo González, C. (2020). El mito de Perséfone y el conflicto de la maternidad en *Mother love*, de Rita Dove. *Journal of Feminist, Gender and Women Studies*, 9, 33-39.
- Salcedo González, C. (2022a). Mitos clásicos, fantasía y literatura juvenil. El caso de Perséfone en *The Water's Edge*, de Louise Tondeur. En Unceta Gómez, L. y González Vaquerizo, H. (Eds.). *En los márgenes del mito: Hibridaciones de la mitología clásica en la cultura de masas contemporánea* (pp. 161-179). Madrid: Los libros de la Catarata / UAM Ediciones.
- Salcedo González, C. (2022b). *Perséfone renacida. El mito de Perséfone en la literatura juvenil anglosajona del siglo XXI. Un estudio desde la Mitocrítica y la Recepción Clásica* [Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Madrid]. <http://hdl.handle.net/10486/702559>.
- Sánchez Parrón, José A. (2014). La codificación del mito heroico. Análisis semiótico de la configuración de un lenguaje de masas. *LifePlay*, 2, 17-34.
- Sánchez-Navarro, J. & Aranda Juárez, D. (2015). El impacto de lo digital en la comunicación y las relaciones de los adolescentes. En Roca, G. (Coord.). *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital* (pp. 91-99). Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu.
- Terrasa Torres, M. (2022). *La estética de la dificultad. Teoría y motivos en el videojuego*. Valencia: Shangrila.
- Unceta Gómez, L. (2019). El epitome como representación del original. Algunos ejemplos del diálogo postmoderno con la antigua Roma. En Unceta Gómez, L. y Sánchez Pérez, C. (Eds.). *En los márgenes de Roma. La Antigüedad romana en la cultura de masas contemporánea* (pp. 17-35). Madrid: Los Libros de la Catarata.

