

PARODIA Y SÁTIRA POLÍTICA EN LOS VIDEOJUEGOS JAPONESES Y ESPAÑOLES: DE *IM SORRY* A *CHORIZOS DE ESPAÑA Y OLÉ**

PARODY AND POLITICAL SATY IN JAPANESE AND SPANISH VIDEO GAMES:
FROM *IM SORRY* TO *CHORIZOS DE ESPAÑA Y OLÉ*

Antonio César Moreno Cantano

Universidad Complutense de Madrid

antmor03@ucm.es

Fecha de recepción: 8/3/2020

Fecha de aprobación: 30/6/2020

Resumen

A raíz de los acontecimientos del 11-S, y a tenor de los nuevos cambios informativos (mayor inmediatez, pérdida creciente de objetividad, escasa verificación de las fuentes, uso de narrativas transmedias —incorporación de diferentes formatos—), ha surgido un nuevo género digital conocido como *newsgames* (“jugar la actualidad”). Bajo estas directrices han proliferado todo tipo de *apps* en repositorios *online* como *Google Play* que, a través de la sátira, el humor y la ironía son capaces de desdramatizar y aproximar al ciudadano el aspecto más polémico o controvertido

de la situación política de un país o del sistema internacional. Nada escapa a su atención, desde los ataques israelíes a la población civil palestina (como en *Raid Gaza*) o a las medidas restrictivas del presidente de EE. UU., Donald Trump, con respecto a los migrantes mexicanos (por ejemplo, *No Mames Trump*). En el presente ensayo analizaremos el desarrollo y títulos más relevantes de este tipo de videojuegos. Nos referimos a *I'm Sorry* (1985), elaborado por la empresa nipona SEGA y cuya temática gravitaba en los episodios más negativos del primer ministro Kakuei Tanaka, en especial el juicio por corrupción por el

* Este trabajo se enmarca en el proyecto de investigación I+D+I *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P), financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad. Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-2016, convocatoria de Excelencia 2016.

caso de los aviones Lockheed. Por su parte, en *Chorizos de España y Olé* (2013), se representaban los esfuerzos del tesorero del PP, Luis Bárcenas, por llevar a Suiza todo el dinero negro del PP a través de entornos y paisajes vinculados con episodios tan criticados como los aeropuertos sin vuelos o los recortes en la sanidad madrileña. Una de las metas de este texto es investigar además, cómo los estereotipos que perviven en el imaginario colectivo de una sociedad se reflejan o se potencian en este tipo de artefactos digitales culturales para una mayor aceptación y difusión.

Palabras clave

Crítica política, *newsgames*, corrupción, España, Japón, estereotipos

Abstract

As a result of the events of 9/11, and in line with the new information changes (greater immediacy, increasing loss of objectivity, poor verification of sources, use of transmedia narratives -including different formats-), a new digital genre known as *newsgames* has emerged. Under these guidelines, all kinds of apps have proliferated in online repositories such as *Google Play* which, through satire, humour and irony, are capable of de-dramatising and bringing closer to the

citizen the most controversial or controversial aspect of the political situation of a country or the international system. Nothing escapes their attention, from the Israeli attacks on Palestinian civilians (as in *Raid Gaza*) or the restrictive measures of US President Donald Trump with respect to Mexican migrants (for example, *No Mames Trump*). In this essay we will analyze the development and most relevant titles of this type of video games. We refer to *I'm Sorry* (1985), produced by the Japanese company SEGA, whose theme was present in the most negative episodes of Prime Minister Kakuei Tanaka, especially the trial for corruption in the case of the Lockheed planes. *Chorizos de España y Olé* (2013) depicted the efforts of the PP treasurer, Luis Bárcenas, to bring all the PP's dirty money to Switzerland through environments and landscapes linked to episodes as criticised as the flightless airports or the cuts in Madrid's health system. One of the goals of this text is also to investigate how the stereotypes that persist in the collective imagination of a society are reflected or enhanced in this type of digital cultural artifacts for greater acceptance and dissemination.

Keywords

Political criticism, *newsgames*, corruption, Spain, Japan, stereotypes

INTRODUCCIÓN



Figuras 1 y 2. Representaciones satíricas del primer ministro japonés Kakuei Tanaka (1972-1976) y de Luis Bárcenas (tesorero del PP con el presidente del Gobierno, Mariano Rajoy). Fuentes: capturas de pantalla de los videojuegos *I'm Sorry* y *Chorizos de España y Olé*

Los videojuegos, más allá del puro componente lúdico, han ido adquiriendo en las últimas décadas diferentes funciones en virtud de sus características: desde el simulador militar — empleado por los diferentes ejércitos para recrear posibles escenarios bélicos y ensayar maniobras estratégicas de gran complejidad— a su empleo como herramienta educativa en las aulas. A raíz de los acontecimientos del 11-S, y a tenor de los nuevos cambios informativos (mayor inmediatez, pérdida creciente de objetividad, escasa verificación de las fuentes, uso de narrativas transmedias —incorporación de diferentes formatos—), ha surgido un nuevo género digital conocido como *newsgames* (“jugar la actualidad”), centrados en cualquier aspecto político, económico, social o cultural relacionado con la realidad más cercana. Bajo estas directrices han proliferado todo tipo de apps en repositorios online como *Google Play* que, a través de la sátira, el humor y la ironía son capaces de desdramatizar y aproximar al ciudadano el aspecto más polémico o controvertido de la situación política de un país o del sistema internacional. Nada escapa a su atención, desde los ataques israelíes a la población civil palestina (como en *Raid Gaza*) o a las medidas restrictivas del presidente de EE. UU., Donald Trump, con respecto a los migrantes mexicanos (por ejemplo, *No Mames Trump*). En el presente texto analizaremos el desarrollo y títulos más relevantes de este tipo de videojuegos, los *newsgames*, con el objetivo de establecer el marco referencial con el que profundizar en dos de ellos, claramente relacionados con la temática del Congreso, España y Japón. Nos referimos a *I'm Sorry* (1985), elaborado por la empresa nipona SEGA y cuya temática gravitaba en los episodios más negativos del primer ministro Kakuei Tanaka, en especial el juicio por corrupción (aceptar sobornos a cambio de contratos durante su gobierno) por el caso de los aviones Lockheed. Conocido con el apelativo del *shōgun de las*

sombras por los opositores (debido a su enorme poder extragubernamental), fue condenado a cuatro años de cárcel y a una fuerte multa. En este título convivía la valentía por la utilización precoz del medio videolúdico para la parodia y la sorna con el ensañamiento dirigido a una figura política de altísima popularidad. Por su parte, en *Chorizos de España y Olé* (2013), se representaban los esfuerzos del tesorero del PP, Luis Bárcenas, por llevar a Suiza todo el dinero negro del PP a través de entornos y paisajes vinculados con episodios tan criticados como los aeropuertos sin vuelos o los recortes en la sanidad madrileña.

Los videojuegos, como medio de comunicación, están destinados a la propagación de mensajes, a ser un duelo a dos bandas protagonizado por un emisor y un conjunto de emisores. La ideología del juego puede mostrarse de forma implícita o explícita, como en los títulos apuntados, y será el momento de su creación el que marque los actores y símbolos que haya en el mismo, así como el impacto que genere en los mismos. Una de las metas de esta comunicación es investigar además, cómo los estereotipos que perviven en el imaginario colectivo de una sociedad se reflejan o se potencian en este tipo de artefactos digitales culturales para una mayor aceptación y difusión. No podemos olvidar que los videojuegos son poderosas armas persuasivas, ya que son capaces de generar ideas no solo a través de las imágenes y efectos que emplea sino a las propias mecánicas que genera.

SÁTIRA Y PARODIA EN LAS NARRATIVAS Y MECÁNICAS VIDEOLÚDICAS: VISIÓN GENERAL

W. J. T. Mitchell fue uno de los autores que ayudó a lanzar los Estudios Visuales mediante la introducción de nuevas ideas como el “giro icónico”. En su ensayo *La ciencia de la imagen* (2019) realizaba una distinción muy interesante entre “image” y “picture”. La segunda sería la representación física de una percepción mental, es decir, lo que se refleja en una fotografía, un cuadro. En cambio, por *image* hacía referencia a las imágenes que perviven el sentir intangible de una colectividad, país, cultura, aquellos elementos propios de una tradición cuya representación perdura a través de generaciones aunque el objeto visual nunca se haya observado. Un ejemplo clarificador sería la *image* de Jesucristo y la *picture* (imagen física) sería su plasmación en los pinceles de autores como Velázquez, Giotto, etc. En ocasiones esta *image* se plasma de manera irónica, crítica, para atraer hacia ella a un mayor público, lo que da como resultado un producto más simple y sencillo pero mucho más directo en su objetivo de mostrar un aspecto criticable de la sociedad o la política. La caricatura y parodia del cuerpo político ha sido una constante desde el nacimiento de la imprenta. ¿Quién no recuerda las acuarelas de la reina Isabel II de España en la obra de los hermanos Becquer, *Los Borbones en pelota*? Los videojuegos, artefactos culturales digitales (Muriel y Crawford, 2018), han sido responsables en las últimas décadas de muchas de las

más ácidas puestas en escena satíricas de los grandes políticos contemporáneos. Este ejercicio crítico, como apuntábamos en los primeros párrafos de este texto, se puede realizar de manera muy directa (a través de su narrativa y su aspecto gráfico) o más disimuladamente a través de las mecánicas de los videojuegos, o sea, el tipo de acciones que debemos desarrollar dentro de ellos para poder conseguir nuestros objetivos (resolución de *puzzles*, eliminación del adversario). Aunque en este género de títulos paródicos se suele optar por esta primera vía también prevalecen elementos ideológicos en su desarrollo interno. Por esa razón es conveniente poner sobre el papel dos conceptos relevantes en la configuración de este proceso. Uno de ellos es la *retórica procedimental* expuesta por el investigador Ian Bogost en su obra *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (2007). Desde su punto de vista, los videojuegos poseen ideología porque son un sistema en sí mismos, ya que disponen de un lenguaje, de unas formas de expresión que los rigen como tal. Considera que estos productos digitales son poderosas armas persuasivas porque son capaces de generar ideas a través de las mecánicas, es decir, los desarrolladores usan la procedimentalidad intrínseca del videojuego para codificar la lógica del sistema dominante —o plantear otra lógica proveniente de un sistema contestatario— de una manera mucho más eficaz que la de cualquier otro medio de comunicación. Según esta línea de pensamiento, el mensaje del videojuego se encuentra en el significante (en las mecánicas, por ejemplo acumular recursos = imposición del pensamiento económico capitalista) más que en el significado (la narrativa convencional). Muy próximo a estas tesis situamos al desarrollador italiano Paolo Pedercini y su concepto de *teoría jugable* (2016): entendiendo las reglas con las que se hacen los videojuegos, basadas en sistemas propios del mundo real, es más fácil llevar a cabo una ruptura con los hilos que mueven la sociedad contemporánea. Promueve, así, videojuegos con mecánicas originales como elemento que fomente el pensamiento crítico del jugador. De esta manera, en *To Build a Better Mousetrap* nos ponemos en la piel de un roedor que porta una máscara de gato que desempeña el rol de jefe de una fábrica de ratones. Un tutorial de escasos segundos nos hará entender los pilares básicos de esta creación: si no sabemos explotar a nuestros trabajadores, los productos que manufacturamos no cumplirán con los estándares del mercado. Es una crítica abierta al sistema capitalista, a la alienación del trabajador, a la automatización del trabajo.

Sin un mensaje tan potente, con una narrativa mucho más simple (pero que recogían el contexto socio-cultural y político en el que se producía la sátira y la crítica), se desarrollaron desde los años ochenta diferentes títulos videolúdicos protagonizados por los más conocidos dirigentes internacionales. Antes de centrarnos en el caso japonés y en Kakuei Tanaka

haremos un breve repaso de los mismos. Una de las figuras más prolíficas en este aspecto fue el líder soviético Mijail Gorbachov (“Gorby”).

En el año 1991, meses antes de la descomposición de la U.R.S.S., aparecieron en Japón *Gorby no Pipeline Daisakusen* y *Ganbare Gorby*. En el primero de ellos, publicado para la NES, teníamos que ayudar al político ruso a conectar tuberías desde territorio soviético hasta suelo japonés. Todos los elementos identificativos de la cultura rusa tenían cabida en él, desde la niña vestida con trajes tradicionales rusos a las composiciones musicales: desde Tchaikovsky y su *Lago de los cisnes* a *El cuento del zar Saltan* de Rimsky-Korsakov. Tras su aspecto de *puzzles* aparentemente infantiles subyace un retrato de la mecanización y automatización de la vida en el Imperio de la hoz y el martillo (Viruete2, 2012). Mayor presencia caricaturesca se percibía en el título de la compañía SEGA, en el que Gorbachov era el personaje principal, representado en versión cabezona y con sus características manchas epidérmicas. El videojuego realizaba un pequeño ensalzamiento de su figura, ya que aparecía repartiendo comida, medicamento y videoconsolas al pueblo. De nuevo, la narrativa se desarrolla en factorías, en escenarios industriales, prevaleciendo una imagen estereotipada del vecino soviético. Uno de los aspectos más sarcásticos era la capacidad de “Gorby” para derrotar a sus enemigos a través de gritos y discursos aburridos (Parada, 2014). La trilogía sobre Gorbachov se cierra con su aparición estelar en el final de *Street Fighter II* (Capcom, 1992), donde salía bailando en plan cosaco si derrotábamos a todos nuestros enemigos con el luchador ruso Zangief. Esta plasmación pixelada del político soviético era una muestra más del interés que su imagen y medidas despertaron a nivel mundial, un elemento más de la *Gorbimanía*. Japón tampoco escapó a este fenómeno. A nivel familiar, por ejemplo, las mujeres empezaron a utilizar la expresión *Gorbi Teishu* (esposo Gorbachov), para referirse a aquellos cónyuges que destacaban en su vida laboral, en su imagen pública, pero que eran unos negados de puertas hacia dentro, en el ámbito doméstico (Leuenberger y Weinstein, 1992, p. 111).

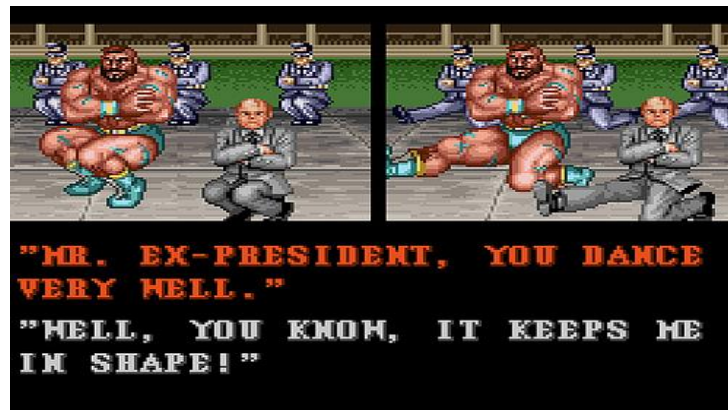


Figura 3. Captura de pantalla de *Street Fighter II*

EE. UU. tampoco ha sido inmune a la representación paródica de sus gobernantes, desde George Bush Jr. hasta Trump, que copa decenas y decenas de *apps* en *Google Play* en la actualidad. Uno de los títulos más irreverentes y ácidos contra el presidente norteamericano Bush hijo fue *Anti Bush Emo* (2004), desarrollado por Jason Oda en el contexto de la carrera presidencial de ese año frente a John Kerry. Bush, líder de un mundo fantástico llamado Voltron, tenía que ser derrotado por varios personajes, símbolos de la cultura juvenil y ficticia de la nación, tales como el luchador Hulk Hogan, el héroe He-Man y el forzudo Mr. T del Equipo A. En referencia a Trump, un conjunto de profesores de varias universidades españolas apuntaron la existencia de más de cuatrocientas *apps* referidas a este político, de las que analizaron con detenimiento la información y mensaje que presentaban todas aquellas que superaban las cinco mil descargas (ciento diecisiete en total). En la mayoría de casos prevalecía la apuesta informativa junto con el propósito persuasivo o movilizador, sin olvidar el aspecto meramente comercial (Gómez et al., 2019). La imagen satírica, tiránica y arbitraria de muchos de estos líderes políticos alcanzó su cenit en la saga *Tropico* (2001-2019, PopTop). La portada del primero de ellos era toda una declaración de intenciones: la imagen inconfundible de un Fidel Castro caricaturizado o reducido al estereotipo universalmente reconocido del dictador latino. Aunque estos juegos se presentaron inicialmente como un mero simulador económico de tono divertido, detrás de esta patina humorística y de gestión de recursos sobresale una idea política: todas nuestras acciones tienen un objetivo claro, la conservación del poder. No importa que por el camino “nuestro pueblo” sufra si logramos perpetuarnos en el mando (Conde, 2018, pp. 124-125).

En ocasiones, la simple alusión indirecta a determinados mandatarios políticos (incluso aunque nunca se refleje su nombre en el videojuego) en títulos centrados en el mundo americano puede provocar respuestas estatales fuera de toda comprensión. Uno de los casos más llamativos fue *Mercenaries 2: World in Flames* (Electronic Arts, 2008), ambientado en una

Venezuela ficticia (aunque se incluyen localizaciones reales como Caracas, Maracaibo o la isla Margarita, entre otras), en la que el soldado Mattias Nilsson debía acabar con el régimen de Ramón Solano, que nacionalizaba las compañías petrolíferas extranjeras, provocando la animadversión y respuesta de la CIA. A raíz de su publicación, el líder populista bolivariano de Venezuela, Hugo Chávez —que se auto identificó con el villano de este título— realizó incendiarias declaraciones considerando a este género de videojuegos como “veneno” y arma propagandística del capitalismo para la supresión de su régimen socialista (Penix-Tadsen, 2016, pp. 68-69). De manera inmediata, en octubre de 2009 la Asamblea Nacional —por iniciativa del Partido Patria Para Todos— aprobó la *Ley para la prohibición de video juegos y juguetes bélicos*. Como respuesta, un nutrido grupo de desarrolladores del país —capitaneados por Ciro Durán— impulsó desde esa fecha “Games Jam”, siendo una de las más relevantes la #VZlaCrisisJam de 2017, cuyo objetivo era ofrecer desde los píxeles “otra perspectiva de la dictadura venezolana”.

Resulta chocante esta manera de proceder de Chávez contra *Mercenaries 2* cuando uno de los propios fines del mismo era —en palabras de uno de sus guionistas, Mathew Colville— “retratar a los soldados americanos como surfistas ignorantes que no tienen idea de dónde está Suramérica” o a la “Corporación Mercenaria Norteamericana los diseñamos como universitarios tontos de fraternidad...”. Incluso en los créditos finales se podía leer “Thanks to The Bolivarian Revolution: Un mundo mejor es necesario”. Como expresó un periodista venezolano, “ninguno de los legisladores oficialistas se tomó la molestia de jugar *Mercenaries 2*, de lo contrario hubiesen visto una crítica clara al neoliberalismo y a los intereses imperiales por tener el control energético mundial” (Escobar, 2011).



Figura 4. Captura de pantalla de *Anti Bush Emo*

Los videojuegos, con más de 1500 millones de jugadores en todo el mundo, constituyen una herramienta propagandística de primer orden debido a su difusión y su capacidad persuasiva. Son un reflejo de nuestro imaginario social, en muchos casos imbuido de una fuerte carga de violencia (Malešević, 2010). De manera consciente o deliberada, todo diseñador / desarrollador de videojuegos cuando plasma en píxeles un conflicto bélico de actualidad se posiciona de una u otra manera, ya sea a favor, en contra, o intentando mantener una supuesta neutralidad. Esta construcción simbólica de nuestro entorno, en contra de lo que proclaman llamativos títulos de algunas obras como *War Isn't Hell, It's Entertainment* (Schubart, Virchow, White-Stanley y Thomas, 2009), trasciende el puro divertimento y adquiere el papel de un potente *mass media*, un *newsgame* (Bogost, Ferrari y Schweizer, 2010), un videojuego que participa de las características de todo elemento informativo: comunicar, persuadir, divulgar. Esta cualidad no ha pasado desapercibida para las autoridades judías y palestinas, que han considerado a los medios de información (dentro de los que debemos incluir este género de videojuegos, pese a que algunos de ellos abusen de su cariz sarcástico —por ejemplo *Gaza Hero*—) como un elemento trascendental, por su componente propagandístico, en esta guerra (también de ideas) por el control de Gaza (Kalb, 2007).

El uso de estas nuevas formas de propaganda ha reclamado la atención de las principales Agencias de Inteligencia internacionales, que han visto en el diseño y promoción de determinados juegos digitales, incluso, una forma de terrorismo, tal y como se analiza en el informe de la National Security Agency, “Exploiting Terrorist Use of Games & Virtual Environments” (*The Guardian*, 2013). Uno de los títulos más representativos de esta interpretación lo constituye *Salil al-Sawaren* (2014), en castellano “El Sonido de las Espadas”, vinculado a ISIS y cuyo principal objetivo es “levantar la moral de los muyaidines y entrenar a niños y jóvenes para que luchen contra Occidente y aterricen a los que se oponen al Estado islámico” (Al-Rawi, 2018). Dentro de esta “radicalidad narrativa”, desde el punto de vista occidental, podemos citar también a *Muslim Massacre* (Sigvatr, 2008), protagonizado por un “héroe americano” armado con una ametralladora y un paracaídas que se lanza en Oriente Medio con el propósito de “garantizar que ningún hombre o mujer musulmán quede vivo”. El videojuego levantó una gran polémica y fue retirado de internet, aunque es posible desde algunos portales conseguir aún una versión beta del mismo. Estos ejemplos prueban, una vez más, la capacidad propagandística de este tipo de “medios de entretenimiento” para “moldear actitudes y comportamientos”, pues alrededor de los mismos se generó toda una corriente de opiniones rechazando o apoyando su particular visión de la guerra y del mundo actual (Delwiche, 2007).

PARODIAS VIDEOLÚDICAS DE LA POLÍTICA JAPONESA: KAKUEI TANAKA EN *I'M SORRY*

Adelantándonos a los contenidos de este epígrafe, en un ejercicio de *flash forward*, tenemos que subrayar que el videojuego *I'm Sorry* es una parodia de los casos de corrupción del primer ministro Kakuei Tanaka entre 1972 y 1976. Para entender muchos de los símbolos y elementos visuales de su narrativa es necesario reflexionar sobre una serie de temas. ¿Favorece la cultura y el sistema político japonés la corrupción? Según el “Índice Percepción de la Corrupción” de 2018, elaborado por *Transparency International* a partir de encuestas entre la población, Japón se encuentra en la posición veinte de un total de casi doscientos países. Por tanto, lejos de los estándares más corruptos. La situación ha ido mejorando en los últimos años, aunque son notables los casos de corrupción de sus principales dirigentes en décadas anteriores:

Yoshida Shigeru	Abril 1946, Nov. 1948	No se le conoce escándalos pero perdonó a Sato Eisaku
Katayama Tetsu	Mayo 1947	No se le conoce escándalos
Ashida Hitoshi	Enero 1948	No se le conoce escándalos
Hatoyama Ichiro	Diciembre 1954	No se le conoce escándalos
Ishibashi Tanzan	Diciembre 1956	No se le conoce escándalos
Kishi Nobusuke	Febrero 1957	Implicado en el caso Niebla Negra
Ikeda Hayato	Junio 1960	Implicado en el escándalo Shipbuilding
Sato Eisaku	Octubre 1964	Orden de detención por el caso Shipbuilding
Tanaka Kakuei	Septiembre 1972	Recurrió con éxito la condena por un caso de soborno; condenado por el caso Lockheed
Miki Takeo	Noviembre 1974	No se le conoce escándalos
Fukuda Takeo	Diciembre 1976	Detenido en el caso Showa Denko
Ohira Masoyoshi	Noviembre 1978	No se le conoce escándalos
Suzuki Zenko	Julio 1980	Implicación marginal en Kyowa
Nakasone Yasuhiro	Noviembre 1982	Rumores de implicación en los casos Lockheed y Recruit
Takeshita Noboru	Octubre 1986	Implicado en el caso Recruit
Uno Sosuke	Junio 1989	Escándalo menor relacionado con mujer
Kaifu Toshiki	Octubre 1989	No se le conoce escándalos
Miyazawa Kiichi	Octubre 1991	Implicación menor en caso Recruit
Hosokawa Morihiro	Agosto 1993	Problema menor por préstamos de Sagawa Kyubin
Hata Tsutomu	Abril 1994	No se le conoce escándalos
Muruyama Tomoichi	Junio 1994	No se le conoce escándalos

Figura 5. Primeros ministros japoneses desde la posguerra hasta mediados de los años noventa y casos de corrupción. Fuente: Reed, 2013, pp. 5-6

En el interesante artículo de García-Caro (2008) se subraya la perpetuación del *amakudari* como razón tradicional de esta situación. El *amakudari* es una práctica empresarial japonesa en la que políticos de alto nivel se retiran a posiciones ejecutivas o de alto perfil en el ámbito empresarial. *Amakudari* significa “descenso del cielo” y en esta, los servidores públicos se terminan retirando en posiciones importantes en empresas privadas con nexos con el sector público. Esta práctica crea un fuerte vínculo entre los sectores privados y públicos, sosteniendo el juego de sobornos y de favores en los concursos. A ello hay que añadir el papel hegemónico

y predominante del Partido Liberal-Democrático (PLD) en la Dieta (con la mayoría de escaños desde 1955 hasta 1993), lo que provoca a muchos de sus miembros un papel desmedido en sus negociaciones con los grupos de la oposición. Este *puzzle* cultural político de la corrupción se cierra con el conservadurismo del poder judicial y su falta de autonomía e iniciativa. A ello se suma la dependencia de los medios de comunicación (agrupados en grandes “clubes de prensa”) del Gobierno.

En 1985 un equipo de desarrolladores de videojuegos, pertenecientes a la poderosa empresa SEGA, desarrolló (no sabemos si por iniciativa propia o por “recomendación” de algún grupo político de la oposición o corporación) *I'm Sorry*, centrado en el político Kakuei Tanaka, aunque en ningún momento del juego se hacía referencia a su nombre, pese a que las coincidencias entre su imagen pixelada y física eran más que evidentes.



Figura 6. Cartel promocional de *I'm Sorry*. Fuente: lafautealamanette.org

Un año antes, el dibujante Yoshinori Kobayashi publicó el manga *Kakuei Living*. Inspirado en la figura del primer ministro, creó un mundo de aventuras fantástico donde las referencias críticas al mismo fueron constantes a través del sarcasmo, el *anime* y la ironía. Esta percepción tan negativa de su mandato alcanzó su máxima expresión en *I'm Sorry*. ¿Por qué un videojuego sobre este personaje? La respuesta es sencilla si repasamos brevemente su trayectoria pública (Hunziker y Kamimura, 1996; Schlesinger, 1997; Rodao, 2019). La carrera de Tanaka Kakuei cambió el panorama de la política japonesa en varios sentidos. En 1972, sucedió a una línea de tres primeros ministros de la élite, ex burócratas y educados en la Universidad de Tokio, a pesar de no haberse licenciado de la universidad. Construyó su carrera política atrayendo a su distrito electoral fondos gubernamentales conseguidos sobre la base del patrocinio político, y fue ahí donde organizó una máquina política legendaria. Era

un maestro de la maniobra política en la Dieta, violó y reescribió las reglas de la política de facciones dentro del PLD, y negoció con los partidos de la oposición para conseguir la aprobación parlamentaria de polémicos proyectos de ley. Entendía la política democrática en un sentido distinto que sus predecesores burocráticos. Él fue secretario general del PLD durante las elecciones de 1969 y, aunque se le concedió más crédito de lo que merecía por esa victoria, es posible que su conocimiento detallado de las situaciones políticas en todos los distritos electorales, además de sus maquinaciones estratégicas, procuraran al PLD algunos escaños adicionales. Tanaka debería ser un personaje conocido en cualquier país con una política democrática de larga trayectoria. Normalizó las relaciones con la China de Mao y estrechó la mano del presidente Richard Nixon.

Tanaka alcanzó cotas de popularidad sin precedentes para un primer ministro cuando fue elegido en 1972, pero al poco tiempo estas cotas descendieron a nivel históricos, principalmente debido a la inflación causada por su política de gastos. En 1974, se vio obligado a dimitir a raíz de la publicación de un artículo que ponía al descubierto su estilo político. El PLD encontró un insobornable en Miki Takeo y fue durante el gobierno de este que se reveló en el Congreso de Estados Unidos el hecho de que la empresa aeronáutica Lockheed había pagado sobornos a políticos japoneses. Con esta investigación, el Congreso estadounidense provocó complicaciones políticas en muchos países, pero las revelaciones fueron un golpe para la política japonesa cuando atravesaba una coyuntura particularmente vulnerable. Con cualquier otro primer ministro en cualquier otro momento, es posible que el caso Lockheed se hubiera ocultado bajo la alfombra, pero Tadeo pidió a Estados Unidos toda la documentación y exigió al sistema judicial japonés un procesamiento enérgico. Tanaka quedó atrapado en su propia red. Fue detenido y llevado a juicio por segunda vez en su carrera. A pesar de su implicación e incluso después de ser condenado en 1983, la facción de Tanaka siguió creciendo. Dado que esta facción era la más grande y no contaba con un candidato propio para primer ministro, Tanaka pudo jugar a hacedor de reyes y siguió ejerciendo un poder inmenso (de ahí su apelativo de *shōgun de las sombras*) hasta que una apoplejía lo dejó incapacitado en febrero de 1985, año de publicación de *I'm Sorry*. Durante al menos tres años, el político más poderoso de Japón ejercía su poder en la penumbra a la vez que recurría una condena por soborno.

Este carácter todopoderoso se plasmó de manera irónica y satírica en formato digital a través del título nombrado. ¿Cómo es reflejaron los mismos? Uno de los primeros aspectos que llama la atención al analizar su narrativa, personajes y dinámicas es que en ningún momento aparece el nombre de Kakuei Tanaka. La identificación con el personaje real se realiza a través de su similitud con el avatar utilizado, mediante la naturaleza de sus actos

corruptivos y recurriendo a esa concepción y representación colectiva común intangible de la que hablabamos al diferenciar *image* y *picture*. Esta omisión bien pudiera ser un medida de precaución o, como apuntaba el periodista cultural Pedro J. Martínez (2018), potenciar el boca a boca entre los jugadores creando un debate sobre dicha cuestión. Así, por ejemplo, en Corea llegaron a confundirlo con el cómico local. Sin embargo, otros indicios más explícitos como su propio título, una paronimia de la palabra *sōri*, voz japonesa para primer ministro dilucidaban las posibles confusiones. En la pantalla de presentación, Tanaka surgía del Monte Fuji bailando y sonriendo, pleno de orgullo nacional. El juego es una especie de come cocos en el que el personaje principal tiene que recoger lingotes de oro y llevarlos a su residencia oficial. En el camino tendrá que hacer frente a un incansable barril rodante, que bien pudiera hacer referencia a la práctica del *pork barrel*, es decir, el dinero público que los representantes políticos destinan para fines sociales y benéficos en los distritos en los que han sido elegidos, con el objetivo último de “devolver” ese apoyo y lograr el mismo resultado electoral en el futuro. Fue una práctica muy común del *Etsuzankai*, el grupo de apoyo de Tanaka (Johnson, 1986). Junto a este objeto metálico también había que sortear las acciones de varios enemigos humanos, todos ellos personajes conocidísimos de la época, ya sea de la cultura nacional como extranjera. Era el caso de Michael Jackson, Marilyn Monroe, el humorista Tamori (que llega a ser representado disfrazado de *dominatrix* mientras latiga a Tanaka), Giant Baba —uno de los luchadores japoneses más famoso de todos los tiempos— o el maratoniano Toshihiko Seko. Presentaba cuatro niveles, cada uno correspondiente a una zona urbana diferente. Se han pretendido interpretar como una sucesión de las etapas de su vida: desde su modesto hogar en Niigata, pasando por la alta sociedad —representada en un club deportivo—, el parlamento japonés y finalmente los jardines de su enorme mansión, ya retirado.



Figura 7. Captura de pantalla de *I'm Sorry* en la que aparecen algunos de sus peculiares enemigos y elementos estéticos referentes a su poder, como su enorme mansión y numerosas esculturas

Más de treinta años después, el videojuego japonés ha continuado denunciado —ya no de manera tan satírica, sino mediante metáforas visuales con elaboradas narrativas— los problemas sociales y políticos del país de una manera muy activa y atractiva visualmente a través de sus espectaculares entornos pixelados. Uno de los ejemplos más destacables es la saga *Persona* (Atlus, 1996 - actualidad), en especial su quinta parte. Dicha serie de juegos suma un total de diez millones de copias vendidas en todo el mundo (Pastor, 2019). No es de extrañar que diferentes gobiernos nipones¹ hayan destinado cientos de millones de dólares a las industrias creativas (como los videojuegos) debido a su capacidad de promoción y penetración ideológica en el sentir mundial, incluso cuando se refieren negativamente a la realidad del país, como en este caso.

Persona 5 está protagonizado por una serie de adolescentes en edad de instituto que deberán desvelar la verdadera “mascara” de la sociedad. Combinando lo fantástico y lo real, en los llamados “palacios” podremos conocer cómo es cada persona en su interior, sin ningún tipo de artificios ni disfraces. Uno de los más interesantes, y que enlaza con el análisis de este texto, está representado por un barco de superlujo que navega por un océano de edificios semihundidos y en ruinas, en una metáfora —en palabras del profesor Ramón Méndez (2019)— “de que él está cómodamente en lo más alto de su barco dirigiendo el país, pero no le preocupa lo más mínimo que se esté hundiendo y la gente se ahogue a su alrededor”. Hace referencia al objetivo de este nivel, intentar detener a un candidato a primer ministro, puesto que se ha demostrado que es una persona corrupta que no duda en asesinar o manipular a quien haga falta con tal de salirse con la suya. De cara al público, da la imagen de político perfecto, que inspira a sus votantes con discursos elaborados y convincentes, aunque vagos y vacíos. Tres millones de jugadores han sido advertidos, así, de que la cultura japonesa es algo más que *samurais*, *sushi* o *ánime*. Sin embargo, el caso japonés es uno más en este mapa de la corrupción mundial, teniendo al español y su representación videolúdica como vecino cercano.

PARODIAS VIDEOLÚDICAS DE LA POLÍTICA ESPAÑOLA: CORRUPCIÓN Y ESPAÑOLADA EN *CHORIZOS DE ESPAÑA Y OLÉ*

¿Españolada? No hace falta ser un antropólogo cultural o un historiador de las ideas para advertir que detrás de este concepto se esconden una serie de elementos negativos

¹ Por ejemplo, el Gobierno de Shinzo Abe destinó a este tipo de industrias 883 millones de dólares para su promoción en el extranjero (*The Economist*, 2014).

referentes a la tradición, imagen exterior y cultura española. El trabajo básico para comprender en toda su totalidad esta compleja cuestión y cómo la misma se ha reflejado en nuestra imagen exterior, desde la Literatura hasta llegar al propio mundo de los videojuegos, es *Spain Ludica. La imagen romántica de España en los videojuegos*. Sus autores, los profesores de la Universidad de Sevilla David Acosta-Riego y Luis Navarrete-Cordero, realizan un repaso exhaustivo sobre el origen del término *españolada* y su evolución hasta los tiempos presentes, poniendo el énfasis en cómo se han plasmado en las principales creaciones culturales.

En un sentido amplio y complejo se podría definir como un género literario, musical, pictórico, cinematográfico y videolúdico entroncado con los estereotipos sobre la imagen de España nacida en el siglo XVI y perpetuada (ya sea como crítica o como seña de identidad) hasta la actualidad. Manifestaciones y elementos como el gitanismo, el andalucismo, las bravuconadas de jaques, las torerías, las supersticiones, la sensualidad, el fanatismo religioso, la cerrazón intelectual o las danzas flamencas campan a sus anchas dentro de este concepto. Un nuevo complemento se añadió a todo este listado de clichés —en los años ochenta del pasado siglo— a raíz de la ruptura cultural con la tradición del franquismo y el desarrollo del Pop Art, que acabó por objetivar la realidad de la *españolada* en extravagantes obras de arte. Algunos de sus principios más característicos (por ejemplo, el mundo taurino) fueron despojados de su significado, de su uso costumbrista y empleados con un sentido liberalizador, alejado de su marco tradicional pretérito. Valgan como referencias de estas prácticas las producciones cinematográficas de Pedro Almodóvar de esos años. Esta condicionalidad y dependencia del punto de vista exterior sobre la imagen de España provoca que —empleando terminología del lenguaje cinematográfico— estos conceptos presenten significados “no clausurados”, es decir, el objeto representado no se entiende sin una idea externa, un marco referencial, que lo explique (Acosta y Navarro, 2018, pp. 29-30 y pp. 162-163).

La *españolada* también hizo acto de presencia en la industria del videojuego español desde los años ochenta, con títulos tan célebres como *Saimazoom* (1984, Dinamic Software), protagonizado por el explorador Johny Jones (parodia de Indiana Jones), que buscaba cuatro sacos de café repartidos por la selva; *Capitán Sevilla*² (Dinamic Software,

² La sinopsis del juego era toda una declaración de intenciones: “Mariano López, transportista de embutidos, sufre los efectos de una explosión nuclear. Inconsciente, queda tendido en la calzada junto a sus embutidos y a los restos del camión, que se esparcen por toda la zona del siniestro. Horas más tarde se despierta hambriento, e ingiere una de sus salchichas afectadas por la radiación. Pero, ¿¡Qué diablos está sucediendo!? Mariano se está transformando: todos sus músculos crecen; su estatura

1988), parodia del héroe americano *Superman* y reflexión inconsciente el estado del país a finales de esa década; o más actuales como la saga *Symploke* (Videojuegos Fermín, 2017-2019), una aventura parodia-filosófica centrada en Gustavo Bueno, en la que el estudiante Benito Retamosa deberá conseguir los apuntes que le ayuden a superar la carrera mientras salen a la palestra muchos de los estereotipos de la Universidad española y de sus miembros, que en el fondo no son otros que los del propio ser hispano.

Al igual que en otras latitudes, la política española y sus protagonistas tampoco ha quedado inmune a la crítica pixelada de tono irónico. Una primera referencia se remonta al año 1983, fecha en la que apareció *El Golpe* (Software Center), un juego de cassette para Spectrum centrado en el 23-F y en el que el jugador manejaba al teniente coronel de la Guardia Civil, Tejero, con el objetivo de que triunfase el golpe de Estado, para lo que debía sortear a los líderes políticos de los diferentes grupos parlamentarios del Congreso de los Diputados como Adolfo Suárez, Felipe González, Manuel Fraga y Santiago Carrillo. El hecho de convertir al golpista en un héroe movió a los creadores del juego a insertar un texto aclaratorio en el que se explicaba que “‘El golpe’ no pretende ser más que un juego. No intente ver intencionalidad política, pues no la hay (Cano, 2015). A partir de ahí, todos los representantes destacados de la política española, desde Aznar (*Trama Wars*, Chaotic Kingdoms, 2017) a Rajoy, pasando por Zapatero (*Yo Presidente: Crisis Global*, Planeta Interactiva, 2009), han tenido un espacio reservado en el mundo del videojuego, la simulación y la crítica. Desde las protestas del 15-M y la irrupción de Podemos en la escena política (Torreblanca, 2015), el nombre de Pablo Iglesias también ha ocupado un lugar relevante, como se puede apreciar en *Pablo Iglesias Bros* (TriviralSoft, 2015), *Pacta conmigo* (Javi García, 2016) o *Politiko* (Ó&O, 2016).

En la mayoría de estos títulos florece un tema capital y repetitivo (que enlaza perfectamente con la situación denunciada en *I'm Sorry* y *Persona 5*): la corrupción española. En concreto el caso Gürtel y la evasión de capitales a Suiza, incorporando a este repertorio de nombres todos los que se relacionaron con esta trama: Luis Bárcenas, Luis Crespo o Francisco Correa (Muñoz y Preston, 2016). Esta situación provocó que la posición de España en los *Índices de Percepción de la Corrupción* para el año 2016 se situase en el número cuarenta y seis, a casi treinta de Japón (RTVE Noticias, 2017).

Dentro del amplio espectro de *apps* de *Google Play* sobre la corrupción española sobresale, por su número de descargas (más de medio millón) y su tono político-irónico, *Alcalde Corrupto Clicker* (MeigaLabs, 2016), en el que se animaba al jugador a afiliarse al

aumenta; su vulgar rostro se convierte en el de un apuesto super-héroe dispuesto a combatir al malvado profesor TORREBRUNO”. Reproducido en Romero (2012).

“Partido del Dinero” para poder “robar, estafar, timar, engañar, sobornar, chantajear, pasarte las leyes por el forro de los... sobres”. A lo largo de la partida (debíamos acumular dinero pulsando rápidamente el dedo sobre los billetes de la pantalla) iban apareciendo frases irónicas relacionadas directamente con los más escandalosos casos de corrupción de los últimos años. Una de las más llamativas era la que simulaba un cheque suizo con el siguiente mensaje: “No he dormido nada. No me pregunten demasiado si hacen el favor”. Fue pronunciada por el presidente del Gobierno, Mariano Rajoy, en una rueda de prensa del 8 de febrero de 2013 tras una intensa reunión del Consejo Europeo y que, además, era su primera comparecencia pública tras el estallido del caso de la contabilidad “B” del Partido Popular (EuropaPress, 2013). También había que resaltar la aparición en dicho juego de la desacertada y criticadísima opinión del ministro de Agricultura, Alimentación y Medioambiente en 2013, Arias Cañete, sobre la caducidad de los alimentos: “Veo un yogur caducado y ya puede poner la fecha que quiera, que me lo como”. Desde MeigaLabs se quería denunciar, de manera irónica, una afirmación que causó un gran rechazo entre diferentes sectores de la sociedad española en un tiempo en el que los efectos económicos de la crisis aumentaban los índices de pobreza de manera alarmante. En definitiva, todos los videojuegos enunciados se caracterizaban por una “estética subversiva” y unas “reglas subvertidas”, ya que se modificaba el marco primario de referencia y se animaba al jugador a actuar contrariamente a lo que dictaminan las más elementales normas de moralidad y sentido común (Planells, 2011).

Dentro de esta dinámica subversiva y centrada en la corrupción sobresale el título *Chorizos de España y Olé* (Ravalmatic, 2013), protagonizado por el tesorero del PP, Luis Bárcenas. A la par que suena de fondo, de manera constante y agobiante, un pasodoble (muestra identificativa a nivel popular de nuestra cultura en esa línea de la españolada referida), Barcenás deberá cargar en un camión el mayor número de billetes en un tiempo limitado y llevarlo a un sobre gigantesco del Partido Popular situado al final de cada nivel, sorteando los baches y desniveles que aparecen. El objetivo último es llegar a Suiza y poder ingresar todo lo recaudado en una cuenta fantasma, alejada de los inspectores de Hacienda. A lo largo de nuestra travesía evasiva e ilegal, aparecen de fondo toda una serie de imágenes y personajes relacionados con los aspectos más candentes de las tramas corruptas nacionales: hospitales con tiritas y el logotipo de la Comunidad de Madrid, en referencia a los recortes en la Sanidad pública; la figura del yerno del Rey Emérito Iñaki Urdangarín; aeropuertos vacíos, como el de Castellón; la difunta alcaldesa Rita Barberá; la Ciudad de las Ciencias y las Artes; hinchables gigantes, en alusión a la fiesta de uno de los hijos de la ex ministra Ana Mato, supuestamente costeados con dinero público... y una larga lista de

símbolos e iconos con gran vigencia en sentir colectivo intangible de la sociedad española de esos años.

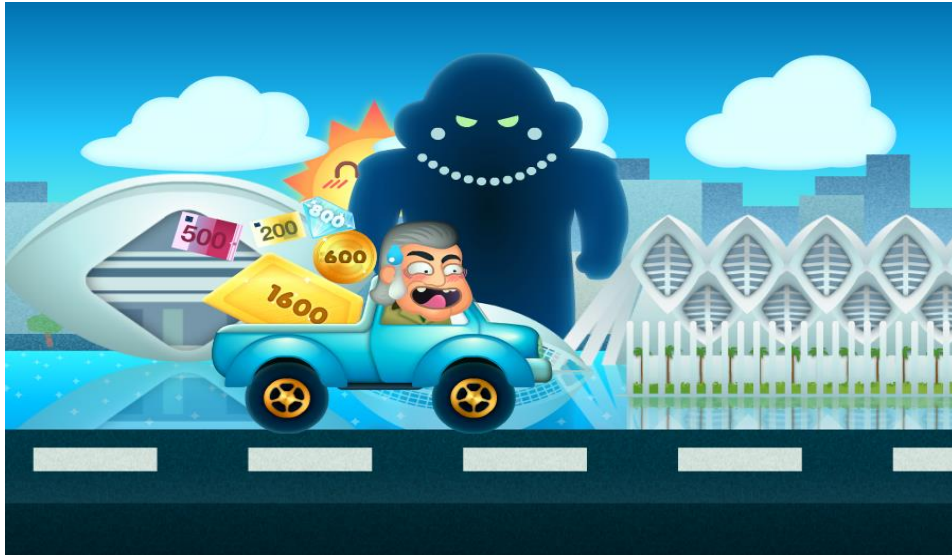


Figura 8. Captura de pantalla de *Chorizos de España y olé*, con unos fondos alusivos a casos de corrupción como los inflados presupuestos para la construcción de la Ciudad de las Ciencias y las Artes en Valencia

A MODO DE CONCLUSIÓN

En un mundo globalizado como el actual, la cultura presenta unas bases de socialización de carácter plural, coral, universal y constante. Existen universos intangibles de pensamientos e ideas que delimitan espíritus comunes, estéticas compartidas, formas de interpretar y encarar el mundo, jergas, gramáticas, imágenes, que conforman nuevas culturas. No importa vivir en Tokyo o Madrid. En el presente texto hemos establecido una especie de hilo invisible entre Japón y España como casos representativos en el que la plasmación de la corrupción en el plano videolúdico trasciende lo temporal y lo geográfico. Un tema candente y preocupante de la actualidad ha encontrado en este formato de representación, de fácil acceso, universal e interactivo, un modo de representación privilegiado que ha permitido, aunque solo sea a golpe de *joystick*, solucionar estos problemas o comprenderlos desde un punto de vista lúdico y ocioso. Tanto *I'm Sorry* como el resto de títulos relacionados con la política española, crearon un mundo de símbolos e imágenes latentes en el ideario común de estas sociedades que solo pueden ser entendibles teniendo en cuenta el marco referencial histórico, cultural y político donde se desarrollaron. Más allá de su mayor o menor éxito comercial (de millones de copias en *Persona 5* a cincuenta mil descargas en *Chorizos de España*) (Gómez y Cabeza, 2016), su importancia no tiene que ser medida en términos cuantitativos, sino en proporción a su valía como representación cultural de un

acontecimiento determinado, ya sea con ánimo de denuncia, sátira o parodia. En un mundo donde la lógica de la dinámica de la moda determina cada vez más el tipo de producto que consumimos (Lipovetsky y Serroy, 2015), los videojuegos —entendidos como un factor más dentro de los grandes procesos de comunicación social— se presentan como una herramienta cultural de gran valía para dirigir la atención de la sociedad hacia un determinado punto de la realidad, sea —como en el caso analizado— la corrupción, el hambre o la guerra, más allá de esa tradicional, simplista y reduccionista representación en la que solo aparece un fontanero que aplasta tortugas o un erizo azul que corre como un rayo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (8 de febrero de 2013). Rajoy a los periodistas: “No he dormido nada. No me pregunten demasiado, si hacen el favor”. *Europapress*. Recuperado de <http://www.europapress.es/nacional/noticia-rajoy-periodistas-no-he-dormido-nada-no-me-pregunten-demasiado-si-hacen-favor-20130208180950.html> [Consultado el 14 de septiembre de 2019].
- Acosta, D. y Navarrete, L. (2017). *Spain Lúdica. La imagen romántica de España en los videojuegos*. Barcelona: Laertes.
- Al-Rawi, A. (2018). Video games, terrorism, and ISIS’s Jihad 3.0. *Terrorism and Political Violence*, 30(4), 740-760. DOI: [10.1080/09546553.2016.1207633](https://doi.org/10.1080/09546553.2016.1207633) Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09546553.2016.1207633> [Consultado el 22 de abril de 2018]
- Ball, J. (9 de diciembre 2013). Xbox Live among game services targeted by US and UK agencies. *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/world/2013/dec/09/nsa-spies-online-games-world-warcraft-second-life> [Consultado el 13 de septiembre de 2019]
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge-Mass London-Eng.: The MIT Press.
- Bogost, I., Ferrari, S. y Schweizer, B. (2010). *Newsgames. Journalism at Play*. Massachusetts: The MIT Press.
- Cano, I. (18 de mayo de 2015). Cuando Suárez, González, Fraga y Carrillo eran los malos del videojuego. *ABC*. Recuperado de <http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20150516/abci-politicos-videojuegos-201505132101.html> [Consultado el 13 de septiembre de 2019].
- Conde, F. (2018). Moraleja política en el trópico. *GameReport. Progreso y Decadencia. La política dentro del videojuego*, (M5), 122-127.

- Delwiche, A. (2007). From the Green Berets to America's Army: Video games as a vehicles for political propaganda. En P. J. Williams y J. Heide (Eds.). *The Players Realm: Studies on the Culture of Video Games and Gaming* (pp. 91-109). Jefferson: McFarland.
- Escobar, G. D. (7 de noviembre de 2011). *Mercenaries 2: el polémico juego incomprendido que nadie jugó*. *Aporrea*. Recuperado de: <https://www.aporrea.org/actualidad/a133087.html> [Consultado el 7 de septiembre de 2019]
- García-Caro, A. (2008). La corrupción en Japón. *Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad en Japón*, 1(0), 1-5.
- Gómez, S. y Cabeza, J. (2016). El discurso informativo en los *newsgames*: el caso Bárcenas en los juegos para dispositivos móviles. *Cuadernos.info*, (38), 137-148.
- Hunziker, S. y Kamimura, I. (1996). *Kakuei Tanaka. A political biography of modern Japan*. Singapore: Times Books International.
- Johnson, C. (1986). Tanaka Kakuei, Structural Corruption, and the Advent of Machine Politics in Japan. *Journal of Japanese Studies*, 12(1), 1-28.
- Kalb, M. (2007). The Israeli-Hizbollah war of 2006: The media as a weapon in asymmetrical conflict". *Joan Shorenstein Center on the Press, Politics and Public Policy, Research Paper Series*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Leuenberger T. y Weinstein, M. E. (1992). *Europe, Japan and America in 1990s: Cooperation and Competition*. Berlin: Springer-Verlag Berlin and Heidelberg GmbH & Co. K.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2015). *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Anagrama.
- Malešević, S. (2010). *The Sociology of War and Violence*. New York: Cambridge University Press.
- Martínez, P. J. (2018). Más lo sentimos nosotros. *I'm Sorry. GameReport. Progreso y decadencia: la política dentro del videojuego*, (M5), 158-163.
- Méndez, R. (2019-2020). Realismo social y metáforas fantásticas. En A. Moreno y S. Gómez, , *Videojuegos del presente. La realidad en formato lúdico*. Gijón: Trea, en prensa.
- Muñoz, J. y Preston, P. (2016). *Historia de la corrupción española (de la Restauración a nuestros días, 1875-2016)*. Granada: Comares.
- Parada, J. (16 de abril de 2014). Ganbare Gorby, ¡queridos camaradas! *Videoshock*. Recuperado de <http://www.videoshock.es/criticas/2014/04/ganbare-gorby-queridos-camaradas/> [Consultado el 7 de septiembre de 2019]

- Pastor, A. (23 de agosto de 2019). La saga *Persona* registra unos datos de venta extraordinarios gracias al éxito de sus últimos juegos. *3DJuegos*. Recuperado de <https://www.3djuegos.com/noticias-ver/196257/la-saga-persona-registra-unos-datos-de-venta/> [Consultado el 13 de septiembre de 2019]
- Pedercini, P. (2016). Videojuegos y el espíritu del capitalismo. *Bit y Aparte*, (5), 64-73.
- Penix-Tadsen, P. (2016). *Cultural Code. Video Games and Latin America*. Massachussets: MIT Press.
- Planells, A. (2011). El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia. *Anàlisi*, (42), 65-78.
- Reed, S. (2013). La corrupción política en Japón. *Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad en Japón*, 5(7), 1-11.
- Romero, M. (31 de mayo de 2012). Retrobits: El Capitán Sevilla. *Retromemories.net*. Recuperado de <https://retromemories.net/retrobits-el-capitan-sevilla-1988/>
- Schlesinger, J. M. (1997). *Shadow Shoguns. The Rise and Fall of Japan's Postwar Political Machine*. New York: Simon & Schuster.
- Schubart, S., Virchow, F., White-Stanley y Thomas, T. (Eds.) (2009). *War Isn't Hell, It's Entertainment. Essays on Visual Media and the Representation of Conflict*. North Carolina: McFarland.
- T. B. (17 de junio de 2014). Japan's soft power. Squaring the cool. *The Economist*. Recuperado de <https://www.economist.com/banyan/2014/06/17/squaring-the-cool> [Consultado el 13 de septiembre de 2019]
- Torreblanca, J. I. (2015). *Asaltar los cielos. Podemos o la política después de la crisis*. Barcelona: Debate.
- Viruete2 (25 de enero de 2012). Videojuegos de presidentes y políticos: ¿me pido a Fraga. *La Información.com*. Recuperado de <http://blogs.lainformacion.com/futuretech/2012/01/25/videojuegos-de-presidentes-y-politicos-%C2%A1me-pido-a-fraga/> [Consultado el 7 de septiembre de 2019]