

La máscara posantigua de Zagreo en *Hades* (2020)

The post-ancient mask of Zagreus in *Hades* (2020)

A máscara pós-antiga de Zagreus em *Hades* (2020)

DOI: <https://doi.org/10.18861/ic.2025.20.2.4100>

► MARÍA DI MURO PELLEGRINO

mdimuro@ucab.edu.ve - Caracas - Universidad Católica Andrés Bello, Venezuela.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1182-661X>

CÓMO CITAR: Di Muro Pellegrino, M. (2025). La máscara post-antigua de Zagreo en *Hades* (2020). *In* *Mediaciones de la Comunicación*, 20(2). <https://doi.org/10.18861/ic.2025.20.2.4100>

Fecha de recepción: 22 de marzo de 2025

Fecha de aceptación: 10 de septiembre de 2025

RESUMEN

El presente artículo reflexiona en torno a la máscara posantigua como aproximación a la experiencia lúdica en *Hades* (2020). En tal sentido, se abordará la noción de lo posantiguo, ya esbozada por Clare (2021) y entendida como una remediación de la mitología y las culturas de la Grecia y Roma antiguas en los videojuegos. Esta perspectiva se refleja no solo en los temas abordados, sino también en las referencias históricas, literarias y religiosas que se están considerando como otros modos

para estudiar la antigüedad, como lo hacen Vandewalle (2019, 2024) y Rollinger (2021). Teniendo esto en cuenta, la noción de la máscara posantigua –en tanto que vínculo entre avatar y jugador– será revisada a partir de la remediación del mito de Zagreo en *Hades* (2020), que se estudiará como *embodiment* y, a su vez, desde la figuración del *gameworld* y la mecánica de la repetición.

PALABRAS CLAVE: *Hades*, máscara, remediación, videojuegos, experiencia lúdica.

ABSTRACT

This article explores the post-ancient mask as an approach to the playful experience in *Hades* (2020). To do this, we'll first address the notion of the post-ancient, a concept already outlined by Clare (2021) and understood as a remediation of the mythology and cultures of ancient Greece and Rome within video games. This perspective is reflected not only in the themes explored but also in the historical, literary, and religious references that are being considered as alternative modes for studying antiquity, as demonstrated by Vandewalle (2019, 2024) and Rollinger (2021). With this in mind, the notion of the post-ancient mask –acting as the link between the avatar and the player– will be examined through the remediation of the myth of Zagreus in *Hades* (2020). This remediation will be studied as an

embodiment and, in turn, analyzed through the figuration of the gameworld and the game's repetition mechanic.

KEYWORDS: *Hades, mask, remediation, video games, ludic experience.*

RESUMO

O presente artigo reflete sobre a máscara pós-antiga como uma abordagem para a experiência lúdica em *Hades* (2020). Nesse sentido, será abordada a noção do pós-antigo, já esboçada por Clare (2021) e entendida como uma remediação da mitologia e das culturas da Grécia e Roma antigas nos videogames. Esta perspectiva

reflete-se não apenas nos temas tratados, mas também nas referências históricas, literárias e religiosas que estão a ser consideradas como outros modos para estudar a antiguidade, tal como o fazem Vandewalle (2019, 2024) e Rollinger (2021). Tendo isso em conta, a noção da máscara pós-antiga –enquanto vínculo entre avatar e jogador– será revista a partir da remediação do mito de Zagreus em *Hades* (2020), que será estudada como *embodiment* e, por sua vez, a partir da figuração do *gameworld* e da mecânica da repetição.

PALAVRAS-CHAVE: *Hades, máscara, remediação, video games, experiência lúdica.*

1. INTRODUCCIÓN

Un tema que se ha convertido en un punto de referencia para los desarrolladores de videojuegos es el de la tradición clásica griega y romana (Serrano Lozano, 2020). En tal sentido, distintas experiencias lúdicas hacen que resurjan figuras míticas, relatos y referentes que nos devuelven a la *Iliada*, la *Odisea*, los *Himnos homéricos*, los *Himnos órficos*, la *Teogonía*, entre otros (Garfield & Manders 2019; de Wildt & Aupers, 2020), y que, a su vez, se han convertido en fuentes de valor para los investigadores de la cultura clásica, tal como sugieren Lowe (2009), Christesen y Machado (2010), Sedgwick (2021), Clare (2021) y Vandewalle (2019, 2024). Este resurgir no implica la necesidad de evocar una fidelidad histórica, sino que, por el contrario, coexisten en la pantalla con la tradicional vitalidad de los mitos.

Esta pervivencia y reinterpretación de lo mítico puede, al mismo tiempo, comprenderse a través de distintos elementos que convergen en la estética de los videojuegos, y uno de ellos es el rostro, interpretado, según Belting (2017), como la tipología y caracterización de un personaje, pero también como portador de múltiples significados. Es preciso apuntar que este aspecto ha sido poco desarrollado por la crítica. Los estudios existentes han tendido, más bien, a enfatizar la dimensión técnica y vinculada al diseño (Hsu, Kao & Wu, 2009; Guglielmo et al., 2022; Bellenger, Chen & Xu, 2024). Teniendo esto en cuenta, me propongo algunas preguntas: Al pensar en un rostro digital, ¿solo podría concebirse como la figuración de un avatar? O, más allá de esto, ¿podría admitirse como signo de una pluralidad de vivencias en el contexto virtual?

Para meditar en las posibilidades de este rostro digital, me aproximaré a la efigie de Zagreo, protagonista de *Hades* (2020) de Supergiant Games. En sus facciones se encuentra un referente clave: allí se cifra el sentido de su aventura, su identidad, su mito de origen y su relación con el mundo que habita y por el que nos desplazamos mientras jugamos. Por tanto, propondré de qué modo, a partir de la imagen del rostro de Zagreo como signo, deviene el sentido de la experiencia lúdica de *Hades* (2020), sobre todo a partir de lo que denominaré la *máscara posantigua*. ¿Qué implica? ¿Cómo podría hablarse de una máscara posantigua? La máscara señala el lugar que como jugadores asumimos al entablar un vínculo con Zagreo, avatar principal, en el momento en que inicia nuestro proceso inmersivo. De tal manera, primero daré cuenta de la noción de lo posantiguo, concebida como remediación, para después introducir algunas ideas sobre la remediación del mito de Zagreo y la concepción de *máscara*, que aquí se comprenderá como hilo conductor de la experiencia lúdica en *Hades*. Finalmente, y a partir de la noción de *embodiment*, *gameworld* y repetición, daré cuenta de cómo la imagen de la máscara puede interpretarse como mediadora en la experiencia indivisible entre el jugador y lo jugado. Vale decir que estas reflexiones parten de mi propia experiencia como jugadora, desde la que medito sobre la resignificación lúdica del mito.

2. LO POST-ANTIGUO COMO REMEDIACIÓN

Bakogianni (2016) señala que las distintas obras que representan y reinterpretan lo antiguo no retornan a aquel tiempo y tradición como si fueran realidades invariables destinadas a conservarse intactas. Por el contrario, se trata de experiencias que interpretan lo histórico y lo mítico con el propósito de dialogar con ellos, de reimaginarlos, considerando siempre la fusión entre múltiples imágenes del pasado y del presente. En este sentido, lo que se presenta a través de la interfaz no persigue exactitudes ni reconstrucciones fidedignas; más bien, propone un regreso a escenarios, personajes, conceptos y estilos de la Antigüedad para configurar nuevos imaginarios que reinterpreten la tradición grecolatina. Clare (2021) ha denominado este peculiar modo de figuración como posantigüedad.

Ahora bien, podría pensarse en lo posantiguo como una forma de remediación. Bolter y Grusin (2000) sostienen que esta noción implica el traslado de una imagen, un texto o cualquier modo de expresión de un medio a otro, con la consecuente variación en su formato. En ese tránsito, el elemento remediado adquiere nuevas connotaciones que redefinen tanto su propio sentido como el del medio en el que acontece. En cada uno de estos desplazamientos prevalece una búsqueda: promover un sentido de “realidad” —no entendido en términos metafísicos—, donde emergen los códigos propios del medio y las diversas experiencias de quienes se aproximan a él.

La noción de lo posantiguo se revela, entonces, como una “realidad” que asienta sus bases en una amplia línea de estudios sobre la recepción de la tradición clásica a lo largo del tiempo (Hardwick & Stray, 2008). Este modo de aproximarse a la antigüedad se manifiesta a través de múltiples formatos y disciplinas —libros, películas, cómics, series, redes sociales y, por supuesto, en los videojuegos (Lowe, 2009; Serrano Lozano, 2020)—, un fenómeno de réplica que Martindale (2006) denomina como *materiales posclásicos* que responden a las imágenes de figuras históricas, dioses, héroes y diversas criaturas que, si bien toman como punto de partida una tradición, no se limitan a ella, sino que se reproponen adquiriendo nuevas cualidades y, además, generando múltiples versiones de una misma historia a través de distintos medios (Barthes, 1999)¹. Por supuesto, no me detendré a dar cuenta de los diversos formatos y modos en los que esto se ha hecho presente en la cultura contemporánea y especialmente

¹ En el caso de los mitos, esta condición variable les es inherente, en tanto que, como señalaba Barthes, podríamos pensar en los mitos como un *habla* que encontramos en diversas formas de escrituras y representaciones de la contemporaneidad como el cine, los espectáculos, la publicidad, los videojuegos. Baste pensar, por ejemplo, en las múltiples versiones que conocemos, ya en la antigüedad, de distintas figuras. Así, ponemos los ejemplos de Prometeo (Hesíodo, *Teogonía*, 528 ss.; *Trabajos y días*, 48 ss.; Esquilo, *Prometeo encadenado*; Platón, *Protágoras*, 320d–322a; Píndaro, *Olimpicas*, 3; Pausanias, *Descripción de Grecia*, I, 30, 2, entre otros), de Heracles (Homero, *Iliada* II, 653 y ss.; *Odisea* XI, 601; Higinio, *Fábulas* 31, 32, 72; Hesíodo, *Teogonía* II, 507–543; *Escudo de Heracles*; Eurípides, *Heracles*; Sófocles, *Las traquinias*). Del mismo modo, podemos encontrar alusiones a la obra hoy perdida de Pisandro de Cámiros en G. Kinkel, *Epicorum graecorum fragmenta*, 1878) y de Edipo (Sófocles, *Edipo Rey*; *Antígona*; *Edipo en Colono*; Eurípides, *Las fenicias*; Higinio, *Fábulas*, 67; *Odisea* XI, 271 y ss.). Por ello es que no podemos hablar de una característica inamovible y, mucho menos, podríamos referirnos con exactitud, como ya lo planteaba Kirk (2002), a una forma original y primaria de un mito, sino que siempre se han concebido en devenir.

en los medios audiovisuales (Lowe & Shahabudin, 2009; Tutrone, 2015; Pomeroy, 2017). Más bien, precisaré algunos detalles en el marco de los videojuegos.

Así pues, y en consonancia con este sentido de la remediación, cuando Clare (2021) alude a lo posantiguo, lo hace no solo para dar cuenta del modo en el que se vuelve sobre la cultura y el pensamiento grecolatino en los videojuegos, sino que también alude a cómo dichos discursos pueden repensarse sin que ello suponga una manifestación historicista y arqueológica (Rollinger, 2020), teniendo presente cómo lo recibe el jugador. Este reproponer de lo antiguo, teniendo en cuenta la interacción lúdica entre el jugador y lo jugado, ha llevado a que se conformen, incluso, dos categorías de juegos vinculados al mundo clásico de Grecia y Roma, como sostiene Lowe (2009). Por una parte, los llamados *empire building games*, que simulan el contacto, a menudo militar, entre locaciones históricas y, al mismo tiempo, tienen un importante énfasis en la estrategia de combate, administración y construcción. Por otra parte, los *hero based games*, a menudo de inspiración mitológica que llevan al jugador a través de una narrativa como un protagonista bien definido. Estos, en particular, se circunscriben al género de los Role Playing Games (RPG). Cada una de estas tipologías propone, como bien argumentan Vandewalle (2019) y Hatlen (2012), modos de acercarse al mundo clásico.

Estas dos grandes categorías mencionadas las considero, a su vez, formas de remediación, donde se incurre en un doble proceso en el que el nuevo medio, el videojuego, se apropia de las convenciones de medios más antiguos como el cine, la televisión, la literatura y la tradición histórica² (Rollinger, 2020), pero, a su vez, intenta distinguirse de ellos para demostrar su novedad permitiéndose aspectos que no están contemplados en el medio anterior, como, por ejemplo, la interactividad (Ivănescu, 2019). Por tanto, siguiendo a Bolter y Grusin (2000) este modo de referir se concibe, en el contexto de la remediación, como una hipermediación, en tanto que los videojuegos que estoy nombrando como posantiguos tienen importantes intertextualidades con los medios mencionados. Así, casos como *Rome: Total War* (2004), *Age of Mythology* (2002), *Apotheon* (2015) o *Grepolis* (2009) hacen referencias directas a obras literarias o filosóficas de la Antigüedad. Al mismo tiempo, se retoman estilos pictóricos, como el de las cerámicas en *Apotheon* (2015) o la reconstrucción de obras arquitectónicas, como en *Assassin's Creed: Odyssey* (2018). O bien alusiones a mitos que han sido abordados ampliamente en el cine o en series, como en *The Rise of the Argonauts* (2008) o incluso el estilo de videojuegos del estilo de *Civilization* a *Age of Mythology* (2002) o *Total War saga*.

2 La presencia de estos elementos antiguos en expresiones contemporáneas es lo que se denomina como *popular antiquity*. Clare (2021) lo propone en estos términos: "Popular antiquity must be considered as corresponding to a different form of intellectual climate, one concomitant with our pop-cultural, digital 'age', and one reflective of the diverse, barely tangible knowledges moving in and out of interpretative processes like gameplay. We may therefore use this model to define popular antiquity as something like a living, breathing cultural entity that is always dynamic in nature, co-created and managed by all who engage with it" (p. 32).

Metzger y Paxton (2016), por ejemplo, proponen un conjunto de características que precisan los modos en que suelen remediarse los clásicos en los videojuegos: por una parte, se retoma, glorifica y, a la vez, se critica el pasado; por otro lado, se presenta una imaginación compuesta, que mezcla elementos de diferentes períodos de tiempo, también es común que se vincule la mitología con la historia. Finalmente, se busca legitimar el juego añadiendo, por ejemplo, información enciclopédica o alusiones directas a obras literarias o filosóficas para proponer al juego más allá del entretenimiento.

De esta manera, al referirse a los imaginarios posantiguos en los videojuegos, se consideran algunas características, como, por ejemplo, la presencia de personajes que, tanto en sus acciones como en su propia representación, evocan referencias de la tradición clásica. Esto se puede apreciar, por ejemplo, en la propia figura de Zagreo en *Hades* (2020), de quien hablaré más adelante; también en el caso de Kratos en la saga *God of War* (2005 y ss.). Al mismo tiempo, podemos encontrarnos con lugares antiguos readaptados a los mundos posibles de lo digital, como la Atenas que visitamos en *Assassin's Creed Odyssey* (2018); los diversos espacios recorridos por los viajeros de la nave Argos en *The Rise of the Argonauts* (2008) o los mapas que nos ofrece *Total War Saga: Troy* (2020) o su edición *Rome: Total War* (2004). Asimismo, la post-antigüedad se vislumbra en el hecho de retomar personajes de la tradición para reproponerlos, como ocurre con la figuración de Sócrates, Pericles, Arquidamo II de Esparta o Pausanias en *Assassin's Creed Odyssey* (2018) o de los dioses en sus múltiples versiones en distintos juegos como *Immortals Fenyx Rising* (2020), *Hades* (2020), *God of War* (2005 y ss.), *The Battle of Olympus* (1988) o *Dawn of Defiance* (2024). Por último, y como mencioné en líneas anteriores, también es común que se presenten citas o intertextualidades de obras literarias o filosóficas.

3. ZAGREO: EL MITO COMO REMEDIACIÓN

Barthes (1999) sostiene que “el mito constituye un sistema de comunicación, un mensaje. Esto indica que el mito no podría ser un objeto, un concepto o una idea; se trata de un modo de significación, de una forma” (p. 108). Así, entendido como un modo de significación, el mito se presenta como un sistema de codificaciones que dan sentido, que establecen estructuras de pensamiento, de existencia. Por ello, no implica un objeto o una idea en concreto, sino la forma en que se significa. Asimos (2019), de hecho, afirma que la presencia de mitos en los videojuegos configura los distintos niveles que los conforman, incluyendo las normas, el mundo del juego, la caracterización de los personajes y la agencia. Por tanto, la historia de Zagreo, interconectada con otros relatos de la mitología griega, se convierte en una significación que va a dar forma al mundo de *Hades* (2020) y a toda su dinámica lúdica.

Así, el contexto mítico de este juego implica una remediación de distintos

referentes que conforman dicho imaginario, en tanto que, por una parte, figuran los dioses olímpicos, las divinidades *ctónicas*, así como distintos seres míticos como el Minotauro, las Erinias, los sátiros, entre otros. Por otro lado, coexisten diversas historias clásicas de la mitología griega, como el mito de Deméter, Perséfone y Hades, el de Sísifo, Orfeo y Eurídice, Aquiles y Patroclo, etc., que han formado parte de las narrativas de dicha tradición y que permiten al jugador familiarizarse con el *lore*³ (Cameron, 2024). No me centraré aquí en conformar un catálogo de vínculos con la tradición, sino que procuraré dar cuenta de la figura de Zagreo y de algunos puntos fundamentales de su recorrido.

En tal manera, los trazos de lo post-antiguo en *Hades* (2020), sin duda, están marcados por Zagreo, una figura del orfismo vinculada con el mito del surgimiento de la raza humana (Edmonds, 1999). Zagreo se propone como la imagen que entrelaza lo mortal con lo inmortal, el inframundo con el contexto de los dioses olímpicos y, asimismo, con el mundo de los vivos. En el marco de la tradición órfica, el nacimiento de Zagreo acontece a partir de la unión de las cenizas de los titanes y de lo que queda de su primera encarnación (Bernabé, 2008; Calame, 2004). Ya desde antiguo, son diversas las versiones acerca de sus padres, en tanto que en algunas es señalado como hijo de Hades y Perséfone (Esquilo frag. 5; 228, parte del *Sísifo*, obra perdida) y en otras como de Zeus y Perséfone (Nono de Panópolis, *Dionisiacas*, 5. 565; Diodoro Sículo, III, 62; 64; Ovidio, *Metamorfosis*, 6. 114; Clemente de Alejandría, *Protrepticus*, 2. 18; Calímaco, frag. 43. 117 Pfeifer). En el caso concreto de *Hades* (2020), Supergiant Games nos da a conocer la variante que propone Esquilo. Asimismo, García-Gasco Villarrubia (2007) insiste en que uno de los rasgos que define la figura de Zagreo, en todos los casos, es su condición de divinidad subterránea y, además, sus estrechos vínculos con Perséfone, perfil que mantiene en el videojuego.

Ahora bien, podemos rastrear los orígenes de Zagreo en los fundamentos míticos del orfismo⁴ (Guthrie, 1970; Sabbatucci, 1965), precisamente en el relato cosmogónico de la raza humana⁵. Hay que decir, además, que el nombre “Zagreo”, de inmemoriales orígenes cretenses (Kerényi, 1994), está vinculado, en buena

3 Siguiendo la concepción de Anderson (2019) y Wolek (2022), el *lore* en los videojuegos se define como un conjunto de elementos narrativos y contextuales que, aunque no siempre forman parte de la trama principal, enriquecen el universo del juego y le otorgan una profunda sensación de historia y cohesión. A diferencia de la narrativa lineal del argumento, el *lore* es presentado de forma fragmentada y dispersa a través de textos, diálogos opcionales, notas, objetos o incluso el diseño del entorno, lo que requiere que el jugador lo descubra y lo interprete activamente. De este modo, según Wolek, el *lore* fomenta la inmersión y la participación del jugador, mientras que, para Anderson, se convierte en un metarrelato que da sentido a las acciones y eventos del presente del juego, construyendo así una cosmogonía más compleja y creíble.

4 Con respecto al orfismo, Detienne (1982) apunta que “es una secta que pone en tela de juicio la religión oficial de la ciudad. En particular, a dos niveles: uno de pensamiento teológico, otro de prácticas y comportamientos. El orfismo es fundamentalmente una religión de libro, más bien de textos, con las cosmogonías, teogonías e interpretaciones que éstas no dejan de engendrar. En lo esencial, toda esa literatura parece elaborada contra la teología dominante de los griegos, es decir, la de Hesíodo y su *Teogonía*” (p. 133).

5 Aunque hay voces como las de Edmonds (1999) que señalan que, en realidad, el mito del Dioniso Zagreo es una invención posterior, del siglo XIX.

medida, al de Dioniso. Dicha figura, pues, resulta sumamente controversial entre los estudiosos de la tradición mítica órfica, en tanto que durante siglos se ha mantenido latente su situación ambigua con respecto a Dioniso, considerándolo, según las *Rapsodias*, como Dioniso Zagreo, el que ha nacido varias veces.

En esta manifestación digital, Zagreo es representado como el dios de la sangre de las divinidades y de la vida, puesto que es a la vez *ctónico* y olímpico, por su filiación con Hades y Perséfone. Por tanto, Zagreo tiene una naturaleza híbrida que se revela particularmente por un rasgo distintivo en su rostro: la heterocromía de sus ojos. Con el avanzar de la partida, tal característica se va haciendo más definitiva y nos revela varias cosas: primero, su postura fronteriza, por una parte, con el mundo de los muertos a razón de su ojo rojo, y con el mundo de los olímpicos por su ojo verde, lo que refleja las distintas relaciones y genealogías que vamos trazando con él a lo largo del juego. Segundo, también este elemento de su doble naturaleza nos permite comprender en qué consiste su viaje, tanto por el punto de partida, que está en el inframundo, como por el punto de llegada, donde está Perséfone. Por ello, su efigie se revela como una suerte de mapa del juego, de cómo debemos asumir el rol que nos corresponde desempeñar y, en la misma medida, un reflejo de una tradición de raíces muy profundas en las que, de alguna manera, participamos.

¿De qué manera puede analizarse la presencia de Zagreo como remediación en el marco de *Hades* (2020)? Siguiendo a Bolter y Grusin (2000), la remediación es un fenómeno inseparable de la mediación de la realidad, por lo que, en el caso de Zagreo —como de cualquier otra figura de la mitología— el personaje es tomado de un medio previo, como el mito con sus diversas versiones, y trasladado a una experiencia lúdica en la que los jugadores no solo reconocen su historia, sino que también la viven a través del juego. Esto también entra en el marco del proceso de la remediación, puesto que, por una parte, se da la inmediatez en la que el mito ha sido adaptado y nosotros nos integramos a su ámbito en el juego (Clare, 2021; Asimos, 2019; Plate, 2010), pero, a su vez, se entra en el campo de la hipermediación (Bolter & Grusin, 2000) de las diversas conexiones entre las versiones del mito de Zagreo y de los mitos que se van a ir entrecruzando a lo largo del juego, que le dan forma total a la historia.

Si bien Zagreo no es una figura común de la mitología griega, se hace presente en el videojuego teniendo en consideración varios aspectos del mito, como el hecho de ser hijo de Hades y Perséfone, su hábitat en el inframundo, las alusiones a su muerte y renacimiento cuando era un bebé y la confusión con la figura de Dioniso⁶. Estos elementos se revelan como experiencias que

⁶ En el juego, por su parte, prevalece la problemática ambigüedad entre Zagreo y Dioniso. Ello se destaca, en particular, a razón de un encuentro entre ambos. Allí, Dioniso le pide a Zagreo que le juegue una broma a Orfeo, quien se desempeña como músico principal que anima la casa de *Hades*. El engaño en cuestión consiste en hacerle creer que existe una conexión entre ambos. Al tomárselo en serio, Orfeo compone el *Hymn to Zagreus*, en el que se canta el nacimiento de Zagreo, el ataque de los titanes y su posterior resurrección (Supergiant Games, 2019). El himno, véase: <https://youtu.be/3DkiFCQQcFs?si=ue64b5bSGNKsk2kF>

se despliegan a lo largo del juego, donde el jugador se reconoce en sus acciones (Hammond, 2020). Todo esto de lo que se está dando cuenta es un guiño a lo enunciado por la tradición y las distintas versiones de los mitos órficos que se han dado desde el siglo IV a.C., como lo vemos en los fragmentos recogidos por Bernabé (2003), Colli (2008) y Jones (2022). En este sentido, el avatar de Zagreo, entendido como remediación, se nos presenta como una máscara que cada jugador asume, para ser a su vez remediado por el mito, mientras que el mito también es remediado en el proceso lúdico.

4. LA MÁSCARA DE ZAGREO

Como enunciaba anteriormente, resulta interesante pensar en el rostro de Zagreo como un mapa, puesto que el objetivo del juego consiste en intentar escapar del Hades constantemente, atravesando distintas mazmorras y niveles, con la finalidad de reencontrar a Perséfone y reconstruir, junto a Zagreo, los fragmentos de su historia. Por tanto, se trata de desplazamientos que se dan entre el inframundo y la tierra, con ayuda de los dioses olímpicos. Esto se refleja en la propia faz de Zagreo, tal como se ha descrito antes. La noción de la máscara resulta una metáfora pertinente para dar cuenta del complejo fenómeno de la interacción en el que, como jugadores, tomamos el lugar de Zagreo a partir de la lógica del juego, de la integración y saber del mito y, a su vez, en la participación de las mecánicas lúdicas. Participamos, pues, en un proceso de mimetización con la máscara en el que asumimos en el juego otra identidad (Caillois, 2001). En tal sentido, la máscara de Zagreo, como se analizará a continuación, se puede leer desde la condición de una remediación del mito que puede ser pensada desde dos puntos de vista: por un lado, como remediación del jugador (*embodiment*) y, por otro, como remediación del propio mito a través de la composición del mundo del juego (*gameworld*) y el fenómeno de la repetición. Todos estos puntos, pues, se reúnen en el sentido de la agencia.

4.1 Máscara como *embodiment*

Una máscara implica que una efigie reemplaza a otra; sin embargo, debajo de ella permanece un rostro que se identifica con la cotidianidad de la persona (Beltin, 2017; Viola, 2023). Ahora bien, ¿por qué he querido hablar de máscara, si Zagreo no está enmascarado? En realidad, he elegido tal término para dar cuenta de lo que supone la experiencia lúdica en tanto que interacción, que puede tomar como referente principal un rostro para mostrar en una pincelada los caminos que aguardan dentro del juego. Beltin (2017) refiere que “the face is not merely an image but also produces images” (p. 21), por lo que mi intención al analizar la figuración de Zagreo no se limita a su rostro como elemento identificador, sino que también apunta a la *producción de imágenes* que emergen de nuestra experiencia lúdica al encarnarlo, reflejadas directamente en sus

facciones, en todo lo que implica la actividad que asumimos cuando tenemos el rol protagónico en el género de los RPGs (Connell & Comerford, 2024). Por ello, esta producción de imágenes se conforma a partir del entretendido de experiencias que marcan el tránsito de Zagreo y que marcan los continuos ascensos y descensos al inframundo.

A lo señalado anteriormente acerca de lo posantiguo, habría que añadir un punto fundamental indicado por Clare (2021) que implica directamente al jugador, puesto que “the player, when playing, is (semi-) consciously collaborating with this fictional universe, an abstract realm where these signifiers ‘live’, as they interpret, remember and engage with the game” (p. 31). De tal manera, el jugador ocupa un lugar central en la posantigüedad, en tanto que se presenta como colaborador principal para que todo aquello sea posible, para que los “materiales posclásicos” (Martindale, 2006) cobren sentido, pues los jugadores interpretan, recuerdan, toman decisiones, siendo la razón de existencia del juego. En efecto, se trata de que estos *significantes* “vivan” en la medida en que nosotros ejercemos nuestra agencia⁷, en que formamos parte de la significación del mito (Barthes, 1999). Asimos (2019), igualmente, lo propone en el caso de los mitos en los videojuegos: “The player, in the case of the video game, is the performer of the video game’s myth, and this direct interaction with the narrative lends itself to demonstrating how player agency informs the actual experience of the myth” (p. 94). Esa peculiar forma de vida y de experiencia se construye a través de la agencia acordada en un *pacto ficcional* (Eco, 1993; Searle, 1975) y que puede sostenerse por medio de una reciprocidad:

Yet “play” still depends on rules, and games which participate in the classical tradition do in fact retain a powerful role *in shaping the player’s perceptions of antiquity*. Their distinctive characteristic as games is that they require input from the player, but —importantly— this input is itself modified by the requirements of the game. For example, when the object is to raise an army in order to overrun the enemy’s territory, the player “learns” how this is done through the continuous feedback of successful or unsuccessful consequences to their actions. This “learning” could also be seen as “being trained”. While in many cases encouraging a degree of experimentation, this goes beyond the powers of other media to encourage a particular “worldview. (Lowe, 2009, p. 83)

Estas palabras de Lowe proponen un elemento fundamental: el jugador no es el único que actúa, sino que también es orientado por el propio juego para aprender, asuma determinadas actitudes ante particulares circunstancias a las que se va a ir enfrentando a medida que va avanzando en su proceso lúdico

7 La noción de agencia (*agency*) constituye uno de los pilares en la teoría de los videojuegos. Nguyen (2023) propone que implica un proceso compuesto por los objetivos, las normas y el ambiente del juego. Todos estos elementos son pensados por los diseñadores con el objeto de crear en el jugador la conciencia de sus movimientos, mecánicas y diversidad de capacidades, componentes claves para el desarrollo del juego. De tal forma, la agencia concibe la presencia del jugador en el marco del juego. Igualmente, Domsch (2013) da cuenta de ello como las distintas modificaciones que el usuario puede hacer al introducir una entrada.

(Frasca, 2003). En tal modo, más allá de seguir unas normas o unas mecánicas, se trata de adaptarnos e integrarnos a ese *worldview* al que el juego nos incorpora. Entonces, el juego nos modela e incorpora a las condiciones de su posantigüedad (*in shaping the player's perceptions of antiquity*). En el caso de *Hades* (2020), por ejemplo, desde un principio ni Zagreo ni nosotros conocemos la razón por la que quiere escapar del Hades. Solo sabemos que se siente diferente y que necesita huir. Es al cabo de unas cuantas derrotas que descubrimos que Nyx no es su madre, sino Perséfone. Poco a poco, junto a él, vamos encontrando más indicios, reconociendo a los dioses olímpicos que, en la distancia, lo asisten. Comprendemos para qué sirven los amuletos y los distintos recursos que conseguimos tras cada batalla, así como el funcionamiento de cada arma y su eficacia en cada intento de escape.

Todos estos elementos que dan cuenta de la historia y de las posibilidades del mundo del juego se relacionan con un proceso de adaptación que podría considerarse, incluso, una remediación en el propio jugador, pues pasa de estar en su cotidianidad para adentrarse, en el momento de la interacción, a otra realidad, a otra simulación (Bolter & Grusin, 2000). Así, esta remediación que acontece en el jugador se logra, en particular, a partir de la conformación del *lore* de la historia y, por supuesto, por los distintos modos de interacción que se van aprendiendo en el desarrollo de la partida a través de las mecánicas y del mundo del juego⁸ (Bezchotnikova & Bezchotnikova, 2018).

Nuestra relación con la máscara digital, a través de la presencia del rostro de Zagreo, comprende una hibridación de movimientos que se expresan por medio de la conexión con la interfaz, con la disposición para interactuar (Tannenbaum & Bizzocchi, 2009), con el mundo del juego, con el mito y, propiamente, la imposibilidad de establecer límites entre una identidad “de carne y hueso” y una digital (Barbotto, 2021). Así, al usar el mando —si por ejemplo jugamos en una PlayStation 4, como ha sido mi caso— adaptamos nuestra motricidad para aprender a atacar con mayor eficiencia, mientras comprendemos el valor de recaudar llaves *ctónicas*, gemas de oscuridad, poseer amuletos, entregar néctar a los dioses y aprovechar la ayuda de Dédalo, entre otras acciones, y reconocemos cada vez más la influencia modeladora del mito. Es este el *worldview* que se va construyendo, desde la mirada de Lowe (2009), que traza en nosotros otras perspectivas de mediación en las que nos descubrimos también mediados por el juego y sus significantes (Bolter & Grusin, 2000; Barthes, 1999).

Por estas razones, me pregunto: ¿dónde termina el avatar y dónde inicio yo en la experiencia del juego? ¿Hasta qué punto, en el proceso de jugar, las facciones de Zagreo no son las que yo encarno cuando tengo el mando en mis

⁸ Salen y Zimmerman (2004) describen las mecánicas como el núcleo de la jugabilidad, el conjunto de reglas que crea los desafíos y oportunidades para el jugador. La combinación de estas reglas es lo que determina el flujo y la dinámica de un juego, que se integran, a su vez, con la narrativa, estética y el sonido. Todo ello, como dice Schell (2008), constituye los verbos del juego que determinan la experiencia, en tanto que las acciones que el jugador puede realizar y, también, a las reglas que siguen estas acciones.

manos? De allí que el modo en el que se plantea el proceso interactivo, a partir de la relación con el rostro de Zagreo, supone el acto de conocer las diversas maneras desde las que vamos trazando en la complejidad de la hibridación nuestra máscara como jugadores que encarnan su figura. Por supuesto, referir a la máscara no tiene aquí una propiedad material, sino que hablo de ella bajo los agenciamientos que asumimos a lo largo del proceso lúdico (Caillois, 2001). Voces como las de Laurel (2014) y Cappelletto (2025) establecen un paralelismo entre la teatralidad y lo digital para dar cuenta de este complejo involucramiento en el que se hace indescifrable la relación entre el jugador y lo jugado. D'Armenio (2023), por ejemplo, indica que el proceso inmersivo que acontece cuando tomamos el lugar protagónico en un videojuego implica un hecho similar al que ocurre cuando un actor interpreta el papel de un personaje:

The actor therefore lends part of his or her idem-identity dispositions to the fictional character. The fictional character, on the contrary, is a narrative identity, one already endowed with a closed path of transformation with values of departure and arrival. In short, *the fictional character in the script is already a virtual mediation between the idem and ipse and is capable of building a unitary identity. The mimetic projection of the actor, together with the narrative mediation of the script, allows to build this transformation, in which the face and the body of a person build a rich, dynamical, and narrative identity. We could qualify this process as the donning of a fictional mask by the actor, worn on the face (and body).* (p. 70; cursivas añadidas)

Esta cita de D'Armenio permite comprender que lo vivido, tanto por el actor como por el jugador, puede leerse como un acontecimiento mimético, que ocurre tanto por la proyección del propio jugador como por el sentido de significación de la narrativa. En el momento de la representación dramática, así como cuando entramos en contacto con la interfaz, se produce la transformación, deshaciéndose los límites entre el yo, en tanto persona (Mattoon, 1981; Vázquez, 1981), y el avatar. ¿En qué punto podrían separarse en medio de una partida? Zagreo, por tanto, es aquello que somos en el instante en que interactuamos con la interfaz del juego. Aun así, no todos encarnarán al mismo Zagreo, ya que cada jugador asumirá esta *máscara* desde una perspectiva propia, llevando las partidas a su ritmo y tomando decisiones personales, pero bajo una misma máscara que conecta a todos a través de la interfaz de los controles y de la pantalla (Parisi, 2011).

Por ello, elegimos el modo en el que queremos llevar adelante la partida, ya sea en el Modo dios o en el Modo infierno⁹; decidimos cuál de las bendiciones

⁹ El "Modo dios" y el "Modo infierno" son dos ajustes de dificultad desde los que podemos adentrarnos a un ciclo de Hades. En el primero, se busca facilitar el progreso de los jugadores, pues se le otorga a Zagreo una reducción del daño del 20% al activarlo, y que va aumentando progresivamente en un 2% con cada intento fallido de escape, hasta llegar, como máximo, al 80%. El segundo implica una dificultad más alta. Desde el principio se da el "Pacto de Castigo", un sistema de modificadores que aumenta la dificultad del juego con mayor cantidad de enemigos que son más fuertes. Véase: https://hades.fandom.com/wiki/God_Mode

de los dioses resulta más conveniente para perfeccionar nuestras técnicas de combate y asegurar el ascenso, qué recuerdo elegimos para mejorar nuestras habilidades, a quién le otorgamos el néctar, cómo completaremos el Códice del Inframundo. Todos estos factores, junto con la disposición del jugador a permanecer más tiempo en cada jugada, determinan nuestra experiencia, nuestra convivialidad dentro del juego y, propiamente, el desarrollo del mito.

¿Y qué es lo que hace, propiamente, que cada jugador asuma esta disposición teatral frente al juego? Me atrevería a decir que es, justamente, el mito el que ofrece esa posibilidad de conectar con la narrativa (Asimos, 2019; Delattre & Augier, 2010), de que podamos asumirnos como Zagreo. Lo mítico no es simplemente la “narrativa” del juego, sino que pasa a ser la forma y sentido de todo lo que se vive. Por ello, como lo refrendan Clare (2021), Asimos (2019) y Cusack (2013), el jugador es el actor del mito y el hecho de jugar en sí mismo se presenta como una manera de formación y existencia en lo mítico (Colombani, 2019). Este proceso, en líneas gruesas, participa de la noción del *embodiment* (Bukatman, 1993; Lahti, 2003), que supone, según Ash (2015), Graziani (2010) y Genvo (2005), la combinación de una rápida oscilación de la actividad cognitiva y el gesto corporal automático; de modo que nos encontramos integrados, contribuyendo activamente en la conformación de la trama del relato (Martínez García & Gómez Aguilar, 2015; Brent, 2010).

Esto se comprende en la forma en que se experimenta la dinámica general lúdica de *Hades* (2020). Así, el jugador tiene la posibilidad de intervenir en dos modos principales: alcanzar las diez victorias sobre Hades para cumplir con la propuesta central del juego, o bien integrar este objetivo con el fortalecimiento de un conjunto de relaciones, lo que permite enriquecer significativamente la inmersión en el desarrollo del mito. Esto ocurre, por ejemplo, en el involucramiento con las historias de Aquiles y Patroclo u Orfeo y Eurídice. La elección de promover estas relaciones a través de conversaciones y regalos que se pueden recolectar determina, entonces, la narrativa. En tal modo, Zagreo puede reparar su relación con Nyx, descubrir el alcance del agotamiento de su padre y sus afectos también a través de otros personajes, como indican Junius, Kreminski y Mateas (2021) y Quero (2020). Al elegir caminos distintos con cada partida, los jugadores ejercitan con sus decisiones un sentido de agencia, como lo proponen Thue et al. (2010). Por ello, como ha señalado Nazeem (2023), tener 10 partidas perfectas desde el principio resultará en un juego parcialmente completado, mientras que cincuenta partidas fallidas con diez exitosas desbloquearán una parte mucho más extensa de la narrativa.

La máscara, precisamente, puede ser leída, en el marco del proceso interactivo, como una agencia estrechamente vinculada con la presencia del mito, que se constituye a partir de los indicios que se nos van revelando sobre Perséfone, los orígenes de Zagreo, los comentarios que van haciendo los olímpicos con respecto a asuntos familiares, así como de la relación entre Hades y Perséfone

y, por supuesto, por los comentarios del dios del inframundo. Nguyen (2023) sostiene que, al jugar, asumimos una forma alternativa de agencia, puesto que establecemos nuevos objetivos, aceptamos diversas habilidades y nos dedicamos en modos diversos a ejercitar nuestra agencia. Por ello, a medida que nos integramos al mito, nuestra agencia adquiere dimensiones que solo se comprenden en relación con lo que el mito establece y permite.

Así, la máscara de Zagreo es nuestro *embodiment* en *Hades*. Aquí se pone sobre la mesa un problema mayor que apenas estoy delineando, en tanto que no podemos afirmar con total seguridad que estamos dando cuenta de algo material o de algo inmaterial, sino que se trata, como proponen Gualeni (2021) y Krebs (2023), de distintas ontologías a las que nuestra relación con la tecnología nos abre, permitiéndonos otros horizontes. Barbotto (2021), en particular y a razón de este asunto, habla de la figuración de rostros digitales como *encarnaciones* y no como una mera pintura o representación. Llama la atención el uso de este término, en tanto que no solo refiere a un rostro concreto, sino al fenómeno del *embodiment*, que implica una carnalidad digital que va más allá de la imagen concreta de una efigie, como lo estoy exponiendo en esta investigación, sino que aquí el rostro y, por tanto, la máscara, son gestos, acciones, decisiones que van dando cabida a una identidad en lo digital que se diluye, que no refiere a una imagen concreta, sino a la unidad interconectada de acciones (Bolter & Grusin, 2000). Por tanto, cuando pongo de manifiesto el hecho de que la máscara va más allá de una imagen concreta del rostro de Zagreo, también cuestiono la unicidad de ese rostro, para, más bien, dar cuenta de la pluralidad de signos que una misma representación trae consigo, como suscribe Belting (2017), en tanto que el rostro no es solamente una imagen, sino que también es un productor de imágenes. En particular, el rostro digital amplía más esta condición camaleónica de la diversidad, de las múltiples encarnaciones (Leone, 2018).

4.2 La máscara como *gameworld*

El mundo del juego (*gameworld*) de *Hades* (2020), al mismo tiempo, se ofrece como un conjunto de imágenes que se desprenden del propio sentido de la máscara, pues el rostro de Zagreo no solo da muestra de una codificación de su genealogía, de sus vínculos, sino que también refleja los distintos ambientes que conforman el juego. Recuérdese la alusión a su ojo rojo y a su ojo verde, que son signos de la vida en el inframundo y en la tierra, así como también de su relación con los dioses olímpicos (Morgan, 2020). El mundo de *Hades* (2020) se propone desde el inicio de la partida como un escenario en constante transformación que se expande a través de su topografía y por medio de los vínculos que vamos estableciendo en los reinicios de cada sesión lúdica, fenómeno típico en los *roguelikes*¹⁰. Todo ello cobra sentido y lo descubrimos a través de Zagreo.

¹⁰ La explicación al respecto se ofrece en el próximo apartado.

Vale mencionar que su geografía está constituida por el palacio del inframundo, las distintas estancias y calabozos que integran cada bioma del subsuelo —el Tártaro, los Asfódelos, los campos Elisios, el templo del Estigia— y, por supuesto, por la tierra de los mortales, lugar en el que se encuentra Perséfone y al que debe acudir Zagreo para reencontrarse con ella y hacer que, por fin, regrese con él a la morada del rey de los muertos (McCracken, 2025). Estos espacios implican una reinterpretación de las imágenes tradicionales del inframundo griego, sobre todo en el *imaginario poshomérico* (Baleriaux, 2016).

El conjunto de lugares se plantea como una suerte de escala ascendente que va acercándonos cada vez más al sitio en el que está Perséfone. Allí se manifiestan el inframundo y la tierra, con la intervención de los dioses olímpicos a lo largo del trayecto. Junto a las distintas mazmorras, se puede sostener que la forma del mundo, a su vez, se va modelando a través de las antiguas y famosas armas infernales de Zagreo, que son garantes de nuevas recompensas y de otras interacciones por parte de los dioses¹¹; así como por los dones otorgados por los dioses olímpicos y las negociaciones con Caos. No puedo dejar de lado, al mismo tiempo, la conformación de la memoria mítica que vamos construyendo en el Códice del Inframundo, que se enriquece con cada conversación. Este espacio de la interfaz resulta fundamental para conocer las historias de las distintas figuras que nos salen al paso y, a su vez, proporciona pistas sobre las decisiones que podremos tomar a futuro (Vandewalle, 2024).

4.3 La máscara a partir de la repetición

Los juegos del tipo *roguelike* responden a una categoría cuyo nombre literalmente significa que son “como *Rogue*”, un juego desarrollado en 1980 por Glenn Wichman y Michael Toy, estudiantes de la UC Santa Cruz. La definición canónica de lo que constituye un *roguelike* fue formalizada en la International Roguelike Development Conference de 2008, conocida como la “Berlin Interpretation”. En ella, se establecieron nueve criterios que caracterizan este tipo de videojuegos: generación de ambientes aleatorios; partidas basadas en turnos; a su vez, el espacio se representa mediante una cuadrícula uniforme de casillas, donde cada participante del mundo del juego ocupa una: uso permanente de las mismas habilidades; alto nivel de complejidad; gestión de recursos; exploración y descubrimiento; *Hack'n'slash*¹² y la inclusión de la *permadeath*¹³ (Hamill, 2021; Harris, 2020).

11 Se trata de las armas infernales, que, según la historia del juego, corresponden a las que usaron los dioses olímpicos para derrotar a los titanes. Estas se van desbloqueando a medida que se van consiguiendo llaves *clónicas*. Son, en total, seis armas que pueden intercambiarse al inicio de cada viaje: Estigiana (espada del inframundo), Varatea (lanza eterna), Égida (escudo del Caos), Coronacto (arco clavacorazones), Malfon (puños gemelos) y Exagrifo (cañón adamantino). Véase: https://hades.fandom.com/es/wiki/Armas_Infernales

12 *Hack'n'slash* alude a una categoría de juegos de combate cuerpo a cuerpo, que no dan tanto peso a la estrategia, sino, propiamente, a la lucha usando una variedad de armas y combos.

13 La *permadeath* es una mecánica de videojuego en la que el protagonista, al ser derrotado, es constantemente eliminado de la partida, obligando al jugador a reiniciar el juego desde el principio. Este rasgo fundamental, que se opone a la conservación de partidas guardadas, es una característica distintiva del género *roguelike*.

Dejo de última la *permadeath* porque precisamente constituye el motivo de la mecánica de la repetición. En tal forma, cada una de estas muertes contribuye a dar sentido al trayecto y a la misión que emprende el protagonista (Parker, 2017; Melcer & Cuerdo, 2020). Aquí, la imagen de la máscara se hace patente, en tanto que cada recorrido, cada regreso supone un descubrimiento que amplía y complejiza la historia y el mito. Voces como las de Sheet-Johnstone (1999) y Noergaard (2010) indican que, ante todo, lo que caracteriza el vínculo entre el juego y el jugador es el movimiento, tanto por cómo nos movemos, como también por los modos en los que reaccionamos al interactuar con los controles de las consolas. La unión de estos elementos crea el juego y nuestra identidad como jugadores. En tal sentido, la repetición no solo se concibe como una mecánica lúdica, sino como una connotación simbólica desde la que se constituye el *playworld*.

¿Qué ocurre en el caso de *Hades* (2020)? ¿Cómo se dan las repeticiones y bajo qué contextos? En principio, la *permadeath* se manifiesta reiteradamente tras la derrota de Zagreo en combate, sin la posibilidad de hacerse con el comodín del “desafío a la muerte”, que es el que le permite mantenerse en una misma partida. Una vez que se está de regreso en el palacio de Hades, no queda más que reiniciar la salida. Sin embargo, esto no ocurre desde cero, sino que conservamos algunos ítems importantes en nuestro inventario, como el néctar, las gemas canjeables, las llaves *ctónicas*, los amuletos y los recuerdos en el Códice del Inframundo. Este particular ha hecho que algunos designen a *Hades* (2020) como un *roguelite*, esto es, que mantiene ciertas características de los *roguelikes*¹⁴, pero no todas (Lind, 2025).

Park, citado por Sedgwick (2021), refiere que las repeticiones implican, además, un punto de avance en el que no siempre se ven las mismas cosas, sino que el jugador y Zagreo van expandiendo la trama mítica. Así, a pesar de la reiteración, también se encuentran partidas y decisiones cambiantes (Junius, Kreminski & Mateas, 2021) que hacen que el tránsito por las mismas mazmorras tenga distintos sentidos y con conocimientos más amplios de la trama y el *lore*. Asimismo, aunque los escenarios de cada nivel se reconfiguren por un proceso algorítmico, los tipos de adversarios se mantienen, aunque a medida que avanza el juego puedan presentar ligeras variaciones. Así, al salir del Tártaro siempre nos enfrentaremos a una de las Erinias, mientras que al salir de los Asfódelos lo haremos contra la Hidra infernal, y así sucesivamente. Será gracias a la “estética de la repetición” (Álvarez Igárbal, 2019, p. 101) que el jugador aprenderá con cada vuelta a interactuar y a reconocer los modos de ataque de los enemigos, así como distintas estrategias para optimizar su avance.

Supergiant Games toma como base la tradición mítica previamente

¹⁴ El *roguelite* es un subgénero proveniente del *roguelike*. Se trata de una evolución moderna que, aunque mantiene el ciclo de muerte y reinicio como en el *roguelike*, introduce un sistema de progresión persistente que se mantiene a través de las partidas (Koster, 2005). Así, a diferencia del *roguelike*, en los juegos del tipo *roguelite* se recompensa al jugador con mejoras permanentes que hacen que cada nuevo intento se sienta como un avance tangible.

presentada y, por la repetición, constituye una remediación del mito familiar de Zagreo. De tal modo, cada una de sus “fugas” fallidas representa una oportunidad para que el jugador descubra nuevos diálogos y revelaciones que lo acercan a los dioses. En particular, la relación con Hades pasa de ser un simple conflicto entre padre e hijo a una compleja historia de orgullo, rencillas y afectos ocultos, que se desvela a través de interacciones recurrentes. Al mismo tiempo, el ciclo constante permite que se recuerden los motivos del exilio de Perséfone, lo que muestra una historia familiar que se va construyendo pieza por pieza. Es importante notar que en cada intento de escape el jugador interactúa repetidamente con los mismos personajes, aunque no siempre aparecen todos. Esto, en el juego, se convierte en una mecánica narrativa que profundiza en las relaciones mitológicas, haciendo de la perseverancia de Zagreo la clave para entender las intrigas y tragedias de su propia familia y de lo que ocurre entre *ctónicos* y olímpicos (Cameron, 2024).

Del mismo modo, la repetición también permite al juego profundizar en la red de mitos familiares del panteón olímpico. Las bendiciones que Zagreo recibe de sus tíos y primos no son solo mejoras de juego, sino que son diálogos que revelan sus personalidades, rivalidades y la verdadera opinión que tienen sobre Hades y el inframundo. El ofrecimiento del néctar que Zagreo les otorga, por ejemplo, desbloquea diálogos que explican las alianzas y los conflictos familiares, como la rivalidad entre Zeus y Hades, el modo en el que los olímpicos ven a los *ctónicos* o la relación ambivalente de Artemisa con su familia. De esta forma, el mito de la familia olímpica se manifiesta a través de las interacciones repetidas, en las que el jugador aprende que el conflicto entre Hades y Zagreo es solo una pieza que integra un drama familiar mucho más grande y que en el marco del juego solo podemos conocer desde la recepción de Zagreo.

A su vez, mientras se va trazando el objeto principal, que supone lograr salir del Hades y reencontrarse con Perséfone, también pueden conocerse historias laterales que nutren el mito principal. Así, por ejemplo, las de Sísifo, Thánatos e Hypnos. A su vez, podemos participar del reencuentro entre Aquiles y Patroclo o el de Orfeo y Eurídice, así como de los distintos romances de Zagreo con Thánatos, Megera o Dusa. Al mismo tiempo, podemos completar profecías, adquirir más recursos y hacer ajustes en el palacio infernal, o mejorar las distintas habilidades de las armas disponibles. En efecto, cada resurrección de Zagreo, a pesar de los diferentes matices, implica una forma general relativamente fija, pero que constituye una serie de avances en la trama (Junius, Kreminski & Mateas, 2021; Quero, 2020).

El punto definitorio de las repeticiones se encuentra en la persistencia de Zagreo, que está enlazada a un mensaje constante: “there is no escape”, que aparece cada vez que retornamos al palacio y que parece ser la expresión fundamental que se busca dejar en claro una y otra vez. Esta afirmación implica, en paralelo, un cierre y un inicio. Un cierre porque supone que Zagreo ha dejado

atrás uno de sus ciclos del trayecto, como bien agrega Morgan (2020), y, a su vez, de inicio, pues marca la apertura de una nueva etapa, con nuevas estrategias y formas de interactuar, pero siempre con el mismo objetivo. Por ello, y siguiendo a Hamill (2021), las muertes y continuas resurrecciones no se piensan en el juego como técnicas mecánicas de la *permadeath*, sino que, más bien, pasan a concebirse como estrategias narrativas que vamos hilando, además, por las interacciones con otras figuras míticas. Cada repetición implica mayor experiencia, mayores datos para conocer la propia historia y la propia familia, lo que permite ir definiendo la identidad de Zagreo en el contexto lúdico del mito, que se va expandiendo (Junius, Kreminski & Mateas, 2021).

La máscara posantigua de Zagreo es, entonces, un gesto constante y repetitivo en el que se falla y se vuelve a intentar repetidas veces. Cada fallo lleva a un develamiento de la historia, a que como jugadores nos involucremos cada vez más y que ello suponga una identificación más profunda con el mito. Aquí resuena nuevamente el sentido de la remediación, ya no solo por la presencia del mito y la adaptación de sus referencias, sino por el hecho de que la máscara, en tanto que experiencia de juego, constituye una inmediatez desde la que, al identificarnos con Zagreo e ir conociendo con él su historia, la experimentamos de forma inmediata y lo ayudamos a desarrollarla (Bolter & Grusin, 2000).

5. CONCLUSIONES

Tal como he buscado mostrar, el planteamiento de la máscara post-antigua de Zagreo implica un proceso de doble remediación entre Zagreo y el jugador, en el que, al encarnar su experiencia, contribuimos con él al desarrollo del mito y a la complejización de su identidad. Así pues, he querido nombrar este proceso como post-antiguo por ese acto de volver a los mitos como remediación, que se da en la dinámica del juego. A su vez, el sentido de la post-antigüedad se refleja en el modo en que, a través del jugar, el mito se va expandiendo; en su semiología, asume la forma del *lore* y de la trama que construye el mundo del juego.

En segundo lugar, me he querido centrar en la figura de Zagreo y en la resonancia que tiene con mitos antiguos. Así pues, se ha dado razón de algunas de las fuentes que ha tomado Supergiant Games para dar vida a sus personajes y cómo se han valido de la identidad de Zagreo para convertirla en toda una experiencia de juego. Por razones de espacio no he abordado otras figuras. Posteriormente, he querido dar cuenta de la máscara posantigua de Zagreo a partir del repensar del mito, que ha sido analizado desde dos puntos de vista: primero, a partir de la remediación del jugador y, segundo, desde la remediación del propio mito a través del mundo del juego y el fenómeno de la repetición. Todo esto ha permitido comprender en detalle el sentido de la agencia, que se tiñe con la experiencia del mito que la rodea y se concibe desde el *embodiment* entre el jugador y el avatar (Murray, 1997; Huizinga, 1999).

En definitiva, la máscara posantigua de Zagreo se manifiesta como un proceso inconcluso, que arropa tantas experiencias del juego como jugadores y que, por tanto, es una imagen que propicia la emergencia de una gran variedad de otras imágenes, que solo son posibles en la medida en que avanzamos en cada partida y gracias a la repetición. Comprendo en lo enunciado por Marcos (2004) lo que quiero decir con esta cita: “Conocer, así, será tanto descubrir como crear lo conocido, (...) sentido puede ser al mismo tiempo las dos cosas” (p. 4). Por tanto, al experimentar lúdicamente el mito, reconocemos, en el peso ingrávido de la máscara, los modos en los que podemos relacionarnos con las historias que propiciamos y, al mismo tiempo, con distintos horizontes ontológicos y de *embodiments*.

REFERENCIAS

- Anderson, S.L. (2019). The interactive museum: Video games as history lessons through lore and affective design. *E-Learning and Digital Media*, 16(3), 177-195. <https://doi.org/10.1177/2042753019834957>
- Ash, J. (2015). *The Interface Envelope: Gaming, Technology, Power*. Bloomsbury.
- Asimos, V. (2019). Playing the Myth: Video Games as Contemporary Mythology. *Implicit Religion*, 21(1), 93-111. <https://doi.org/10.1558/imre.34691>
- Bakogianni, A. (2016). What is so ‘classical’ about Classical Reception? Theories, Methodologies and Future Prospects. *CODEX - Revista de Estudios Clásicos*, 4(1), 96-113. <https://doi.org/10.25187/codex.v4i1.3339>
- Baleriaux, J. (2016). “EDiving Underground: Giving Meaning to Subterranean Rivers”, en Jeremy McInerney & Ineke Sluiter (eds.), *Valuing Landscape in Classical Antiquity* (pp. 103-121). Brill.
- Barbotto, S. (2021). Artificial Face and Transhumanism in Contemporary Art. *Lexia. Rivista di semiotica*, (37-38), 261-283. <https://doi.org/10.4399/978882553853313>
- Barthes, R. (1999). *Mitologías*. Siglo XXI.
- Bellenger, D., Chen, M. & Xu, Z. (2024). Facial emotion recognition with a reduced feature set for video game and metaverse avatars. *Computer Animation and Virtual Worlds*, 35(2), e2230.
- Belting, H. (2017). *Face and Mask: A Double History*. Princeton University Press.
- Bernabé, A. (2008). *Dioses, héroes y orígenes del mundo. Lecturas de mitología*. Abada.
- Bernabé, A. (2003). *Hieros logos. Poesía órfica sobre los dioses, el alma y el más allá*. Akal.
- Bezchotnikova, S. & Bezchotnikova, A. (2018). Game mechanics as videogame genre

identifier. *Global Media Journal*, 16(30), 1-6. <https://www.globalmediajournal.com/open-access/game-mechanics-as-videogame-genre-identifier.php?aid=86824>

- Bolter, J. D. & Grusin, D. (2000). *Remediation. Understanding New Media*. MIT Press.
- Bukatman, S. (1993). *Terminal Identity: The Virtual Subject in Post-Modern Science Fiction*. Duke University Press. <https://doi.org/10.1215/9780822379287>
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. University of Illinois Press.
- Calame, C. (2004). ¿Qué es lo que es órfico en los Orphica? La poesía atribuida a Orfeo. *Synthesis*, 11, 1-13. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.30/pr.30.pdf
- Cameron, H. (2024). Escaping Hades: Playing with Classical Reception. In Bakogianni, A. & Unceta Gómez, L. (eds.), *Classical Reception: New Challenges in a Changing World*. De Gruyter.
- Cappelletto, C. (2025). Teatro immersivo. Media e agency spettatoriale. In Leone, M. (ed.), *Il senso immerso. Libertà e smarrimenti del corpo digitale* (pp. 207-224). Aracne.
- Christesen, P. & Machado, D. (2010). Video Games and Classical Antiquity. *The Classical World* 104(1), 105-108. <https://doi.org/10.1353/clw.2010.a406986>
- Clare, R. (2021). *Ancient Greece and Rome in Videogames*. Bloomsbury.
- Colli, G. (2008). *La sabiduría griega I*. Trotta.
- Colombani, P. A. (2019). Du mythe au jeu vidéo: mimésis du héros grec dans Rise of the Argonauts. *Estudios Clásicos. Revista de la Sociedad Española de Estudios Clásicos*, 5, 21-28.
- Connell, J. & Comerford, C. (2024). Video Games and Heroism. In Allison, S., Beggan, J. & Goethals, G. (eds.), *Encyclopedia of Heroism Studies* (pp. 2161-2168). Springer.
- Cusack, C. (2013). Play, Narrative, and the Creation of Religion: Extending the Theoretical Base of invented Religions. *Culture and Religion: An Interdisciplinary Journal*, 14(4), 364-377.
- D'Armenio, E. (2023). Simulacral faces. A dramaturgy in digital environments. In Leone, M. (ed.), *The Hybrid Face. Paradoxes of the Visage in the Digital Era* (pp. 59-73). Routledge y FACETS.
- de Wildt, L. & Aupers, S. (2020). Eclectic Religion: The flattening of religious cultural heritage in videogames. *International Journal of Heritage Studies*, 27(3), 312-330. <https://doi.org/10.1080/13527258.2020.1746920>
- Delattre, C. & Augier, D. (eds.) (2010). *Mythe et fiction*. Presses Universitaires de Paris-Ouest.

- Detienne, M. (1982). *La muerte de Dionisos*. Taurus.
- Domsch, S. (2013). *Storyplaying. Agency and Narrative in Video Games*. De Gruyter.
- Eco, U. (1993). *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Lumen.
- Edmonds, R. (1999). Tearing apart the Zagreus myth: a few disparaging remarks on Orphism and Original Sin. *Classical Antiquity*, 18, 35-73. <https://doi.org/10.2307/25011092>
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In Wolf, M. J. P. & Perron, B. (eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 221-235). Routledge.
- García-Gasco Villarrubia, R. (2007). *Orfeo y el orfismo en las Dionisiacas de Nono*. Tesis de doctorado no publicada, Universidad Complutense de Madrid, España.
- Garfield, Alan & Manders, Amy. (2019). Video Games, Homer to Hesiod: What Ancient Greek Content Do Video Game Players See? https://www.researchgate.net/publication/337099837_Video_Games_Homer_to_Hesiod_What_Ancient_Greek_Content_Do_Video_Game_Players_See
- Genvo, S. (2005). *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*. L'Harmattan.
- Graziani, F. (2010). La pensée fossile, mythe et poésie d'Aristote à Vico. Tesis doctoral, Université Paris-Sorbonne, Francia.
- Gualeni, S. (2019). *Virtual Worlds as Philosophical Tools. How to Philosophize with a Digital Hammer*. Palgrave Macmillan.
- Guglielmo, G., Blom, P. M., Klineciewicz, M., Čule, B. & Spronck, P. (2022). Face in the game: Using facial action units to track expertise in competitive video game play. In IEEE Conference on Games (CoG) (pp. 112-118). IEEE.
- Guthrie, W. K. C. (1970). *Orfeo y la religión griega*. UBA.
- Hades Wiki. (s.f.). Personajes. *Hades Fandom*. <https://hades.fandom.com/es/wiki/Personajes>
- Hamill, J. (2021). There is No Escape. How Hades Connects Game Genre and Greek Myth. First Person Scholar. <http://www.firstpersonscholar.com/there-is-no-escape/>
- Hammond, A. (2020, March 31). Remediation. *Oxford Research Encyclopedia of Literature*. <https://oxfordre.com/literature/display/10.1093/acrefore/9780190201098.001.0001/acrefore-9780190201098-e-1087>
- Hardwick, L. & Stray, C. (2008). Introduction: Making Connections. In *A Companion to Classical Receptions* (pp. 1-9). Blackwell Publishing.
- Harris, J. (2020). *Exploring Roguelike Games*. CRC Press.

- Hatlen, J. F. (2012). Students of Rome: Total War. In Thorsen, T. S. (ed.), *Greek and Roman Games in the Computer Age* (pp. 175-198). Trondheim.
- Hsu, S. H., Kao, C. H. & Wu, M. C. (2009). Design facial appearance for roles in video games. *Expert Systems with Applications*, 36(3), 4929-4934.
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Alianza.
- Ivănescu, A. (2019). Games on Media: Beyond Remediation. In *Popular Music in the Nostalgia Video Game: The Way It Never Sounded* (pp. 29-74). Springer.
- Jones, K. (2022). Good Riddance: Refiguring Eurydice in Supergiant's *Hades*. In Draycott, J. & Cook, K. (Eds.), *Women in Classical Video Games* (pp. 103-127). Bloomsbury.
- Junius, N., Kreminski, M. & Mateas, M. (2021). There Is No Escape: Theatricality in "Hades". The 16th International Conference on the Foundations of Digital Games, 1-8. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3472538.3472561>
- Kerényi, K. (1994). *Dionisio. Raíz de la vida indestructible*. Herder.
- Kirk, G. S. (2002). *La naturaleza de los mitos griegos*. Paidós.
- Koster, R. (2005). *Theory of Fun for Game Design*. O'Reilly Media, Inc.
- Krebs, V. J. (2023). Digital Animism: Towards a New Materialism. *Religions*, 14(2), 264. <https://doi.org/10.3390/rel14020264>
- Lahti, M. (2003). As We Become Machines: Corporealized Pleasures in Video Games. In Wolf, M. J. P. & Perron, B. (eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 157-170). Routledge.
- Leone, M. (2018). The semiotics of the face in the digital era. *Perspectives*, 17, 27-29. <https://iris.unito.it/handle/2318/1666930>
- Lind, S. (2025). Motivic Repetition and Pseudo-Looping in *Hades* as Rogue-Lite Elements. *Journal of Sound and Music in Games*, 6(1), 17-45. <https://doi.org/10.1525/jsmg.2025.6.1.17>
- Lowe, D. (2009). Playing with Antiquity: Videogame Receptions of the Classical World. In Lowe, D. & Shahabudin, K. (eds.), *Classics for All: Reworking Antiquity in Mass Culture* (64-90). Cambridge University Press.
- Lowe, D. & Shahabudin, K. (eds.). (2009). *Classics for all: reworking antiquity in mass culture*. Cambridge Scholars Publishing.
- Marcos, A. (2004). Aristóteles: una poética de lo posible. *Universitas philosophica* (42), 39-64.
- Martindale, C. (2006). Introduction: Thinking Through Reception. In Martindale, C. & Thomas, R. F. (eds.), *Classics and the Uses of Reception* (pp. 1-13). Blackwell.

- Martínez García, M. A. & Gómez Aguilar, A. (2015). Videojuego e historia: el resurgir del héroe. En *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico* (pp. 129-144). Universidad Nacional de Mar del Plata.
- Mattoon, M. A. (1981). *Jungian Psychology in Perspective*. Macmillan Publishing Co.
- McCracken, E. (2025). Representations of Space in *Hades'* Underworld. Tesis de maestría no publicada, Te Herenga Waka-Victoria University of Wellington, New Zealand's. <https://doi.org/10.26686/wgtn.28267892>
- Melcer, E. F. & Cuervo, M. A. M. (2020). Death and rebirth in platformer games. In *Game User Experience and Player-Centered Design* (pp. 265-293). Springer.
- Metzger, S. A., Paxton, R. J. (2016). Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past. *Theory & Research in Social Education*, 44(4), 532-564.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Simon and Schuster.
- Nguyen, C. T. (2023). *Giocare è un arte. Il gioco come tecnologia trasformativa*. Add Editore.
- Noergaard, R. T. (2010), The Body under the Mask: Unveiling the corporeal practice of gamers. Conference presented at *Under the Mask 2010: Perspectives on the Gamer*, Luton, United Kingdom.
- Parisi, D. (2011). Game Interfaces as Bodily Techniques. In IGI Global (Ed.), *Gaming and Simulations: Concepts, Methodologies, Tools and Applications* (pp. 111-126). Information Science Reference.
- Parker, R. (2017). The culture of permadeath: Roguelikes and terror management theory. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 9(2), 123-141. https://doi.org/10.1386/jgvw.9.2.123_1
- Plate, S. B. (2010). Religion is Playing Games: Playing Video Gods, Playing to Play. *Religious Studies and Theology*, 29(2), 215-230. <https://doi.org/10.1558/rsth.v29i2.215>
- Pomeroy, A. (ed.) (2017). *A Companion to Ancient Greece and Rome on Screen*. Wiley-Blackwell.
- Quero, A. (2020). Hades: a myth-critical approach. *Actaludologica*, 4(1) 135-137. https://actaludologica.com/wp-content/uploads/2021/06/AL_2021-4-1_Review-2_Quero.pdf
- Rollinger, C. (2020). Prologue. Playing with the Ancient World. An Introduction to Classical Antiquity in Video Games. In Rollinger, C. (ed.), *Classical Antiquity in Video Games. Playing with the Ancient World* (pp. 1-18). Bloomsbury.

- Sabbatucci, D. (1965). *Saggio sul misticismo greco*. Roma.
- Salen, K. y Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. CRC Press.
- Searle, J. (1975). The Logical Status of Fictional Discourse. *New Literary History*, 6(2), 319-332.
- Sedgwick, E. R. (2021). *Cheat Codes of the Gods: Narrative and Greek Mythology in Video Games* [Tesis de maestría no publicada, Texas State University, United States.
- Serrano Lozano, D. (2020). Ludus (Not) Over Video Games and the Popular Perception of Ancient Past Reshaping. In Rollinger, C. (ed.), *Classical Antiquity in Video Games. Playing with the Ancient World* (pp. 47-62). Bloomsbury.
- Sheet-Johnstone, M. (1999). *The Primacy of Movement. Advances in Consciousness Research*. John Benjamins.
- Supergiant Games (2019). *Hades - Hymn to Zagreus*, <https://youtu.be/3DkiFCQQcFs?si=ue64b5bSGNKsk2kF>
- Supergiant Games. (2020). *Hades* [Videojuego].
- Tanenbaum, T. & Bizzocchi, J. (2009). Rock Band: a case study in the design of embodied interface experience. *Sandbox '09: Proceedings of the 2009 ACM SIGGRAPH Symposium on Video Games*, 127-134.
- Thue, D., Bulitko, V., Spetch, M. & Romanuik, T. (2010). Player agency and the relevance of decisions. *Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling*, 210-215. https://rise.csit.carleton.ca/pubs/ThueBulitko_ICIDS_2010.pdf
- Tutrone, F. (2015). Between time and culture: Anthropology and historicity in the study of ancient literature. *Thersites: Stereotyped Thinking in Classics: Literary Ages and Genres Re-Considered*, 2, 1-22.
- Vandewalle, A. (2019). The Learning Possibilities of Video Games set in Antiquity. *Ludendo discimus*, 40(3), 40-46. https://www.researchgate.net/publication/361410069_Ludendo_discimus_The_Learning_Possibilities_of_Video_Games_set_in_Antiquity
- Vandewalle, A. (2024). Video Games as Mythology Museums? Mythographical Story Collections in Games. *International Journal of the Classical Tradition*, 31(1), 90-112. <https://link.springer.com/article/10.1007/s12138-023-00646-w>
- Vázquez, A. (1981). *Psicología de la personalidad en C. G. Jung*. Ediciones Sígueme.
- Viola, M. (2023). Masked faces. A tale of functional redeployment between biology and material culture. In Leone, M. (ed.), *The Hybrid Face. Paradoxes of the Visage in the Digital Era* (pp. 1-21). Routledge y FACETS.

Wolek, Z. (2022). *Lore Exposition in Video Games: how to effectively convey an in-game world to the player*. Tesis de bachelor no publicada, South-Eastern Finland University of Applied Sciences, Finland.

* **Contribución de autoría:** la autora fue responsable de la concepción del trabajo, del diseño de la investigación, del arqueo bibliográfico, del análisis de la información, de la elaboración y la corrección del manuscrito.

* **Nota:** el Comité Académico de la revista aprobó la publicación del artículo.

* El conjunto de datos que apoya los resultados de este estudio no se encuentran disponibles para su uso público. Los datos de la investigación estarán disponibles para los revisores, si así lo requieren.



Artículo publicado en acceso abierto bajo la Licencia Creative Commons - Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

IDENTIFICACIÓN DE LA AUTORA

María Di Muro Pellegrino. Doctora -candidata- en Filosofía, Universidad Católica Andrés Bello (Venezuela). Investigadora del Instituto de Estudios en Humanidades, Universidad Católica Andrés Bello. Profesora, Escuela de Letras y Maestría en Filosofía, Universidad Católica Andrés Bello. Sus áreas de trabajo son la literatura grecorromana y la cultura digital, actualmente enfocada en los videojuegos y la herencia de los clásicos griegos.