



# **Criaturas marinas de las mitologías griegas y nórdicas, y su adaptación a los videojuegos**

**Autor: Rafael Canellada Strotmann**

**Directora: Andrea Schäpers**

**12/06/2023**

**Facultad de Ciencias Humanas y Sociales Departamento de  
Traducción e Interpretación y Comunicación Multilingüe  
Grado en Traducción e Interpretación**

# ÍNDICE

1.	Objetivos de este documento	4
2.	Marco teórico	6
2.1	El mito	6
2.2	La Mitocrítica	7
2.3	El videojuego y su relevancia en la actualidad	7
2.4	<i>SMITE: Battleground of the Gods</i> desarrollado por HiRez Studios	8
2.5	<i>God of War</i> desarrollado por SCE Santa Monica Studio	9
3.	Análisis. Primera parte: Representación de las criaturas marinas en los videojuegos	10
3.1	Las arpías en <i>SMITE</i> y <i>God of War</i>	10
3.2	Las Sirenas en <i>God of War</i>	11
3.3	La Hidra en <i>SMITE</i> y <i>God of War</i>	12
3.4	Caribdis en <i>SMITE</i> y <i>God of War</i>	13
3.5	Escila en <i>SMITE</i> y <i>God of War</i>	14
3.6	El Kraken en <i>SMITE</i> y <i>God of War</i>	15
3.7	Jormungander en <i>SMITE</i> y <i>God of War</i>	17
3.8	Los Draugr (de mar) en <i>SMITE</i>	19
4.	Análisis de los mitos de las criaturas marinas	20
4.1	Las Arpías en la mitología griega	20
4.2	Las Sirenas en la mitología griega	21
4.3	La Hidra en la mitología griega	21
4.4	Caribdis en la mitología griega	21
4.5	Escila en la mitología griega	22
4.6	El Kraken en la mitología griega y nórdica	22
4.7	Jormungander en la mitología nórdica	23
4.8	Los Draugr (de mar) en la mitología griega	24
5.	Resultados. Comparación entre el mito y el videojuego	25
5.1	Las Arpías	25
5.2	Las Sirenas	25
5.3	La Hidra	25
5.4	Caribdis	26
5.5	Escila	26

5.6	El Kraken	27
5.7	Jormungander	27
5.8	El Draugr	28
6.	Conclusiones y relevancia del trabajo	29
6.1	Mezcla de rasgos de otras criaturas	29
6.2	Humanización de personajes	29
6.3	Adaptación de los tamaños	30
6.4	Contrastes	30
6.5	Adaptaciones a la edad del público objetivo	30
7.	Bibliografía	32
8.	Anexo: Tabla de Imágenes	34

## 1. Objetivos de este documento

El objetivo ha sido realizar un análisis de varios mitos griegos y nórdicos, identificar tendencias y diferencias entre ellos de forma breve, y comparar estos mitos con su representación en los videojuegos, limitándose a los videojuegos *SMITE* y la saga de videojuegos *God of War*, puesto que su temática gira alrededor de la mitología griega y nórdica (en el caso de *SMITE* gira en torno a las mitologías más representativas en general). El análisis se ha reducido a las criaturas marinas mitológicas para hacer más manejable la cantidad de información y debido al interés y las similitudes entorno al mar que existieron en diferentes culturas fomentado por la curiosidad y el desconocimiento que ha existido y sigue habiendo sobre los mares y océanos (Losada, 2014). De forma similar, las criaturas analizadas en este documento se han limitado a una selección de criaturas marinas provenientes de la mitología nórdica y a la griega, puesto que son las mitologías que más aparecen en los medios y que más conocidas son entre el público general. Para ello se han definido los parámetros de mito y el concepto de videojuego, y se han declarado los principales criterios por los que se rigen las grandes desarrolladoras de videojuegos. Estos análisis son relevantes debido al resurgimiento que está teniendo en la sociedad las mitologías antiguas, a través de series y películas como *Los Vengadores*, o *American Gods*, libros como la saga de *Percy Jackson* (Riordan, 2005-2015), o también, en otros ámbitos culturales y mediáticos como los videojuegos. Este último ámbito está adquiriendo una relevancia enorme en el mercado, que en los años más recientes se ha visto fomentada debido a los eventos de la pandemia del COVID-19 y ha movido enormes cantidades de dinero, establecido eventos a escala mundial y engendrando nuevos ámbitos profesionales como el de los *Esports* y la profesión del atleta de *Esports*.

Debido a la enorme relevancia que está adquiriendo el mundo de los videojuegos, se pueden empezar a observar tendencias que aparecen de forma generalizada. Relacionado con este análisis, las tendencias que son relevantes son las que aparecen a la hora de adaptar las criaturas marinas de los mitos y leyendas antiguas, para adecuarlas más a los objetivos que tiene un videojuego de por sí. El principal objetivo de los videojuegos es llegar a su público objetivo, y las criaturas marinas mitológicas pueden conseguir esto llamando la atención por sus rasgos estéticos y las historias y acciones que estas realizan en los respectivos

videojuegos. Es en estas dos últimas capacidades donde surge la raíz de la una buena parte de las variaciones con respecto al mito original realizadas en las adaptaciones de los videojuegos.

Para la confección de este trabajo se ha tomado información de varios libros y tesis escritos por autores que se consideran eminencias en el mundo de la investigación sobre la mitología. Primero se ha definido e informado varios conceptos para contextualizar toda la información necesaria. Después se ha descrito la relevancia y los rasgos estéticos de las distintas criaturas que aparecen en *SMITE* y *God of War*. El apartado siguiente contiene una descripción de los orígenes y los mitos originales de las criaturas para poder contextualizar y compararlos con sus representaciones en el apartado de resultados, donde se declara lo reconocibles que son y los motivos que afectan a este criterio. El último apartado describe las principales tendencias que existen a la hora de adaptar las criaturas mitológicas marinas a los videojuegos.

## 2. Marco teórico

### 2.1 El mito

Castaño Blanco (2014) define el mito como una variante del folclore junto con las leyendas y el cuento. El mito se encuentra en contextos y periodos de tiempo anteriores a la historia conocida y suele estar protagonizado por deidades, las cuales completan hazañas fantásticas relacionadas con la cultura y la religión de los miembros de una sociedad.

Esta definición se asemeja a la definición que ofrece José Manuel Losada en su libro *Nuevas formas del mito*, que dice:

Un relato explicativo, simbólico y dinámico, de uno o varios acontecimientos extraordinarios personales con referente trascendente, que carece en principio de testimonio histórico, se compone de elementos invariantes reducibles a temas y sometidos a crisis, presenta un carácter conflictivo, emotivo, funcional, ritual, y remite siempre a una cosmogonía o a una escatología absolutas, particulares o universales. (Losada, 2015, pág. 11)

En su libro Losada indica que una parte esencial de los mitos son los mitemas, que son características que se repiten y se mantienen en el relato del mito y que le confieren unas propiedades y unos rasgos que escapan lo natural dándole un carácter místico y mágico. Por ejemplo, en el caso de las arpías el mitema recurrente es su capacidad de cantar melodías irresistibles para conducir a los navegantes hasta su perdición. Este mismo mitema aparece en el caso de las sirenas. En el caso de Escila su cuerpo tiene varios cuerpos de serpiente que le salen de las extremidades, hecho que también aparece en el caso de la hidra. Hecho que muestra cómo, en muchos casos los mitos se inspiran en mitos anteriores o incluso provienen de la modificación de dichos antecesores. Estos casos se dan cuando los mitos sufren algún tipo de crisis con el paso del tiempo. El mito puede modificarse a lo largo del tiempo de tres formas distintas. Subversión, desaparición o desmitificación (Losada, 2015). Los casos anteriormente mencionados serían ejemplos de subversiones de mitos los cuales sufren cambios en sus elementos principales, haciendo que estos sean más difíciles de reconocer y cambien incluso de nombre. Otra definición válida sería la que le da el autor Carlos García Gual: «El mito es una narración o un relato tradicional, memorable y ejemplar, paradigmático, de la actuación de personajes extraordinarios (en el mundo griego, dioses y héroes) en un tiempo prestigioso y lejano» (García Gual, 2008).

Además, es importante tener en cuenta la dificultad de la complejidad de la definición del mito ya que existen muchas variaciones y acepciones, dependiendo especialmente del enfoque que le demos. Con respecto a esto García Gual matiza:

Los mitos suministran una primera interpretación del mundo. En tal sentido tienen mucho que ver con la religión. Y también en el sentido de que, al funcionar como creencias colectivas, como un repertorio de datos sabidos por la comunidad, vinculan a esta con su traición y fundan una suma trabada de creencias que transmite una cierta imagen del mundo, previa a los saberes racionales y las técnicas y ciencias. Un mito está, por lo tanto, inserto en un entramado mítico; es una pieza en el sistema que forma una mitología. (García Gual, p.21)

## **2.2 La Mitocrítica**

Este trabajo se enmarca dentro de la disciplina de la mitocrítica, definida por Losada (2015) como el estudio interdisciplinar de los mitos desde una perspectiva que la relaciona con las ciencias sociales y humanas. La mitocrítica trata de encontrar y analizar mitos en géneros tan variados como las novelas juveniles y de fantasía, el cine o los videojuegos. Este trabajo se centra en el estudio de los mitos en dos videojuegos concretos cuya temática gira en torno a las mitologías griega y nórdica.

## **2.3 El videojuego y su relevancia en la actualidad**

La Real Academia Española (2022) define un videojuego como «Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico». Según Belli & López Raventós (2018), hoy en día son una herramienta de enorme relevancia para las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Son productos de carácter artístico y recreativo, altamente populares, en específico entre jóvenes adultos y niños. Debido al auge que están experimentando, se ha creado un mercado gigantesco de videojuegos en el que participan anualmente miles de compañías de distintos calibres, desde compañías pequeñas que desarrollan juegos pequeños llamados «indie», hasta compañías multinacionales con altos ingresos como la multinacional tecnológica *Tencent* que entre muchos otros servicios, proveen financiación para desarrolladoras de videojuegos, y tienen unos ingresos de más de

500 mil millones (según los datos de *Forbes* publicados en 2023). Además, el auge de los videojuegos ha llevado al desarrollo de una comunidad enorme de los llamados «gamer» la cual queda representada a través de plataformas de contenido como *YouTube* o plataformas de *streaming* como *Twitch*. Otro aspecto importante que ha acontecido como consecuencia de esto último es la aparición de la escena competitiva llamada los *Esports*. Debido a la popularidad y el alcance de la comunidad de *gamers* se ha creado la figura del atleta de *Esports* y ha generado una nueva faceta enorme en el mercado del entretenimiento y los deportes. Estos son los principales rasgos que definen la relevancia del videojuego en el presente y en el futuro.

Debido al carácter comercial y de entretenimiento de los videojuegos, las representaciones que serán analizadas en este trabajo se suelen caracterizar por tener rasgos tomados de otros géneros del entretenimiento como el de acción o el de terror y modificaciones realizadas con el objetivo de ser más llamativas para el jugador. También aparecen varios criterios a los que deben atenerse las representaciones de las criaturas para poder funcionar en los videojuegos. Estos criterios pueden ser diversos, pero los más relevantes son la clasificación de edad, la funcionalidad dentro del videojuego y la capacidad de llamar la atención del jugador. Debido a esto hay casos en los que se producen incongruencias con el mito original que serán mencionadas en el análisis de las representaciones de los videojuegos.

#### **2.4 SMITE: *Battleground of the Gods* desarrollado por HiRez Studios**

Uno de los videojuegos analizados será *SMITE: Battleground of the Gods*. Se trata de un videojuego multijugador del estilo MOBA («Multiplayer Online Battle Arena») cuya temática se centra en hacer batallas entre equipos de jugadores los cuales, cada uno, eligen una representación de un dios o criatura mitológica para enfrentarse al equipo enemigo en un mapa predeterminado. Al tener esta temática, en el juego aparecen representaciones de numerosos dioses y criaturas tanto como personajes jugables, como por el mapa de juego.



## **2.5 *God of War* desarrollado por SCE Santa Monica Studio**

God of War, son una saga de juegos un total de 17 entregas de estilo «Hack and Slash», desarrolladas para múltiples consolas, cuya temática se centra alrededor del protagonista ficticio Kratos, el cual, debido al transcurso de la historia del juego es traicionado por los dioses del panteón griego y ha de enfrentarse a ellos para cumplir su venganza. Para este trabajo se han analizado las criaturas que aparecen como enemigos en el videojuego. A partir de ciertas entregas, la temática de esta saga cambia considerablemente, ya que el protagonista Kratos consigue cumplir su venganza al final y se acaba marchando al mundo de los dioses nórdicos. Debido a esto, la temática de dos últimas entregas gira en torno a la mitología nórdica y en ella aparecen muchos personajes mitológicos como dioses y gigantes, y algunas criaturas marinas de la mitología nórdica que también serán analizadas.

### 3. Análisis. Primera parte: Representación de las criaturas marinas en los videojuegos

#### 3.1 Las arpías en *SMITE* y *God of War*

##### -En *SMITE*:

Las arpías que aparecen en *SMITE* (Figura 1) parecen tener cuerpos de mujer cubiertos de plumas cubriéndoles los senos, las caderas y la entrepierna, de forma similar a un bikini o ropa interior femenina. También tienen plumas en la cabeza con una forma que recuerda a un peinado, careciendo de ellas en sus rasgos faciales. Sus piernas, a partir de la rodilla, parecen estar cubiertas de escamas y terminar en pies de ave y en vez de tener brazos poseen alas de ave. Al no ser personajes jugables no tienen diálogos ni hablan en ninguna ocasión. Cuando atacan lo hacen mayoritariamente con sus pies provistos de garras y en algunas ocasiones lanzan un grito debilitador.

**Figura 1**  
*Arpía de SMITE*



*Fuente. Pinterest*

##### -En *God of War*:

A lo largo de la saga de *God of War* aparecen una gran variedad de arpías a las que el protagonista Kratos ha de enfrentarse. Debido a esto varían bastante en cuanto a su aspecto. Los rasgos generales son los de una criatura con ciertos rasgos humanoides, pero cuyos brazos quedan reemplazados por alas. Debido a la variedad de estas criaturas las hay con caras más y menos humanas, con halas de ave o de murciélago, con cabellos o carecientes de ellos, etc. Para simplificar la descripción nos centraremos en describir la denominada Arpía Reina (Figura 2) por tener mayor similitud al mito original de las arpías.

**Figura 2**  
*Arpía de God of War*



*Fuente. God of War Wiki*

Esta arpía tiene cuerpo de mujer desnuda. En vez de brazos tiene alas de ave, su pierna a partir de la rodilla presenta rasgos de ave con plumas, textura escamosa y garras. Su

Esta arpía tiene cuerpo de mujer desnuda. En vez de brazos tiene alas de ave, su pierna a partir de la rodilla presenta rasgos de ave con plumas, textura escamosa y garras. Su

cabeza está cubierta de cabello humano, pero sus rasgos faciales difieren de las de un ser humano ya que carece de nariz y posee una boca de enorme tamaño llena de dientes largos y puntiagudos que le dan un aspecto monstruoso.

### 3.2 Las Sirenas en *God of War*

En la entrega *God of War*:

Ragnarok aparece un personaje llamado «la señora de la forja» la cual tiene un aspecto similar a la imagen que tenemos hoy en día de la sirena, con el torso, brazos y cabeza de mujer y la parte del cuerpo inferior a partir del abdomen de pez o cetáceo. Ésta en concreto tiene una cara de rasgos humanos pero su nariz se asemeja más

a la de un gato. La cabeza está cubierta de aletas de forma similar a cabello, pero no solo nacen de la cabellera, sino también de ciertas zonas de la cara y el cuello. Además, tiene una cola de pez con una aleta menos tradicional ya que en vez de ser en forma de v (lunata) tiene forma ovalada (dificerca). En el juego, es un personaje aliado que ayuda a Kratos forjando armas y reparando equipos.

En entregas anteriores también aparecen enemigos llamados sirenas (Figura 4) los cuales son criaturas con apariencia de mujer, pero con caras deformadas y fauces llenas de dientes afilados. No parecen tener piernas y flotan sobre el suelo en vez de andar. Además, en el juego aparecen en un desierto en vez de en un mar.

**Figura 3**

*La señora de la forja*



*Fuente. God of War Wiki*

**Figura 4**

*Sirena de God of War*



*Fuente God of War Wiki*

### 3.3 La Hidra en SMITE y God of War

#### -En SMITE:

En SMITE, aparece la hidra de Lerna (Figura 5) como un personaje no jugable de un evento temporal como enemigo final al que derrotar en el modo de juego de aventura (no es el modo de juego tradicional y común y fue jugable durante un tiempo limitado). Cuando los jugadores encuentran a la Hidra, ésta saca



**Figura 5**  
*La Hidra de SMITE*

*Fuente. Youtube*

sus cabezas de un lago para atacar. En el juego solo se ven sus cinco cabezas ya que el resto del cuerpo está sumergido bajo el agua, fuera de la vista del jugador. Sus cabezas se asemejan a las de una gran serpiente o lagarto con una serie de aletas en los lados de la boca y recorriéndole el dorso de los cuellos. Es un enemigo de gran tamaño, mucho mayor que los dioses jugables en el juego (los cuales parecen ser el doble de grandes en comparación con un ser humano). Las cabezas atacan escupiendo proyectiles y chorros de veneno. Para derrotarla los jugadores han de ir atacando a cada una de sus cabezas para cortarlas.

#### -En God of War:

En God of War, la hidra (Figura 6) aparece atacando a Kratos en un barco en el mar. La criatura tiene tres cabezas con aspecto de serpiente, dos de menor tamaño y una de un tamaño mucho mayor. Todas poseen dos aletas en los lados de la boca, y varios cuernos. El jugador solo puede ver las cabezas a medida que lucha en el barco ya que el resto del cuerpo queda sumergido en el mar. Para vencer a este enemigo Kratos tiene que vencer a cada una de las cabezas enfrentándose en una batalla final a la gran cabeza central. Para vencer a las cabezas, Kratos acaba cortando las cabezas pequeñas, y en el caso de la cabeza grande acaba empalándola con el mástil del barco en el que pelean.



**Figura 6**  
*La hidra de God of War*

*Fuente. God of War Wiki*

### 3.4 Caribdis en SMITE y God of War

#### -En SMITE:

En SMITE, Caribdis (Figura 7) es un personaje jugable que aparenta ser una niña pequeña de pelo negro corto, un ojo de color azul y otro de color ámbar. Parece llevar una especie de armadura, una pequeña corona y va armada con varias dagas que lanza sus enemigos. Además, lleva el brazo izquierdo cubierto. Como los demás personajes jugables de SMITE, su tamaño es mayor que el de los seres humanos, pero en este caso, solo moderadamente. Utilizando las habilidades del personaje, se revela que lo que hay bajo la cobertura

no es un brazo, sino que una especie de serpiente o gusano que nace de su brazo izquierdo con el que puede atacar a sus oponentes lanzando púas y olas, o dando dentelladas. La criatura que nace del brazo tiene un aspecto que se asemeja a la de un rape u otro pez abisal similar. En la parte superior de su cabeza tiene una prolongación que se asemeja a la de estos animales, que en su entorno utilizan para atraer a presas. Su mandíbula se extiende como lo hacen las de las serpientes, pero está dividida en dos, algo que no ocurre en estos animales, sino que más bien es algo que lo asemeja a algún artrópodo. En esta misma línea posee cuatro ojos algo rasgo que también lo asemeja a un artrópodo.

#### - En God of War:

En God of War, Caribdis (Figura 8) aparece como un enemigo en el camino de Kratos. Es una criatura enorme de un tamaño mayor que tres grandes barcos. Su cuerpo tiene una forma similar al de un gran pez, pero en la parte superior de este posee varios tentáculos los cuales terminan en púas de gran tamaño. Tiene una cabeza enorme con dientes grandes y dos ojos

**Figura 7**  
*Caribdis en SMITE*



*Fuente. Smitgame*

**Figura 8**  
*Caribdis en God of War*



*Fuente. God of War Wiki*

naranjas que contrastan con el color pálido de la piel. La forma de las cuencas de los ojos y sus sombras le dan un aspecto que podría recordar a una calavera. En el enfrentamiento final Kratos pelea con Caribdis en un gran vórtice de agua.

### 3.5 Escila en SMITE y God of War

#### -En SMITE:

En SMITE, Escila (Figura 9) es un personaje jugable que aparenta ser una niña pequeña pelirroja de ojos azules. Lleva un vestido que le oculta las piernas, lo cual es relevante, puesto que el personaje en vez de tener piernas tiene unos tentáculos o cuerpos de serpiente. Dichos cuerpos están recubiertos de escamas y cada uno de ellos termina en una cabeza de perro o lobo. Es uno de los personajes de menor tamaño del juego cuando los cuerpos de sus serpientes están ocultos debajo de la tierra o bajo su vestido. A pesar de ello sigue siendo de mayor tamaño que el ser humano normal. Es personaje ataca lanzando sus serpientes con cabeza de perro a atacar al enemigo o con ataques mágicos de color verde.



**Figura 9**  
*Escila en SMITE*

*Fuente. Smite.fandom*

#### - En God of War:

En la saga de God of War, Escila (Figuras 10 y 11) aparece en el juego God of War: Ghosts of Sparta, una entrega desarrollada para la novedosa consola portátil PSP. Como en todas las entregas de God of War, Kratos se encuentra con esta criatura la cual ataca al barco en el que el protagonista se encuentra. En este juego Escila es un monstruo marino de tamaño colosal con una serie de rasgos que combinan elementos muy distintos de los monstruos marinos. Por un lado, posee una serie de brazos de calamar, teniendo algunos terminados en bocas con dientes afilados y otros más ordinarios. Adicionalmente posee un cuerpo con rasgos humanoides con un torso similar al del ser humano y dos brazos con manos que también se asemejan a las de un ser humano. Incluso su cabeza está dispuesta de forma similar a la del ser humano, con un cuello

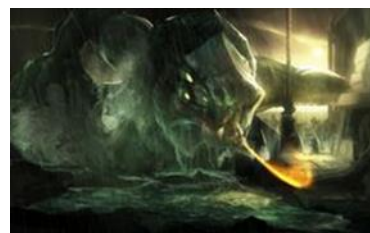


**Figura 10**  
*Escila en God of War*

*Fuente. God of War Wiki*

distinguido y hombros. La cabeza en sí es la de un monstruo con un cuerno en la parte frontal, una boca dotada de unas mandíbulas marcadas y grandes colmillos. El ser posee tres pares de ojos. Durante parte de la pelea se puede ver el cuerpo de Escila de forma completa y parece tener rasgos similares a los de una sirena, puesto que debajo de su torso lejanamente humanoide posee una cola de cetáceo en vez de piernas humanoides, además de varios pares de aletas pectorales.

**Figura 11**  
*Escila en God of War*



*Fuente. God of War Wiki*

### 3.6 El Kraken en SMITE y God of War

#### -En SMITE:

El Kraken (Figura 12) solo aparece como uno de los ataques de otro personaje jugable, Poseidón, el dios de los mares en la mitología griega. En el juego es una criatura de tamaño colosal que emerge de las profundidades para atacar a los enemigos cuando se lo ordena Poseidón. La criatura posee una mezcla de rasgos de varias otras criaturas combinándolas con algunas del ser humano. Por un lado, el cuerpo del ser posee un

**Figura 12**  
*El Kraken en SMITE*



*Fuente. Twitter*

torso de proporciones similares a las del ser humano, con dos grandes brazos y una cabeza situada sobre unos hombros erguidos. Sus dos brazos son muy semejantes a los del ser humano a excepción de unas membranas de nado entre los dedos, similares a las de ciertos anfibios y unas aletas situadas a lo largo del antebrazo. Su cabeza es lejanamente humana, pero tiene muchos rasgos que lo distancian, como aletas a los lados de la boca, una cresta que le recorre tanto la parte superior de la cabeza como el dorso de su cuello y espalda. En la cara el ser posee unos bigotes carnosos similares a los que se encuentran en algunos peces gato, que le dan el aspecto de tener barba. Sin embargo, el ser también posee varios rasgos claramente diferenciados de los del ser humano, como su cuello, el cual es alargado y perpendicular a su columna, dándole el aspecto del dorso de algún pez o mamífero marino;

o los cuatro tentáculos que le sale del torso, por debajo de sus brazos humanoides, los cuales se asemejan mucho a los tentáculos de un calamar. La parte inferior del ser nunca sale a la luz y permanece sumergida en todo momento, por lo que no podemos analizar si es de rasgos humanoides o se asemeja a las de otras criaturas.

**- En *God of War*:**

En *God of War*, el Kraken (Figura 13) aparece en la segunda entrega de esta saga, donde aparece sobre un gran puente, bloqueando el paso. Kratos ha de enfrentarse a él para continuar la trama del videojuego. Su apariencia es la de un calamar o pulpo de proporciones colosales, pero tiene una serie de rasgos que se asemejan más a las de otras criaturas. En vez de tener la boca en el centro de los tentáculos, la tiene en la parte superior

de la cabeza, junto con unos ojos de aspecto de pez. Además, su boca no es un pico, como lo sería en los calamares y pulpos, sino que son fauces de aspecto humanoide con dientes afilados. Estos rasgos se confieren una especie de rostro humanoide. Posee varias crestas que le recorren la parte superior de la cabeza. Tiene dos tentáculos más largos que el resto, rasgo que comparte con los calamares, pero estos están terminados en púas que usa para atacar en vez de tener partes ovaladas con ventosas como los calamares.

**Figura 13**  
*El Kraken en God of War*



*Fuente. Aminoapps*



### 3.7 Jormungander en SMITE y God of War

#### - En SMITE:

Jormungander (Figura 14) aparece en SMITE como personaje jugable y es uno de los personajes de mayor tamaño del juego. Su aspecto es el de una serpiente sumergida siempre parcialmente bajo la tierra o el agua. Tiene una cresta con púas que le recorre todo el dorso hasta la cabeza. Su cabeza se asemeja más a la de un

dragón marino o un gran lagarto que a la de una serpiente y posee una gran hilera de dientes afilados con colmillos más grandes tanto en la parte superior como en la inferior de la cabeza, hecho que no comparte con las serpientes. Para atacar a sus enemigos, puede sumergirse por debajo de la superficie y emerger de forma repentina, puede lanzar neblina venenosa, atacar con bramidos de gran poderío o crecer hasta alcanzar tamaños muy superiores a lo del resto de personajes de SMITE y embestir en su forma gigante, haciendo alusión al mito en el que crece tanto que puede rodear toda la Tierra cuando se muerde la cola. Posee aletas a los lados de la cara y dos grandes cuernos en la parte superior de la cabeza.

#### - En God of War:

Jormungander (Figura 15) aparece en la entrega *God of War* (2018) la cual está ambientada en el mundo de la mitología nórdica a diferencia de las entregas anteriores. Es un personaje que a diferencia de muchos no se enfrenta al protagonista Kratos, sino que le ayuda a lo largo de la trama del videojuego. Su apariencia es la de una serpiente marina de

**Figura 14**  
*Jormungander en SMITE*



Fuente. Smitgame

**Figura 15**  
*Jormungander en God of War*



Fuente. USgamer

tamaño gigantesco y aparece en un enorme lago por el que Kratos cruza en una barca. Su cuerpo es el de una serpiente, con escamas generales en la parte superior del cuerpo y una distinción con la parte inferior del cuerpo que tiene escamas ventrales como las de las serpientes de la vida real. Tiene una cabeza aplanada la cual se asemeja a de una serpiente, pero sus ojos están situados en la parte frontal, en vez de a los lados de la cabeza. Esto, junto con el hecho de que parece tener una especie de labio, y de que las fosas nasales están más arriba de lo que lo estarían en una serpiente real, le dan a su rostro un aspecto más humanoide. Además, parece tener algas u otro material creciéndole de la barbilla, lo cual le hace parecer tener barba.

### 3.8 Los Draugr (de mar) en *SMITE*

En *SMITE* aparece un personaje titulado Draugr (Figura 16). Es un personaje no jugable que aparece en un evento temporal como enemigo final al que derrotar en el modo de juego de aventura (no es el modo de juego tradicional y común y fue jugable durante un tiempo limitado). Su apariencia es

**Figura 16**  
*El Draugr de SMITE*



*Fuente. Smitedatamining*

relativamente humanoide ya que posee un cuerpo con dos piernas, un torso, dos brazos y una cabeza. Camina erguido y se mueve como un ser humano. Es de tamaño superior al de los personajes jugables de *SMITE* los cuales, a su vez, son de tamaño mayor al de los seres humanos, por lo que asumimos que es un ser de gran tamaño. Su piel está recubierta de un pelaje pálido. Posee varias púas que le salen de los antebrazos y los hombros. Su cara tiene dos ojos de tamaño pequeño en comparación con el resto y posee una boca de un tamaño mucho mayor en cuanto a la proporción con el resto de su cara, cuando lo comparamos con la de un ser humano. No tiene nariz. Tiene una melena de pelo largo que le cubre la cabellera. Durante las peleas con los jugadores, ataca dando zarpazos con las largas garras de sus manos y es capaz de realizar ataques controlando las aguas. También a partir de cierto momento de la batalla se lanza al mar y crece hasta tener un tamaño muy superior al de los personajes jugables, y empieza a atacar a los personajes invocando grandes olas, remolinos de agua y golpeándoles con lo que parecen ser algas y sedimentos marinos.

## 4. Análisis de los mitos de las criaturas marinas

### 4.1 Las Arpías en la mitología griega

Las arpías o arpías nacen en la mitología griega, y están directamente relacionados en su origen con las sirenas las cuales en sus primeras menciones también eran seres con elementos de mujer y pájaro. También, durante la edad media se las ha descrito con colas de escorpión o de serpiente. Como describe Diana Olivares Martínez en su artículo «Las Arpías»:

La fisionomía de estos seres es algo variable. En ocasiones se conciben como monstruos alados con cara de mujer horrible, cuerpo de pájaro y zarpas de león, en otros casos como monstruos alados de rostro de vieja y cuerpo de buitre. En ocasiones puede mostrar un largo cuello e incluso patas de cuadrúpedo. Sus alas pueden encontrarse recogidas o explayadas. Al igual que en el caso de las sirenas, también existen arpías barbadas masculinas, como las de uno de los capiteles de la sala capitular de Burgo de Osma (Soria) (Olivares Martínez, 2014, pág. 2).

En general la imagen de las arpías es muy recurrente en distintos textos fantásticos y mitológicos de los periodos entre la antigua Grecia y la edad media, como la odisea, y su imagen cambia mucho, combinando elementos de otras criaturas o incluso siendo diferentes por completo. Debido a esto es difícil clasificar la figura de la arpía ya que ha ido cambiando a lo largo del tiempo y se han desarrollado distintas imágenes de esta dependiendo del lugar y del periodo en el que se mencionan. A pesar de esto, la imagen que más ha trascendido y que ha perdurado hasta la actualidad es la imagen de la criatura híbrida entre mujer y ave, y que es descrita en La Argonautica de Apolonio, donde el rey Fineo es castigado por Zeus, debido a que reveló los secretos del Olimpo. Zeus confina a Fineo a una isla la cual alberga un enorme festín, y manda a las arpías a robarle la comida, siendo estas capaces de hacerlo gracias a su capacidad de ser veloces y volar antes de que Fineo pueda probar nada. En ella se las describe como mujeres de alas pesadas, picos curvos, pechos humanos, garras de buitre, y grandes piernas (Apolonio de Rodas, Siglo II a.c.).

## **4.2 Las Sirenas en la mitología griega**

La figura de las sirenas es una figura muy antigua que nace durante la época grecorromana. En un comienzo se las describe como mujeres con rasgos de ave, como alas y garras, pero a lo largo del tiempo su imagen cambia y pasan a ser mujeres con torso humano y cola de pez. Aparecen en las obras clásicas de la Odisea y la Argonáutica. En la primera no aparecen descritas expresamente, solo se habla de sus bellas voces y sus intenciones de hechizar a los marineros para llevarlos hasta su muerte. También se habla de las sirenas Scila y Caribdis, pero se las describe como monstruosas criaturas que bloquean el camino del barco de Odiseo y su tripulación. En la Argonáutica se las describe como bellas mujeres de cabellos rubios y cuerpo humano, con alas de ave y cola de pez. También se hace alusión a sus bellas voces con las que atraen a marineros con propósitos traicioneros (Apolonio de Rodas, Siglo II a.c.).

## **4.3 La Hidra en la mitología griega**

La Hidra de Lerna tiene su origen en el mito griego de Hércules, el cual se enfrenta a la Hidra de Lerna en una de sus doce pruebas. La criatura fue criada por la diosa Hera en el lago de Lerna. Como prueba se le ordenó matar la hidra de Lerna. Para hacerlo Hércules cortó las cabezas mortales y con la ayuda de su sobrino, Yolao, consiguió prenderle fuego, evitando así que se engendraran más cabezas. Después cortó la cabeza inmortal y la enterró bajo una gran roca. También mojó las flechas en la sangre venenosa de la Hidra, las cuales emplearía más tarde en otra de sus pruebas. En la biblioteca mitológica de Apolodoro se describe así a la Hidra de Lerna: «Tenía la hidra un cuerpo enorme con nueve cabezas, ocho mortales y la del medio inmortal» (pág. 53).

## **4.4 Caribdis en la mitología griega**

Caribdis es una criatura marina cuyo origen se encuentra en la odisea. En la Odisea (Homero, s.f.) aparece en el CANTO XII. Las sirenas Escila y Caribdis. La Isla del Sol. Ogigia. Se la describe poco, y se habla de las dos sirenas Escila y Caribdis, a pesar de que en ese mismo capítulo Odiseo es atado por sus compañeros para poder oír el canto de las sirenas sin caer en sus manos, dejando entender que las sirena y Escila y Caribdis son criaturas distintas. Cuando se describe a Caribdis se habla de un monstruo capaz de tragar y

vomitarse las aguas creando remolinos infranqueables en el mar. En la odisea, se describe que sorbe agua tres veces al día y la vomita otras tres. Odiseo se ve obligado a cambiar el rumbo de su barco y enfrentarse a Escila puesto que no le es posible sortear a Caribdis.

#### **4.5 Escila en la mitología griega**

El mito de Escila se describe en la Odisea (Homero, s.f.) en el *CANTO XII. Las sirenas Escila y Caribdis. La Isla del Sol. Ogigia*. donde se da la siguiente descripción del monstruo:

Doce son sus pies, todos deformes, y seis sus largos cuellos; en cada uno hay una espantosa cabeza y en ella tres filas de dientes apiñados y espesos, llenos de negra muerte. De la mitad para abajo está escondida en la hueca gruta, pero tiene sus cabezas sobresaliendo fuera del terrible abismo, y allí pesca — explorándolo todo alrededor del escollo —, por si consigue apresar delfines o perros marinos, o incluso algún monstruo mayor de los que cría a miles la gemidora Anfitrite. (pág. 270-271)

De la misma forma que con Caribdis, Escila es nombrada como una de las dos sirenas a pesar de que luego se describa otro episodio con sirenas que no parecen estar relacionadas con ellas.

En la Odisea, Odiseo se ve forzado a llevar su barco cerca del escollo donde habita Escila, para evitar los remolinos causados por Caribdis. Toma esta decisión aun sabiendo que esto le costará la vida a seis de sus hombres, que mueren a manos de Escila. De esta forma se salvan el resto de los hombres y Odiseo a coste de esas seis vidas en vez de perderse todas en los remolinos de Caribdis, lo que se interpreta como el concepto de que a veces es necesario un mal menor para seguir adelante.

#### **4.6 El Kraken en la mitología griega y nórdica**

El mito del Kraken proviene de las leyendas de los pueblos nórdicos germanos sobre monstruos marinos que habitaban los mares y atacaban a los barcos causando terribles naufragios, y a lo largo del tiempo fue asociándose a la figura de un calamar o pulpo gigantesco. Se describen múltiples monstruos marinos en varios textos antiguos nórdicos de

alrededor del año 1250 con características y comportamientos similares. Sin embargo, no se lo conoce por el nombre de Kraken hasta que a principios del siglo XVIII el término comienza a coger fuerza. En 1735, el Kraken aparece mencionado por Carlos Linneo en *Systema naturæ*, pero lo omitió en ediciones posteriores. Poco más tarde el nombre se dio a conocer ampliamente gracias a la obra de Erich Pontoppidan, *Historia Natural de Noruega* donde se describe a la criatura con rasgos de Calamar gigante de proporciones colosales que supone un peligro para los barcos que pesquen cerca de ella. Después de cobrar fuerza gracias a esta mención, el Kraken fue apareciendo en muchas obras a lo largo del siglo XVIII, la más famosa de ellas Veinte mil leguas de viaje submarino donde aparece descrito el Kraken (Sundell Torjussen, 2016).

#### **4.7 Jormungander en la mitología nórdica**

La criatura Jormungander es una serpiente colosal que habita en los mares y cuya leyenda dice que daría la vuelta entera a la Tierra si se mordiese la cola. Aparece en el *Hymiskvitha* (Poema de Hymir) donde Thor sale a pescar al mar con Hymir y usa una cabeza de buey de cebo, a lo que la serpiente Jormungander muerde el anzuelo. Thor tira, trayendo inconscientemente el fin del mundo hacia ellos. Hymir corta el sedal aterrorizado por la imponente serpiente y esta escapa de nuevo.

También aparece en otro de los poemas de la *Edda Prosaica*, en el que el personaje Útgarda-Loki le reta a Thor a levantar un gato, que resulta ser Jormungander disfrazado. Debido el gato es en realidad una colosal criatura, Thor solo es capaz de levantar una pata del gato, pero al revelarse quién es el gato en realidad, el levantamiento de su pata se considera una increíble hazaña.

Jormungander forma parte del comienzo de Ragnarök, el destino de los dioses, donde tres criaturas malignas nacen, siendo una de ellas Jormungander. Este se retorcerá en los mares causando catastróficas olas y rociando veneno en los cielos y las tierras. Todo esto es contado en la *Edda Prosaica* escrita por Snorri Sturluson cerca del año 1220 en Islandia, en la que queda recogida mucha información sobre la mitología y las leyendas de aquella época.

## 4.8 Los Draugr (de mar) en la mitología griega

Los Draugr son espíritus malvados de personas fallecidas los cuales poseen cuerpos de muertos para volver a caminar, y tienen rasgos canibalísticos, además de traer enfermedades y pestes a los vivos, como describen John Hackett y Seán Harrington (2018) en su libro *Beasts of the Deep: Sea Creatures and Popular Culture*. Para librarse de ellos las historias cuentan múltiples métodos de naturaleza ritualista que varía dependiendo de las fuentes. Los Draugr aparecen en múltiples sagas nórdicas como la saga *Eyrbyggja*, o la de *Laxdaela* y se decía que atacaban a cualquier persona que se acercara al túmulo donde sus cuerpos fueron enterrados. Chadwick (1946) proporciona múltiples ejemplos de historias que giran en torno a diferentes Draugr. Hackett y Harrington mencionan y describen también variantes de Draugr, entre las que se encuentran los Draugr de mar. Éstos son los espíritus de marineros que murieron ahogados, los cuales vuelven a sus cuerpos para resumir su trabajo en los barcos. A diferencia de los Draugr tradicionales, los de mar no estaban sujetos al lugar de su muerte, y tampoco parecen ser criaturas malignas, a pesar del daño que causa su presencia a los humanos. En ocasiones se hace mención de su disposición a marcharse cuando se lo piden y les recuerdan a los vivos las memorias de su amistad, haciendo una alegoría a las memorias de aquellos que nos dejan y que queremos olvidar para evitar el dolor que causa su pérdida.



## **5. Resultados. Comparación entre el mito y el videojuego**

### **5.1 Las Arpías**

En ambos videojuegos la imagen de la arpía se mantiene reconocible, siendo siempre un ser con cuerpo de mujer, alas de ave y garras de rapaz. En el caso de *SMITE* se les ha dado algún rasgo más de ave, como una cabellera cubierta de plumas en vez de tener pelo de mujer, y han cubierto sus senos y entrepierna con plumas por mantener la clasificación de edad para personas de 12 o más años. En el caso de *God of War* a las arpías se les ha dado rasgos más monstruosos como caras deformadas y fauces con dientes afilados, hecho que no dificulta reconocerlo, puesto que en muchas de las descripciones de las arpías se las describe como criaturas horribles y feas con rasgos grotescos. A diferencia de *SMITE* las arpías de *God of War* sí que muestran desnudez, lo cual se corresponde con el mito original.

### **5.2 Las Sirenas**

En *God of War* las sirenas que aparecen están bastante distanciadas del mito original. No poseen los rasgos de ave que presentaban las primeras descripciones de las sirenas, y en el caso de las entregas antiguas del videojuego, las sirenas tampoco presentan rasgos de pez, como lo hacen las versiones más tardías de las sirenas. En el caso de la entrega más moderna de *God of War* el personaje llamado «la señora de la forja» sí que presenta los rasgos de la versión de la sirena más tardía, ya que presenta rasgos tanto de mujer, como de pez, a pesar de tener una cola distinta a la que tradicionalmente llamaríamos de pez.

### **5.3 La Hidra**

En *SMITE* el personaje que aparece como la Hidra de Lerna es bastante fiel a la descripción del mito original, siendo una serpiente con muchas cabezas. Para luchar contra ella se ha de cortar sus cabezas, como lo hizo Hércules en el mito original, y la Hidra ataca con veneno, haciendo alusión al veneno mortal que también se menciona en el mito original, a pesar de que, en el mito, lo venenoso es su sangre. También destaca el hecho de que la Hidra aparece de un lago, a diferencia de la versión de *God of War*. Esta versión es reconocible también, al tratarse de un monstruo con varias cabezas de serpiente que el jugador acaba cortando, pero queda algo menos reconocible, puesto que solo tiene tres

cabezas. Es cierto que la cabeza central de la hidra de *God of War* es más grande y se resiste más, pudiendo hacer alusión a la cabeza inmortal de la hidra de Lerna del mito, pero para acabar con ella en vez de cortarla y enterrarla como en el mito, el personaje le clava el mástil y esta muere.

## 5.4 Caribdis

Debido a que en la Odisea no se describe en exceso la apariencia física de Caribdis, es difícil hacer una representación reconocible del mito. En el caso de *SMITE* se ven algunos rasgos como el hecho de que manipula agua y lanza olas y remolinos a sus enemigos, pero la decisión de hacer el personaje un híbrido entre niña y gusano monstruoso no lo hace demasiado reconocible. El hecho de que ataque lanzando dagas y púas también son claras libertades artísticas que no tienen que ver con el mito original. En el caso de la versión de *God of War* la criatura tiene cualidades más monstruosas que, a pesar de no ser descritas en el mito original, se asumen puesto que en el mismo capítulo se habla de la criatura similar Escila, la cual sí es descrita como una monstruosa y malvada criatura de grandes proporciones. Debido a la poca información sobre el aspecto físico de Caribdis en su mito original es difícil determinar si el personaje es reconocible en esta versión, puesto que a pesar de que la pelea final entre Kratos y Caribdis ocurre en un vórtice, no se pone demasiado énfasis en que la criatura trague y vomite agua para hacerlo.

## 5.5 Escila

En *SMITE* Escila posee rasgos representativos de esta criatura como el hecho de que tenga tentáculos terminados en cabezas con dientes, o que parte de la criatura esté oculta, pero las libertades artísticas de hacer que el personaje tenga apariencia de niña o que los tentáculos terminen en cabezas de perros distancian bastante a la versión de *SMITE* haciéndola poco reconocible. En el caso de la versión de *God of War* se representan los tentáculos o cuellos terminados en bocas dentadas de manera más fiel, aunque, al igual que en el caso de *SMITE*, también parece tener un cuerpo central humanoide con una cabeza más distinguida, hecho que en el mito original no aparece. Además, sus otros rasgos como las aletas pectorales o el hecho de que tenga seis ojos también son libertades artísticas que no aparecen en el mito. En el caso de *God of War*, ninguna parte del cuerpo de Escila está oculto.

Por tanto, las versiones de ambos juegos no son muy reconocibles, ya que añaden múltiples rasgos que no son mencionados en el mito original y que son lo bastante llamativo como para que no se puedan ignorar a la hora de asociarlos con el mito.

## 5.6 El Kraken

En *SMITE* la representación del Kraken que aparece no es particularmente reconocible. Es cierto que es una criatura de colosales dimensiones, pero lo único que recuerda remotamente al mito son los grandes tentáculos. Sin embargo, su forma humanoide y sus rasgos más de pez que de calamar o pulpo hacen que esta versión no sea muy reconocible y que asociarlo al Kraken de los mitos sea difícil. Además, el hecho de que aparezca asociado a la mitología griega resulta confuso. Puede que esta confusión provenga del mito de Perseo, el cual en una de sus hazañas se enfrenta a la criatura marina Ceto, para rescatar a la princesa Andrómeda, y parece ser ha habido una corriente en los medios de confundir a dicha criatura con el Kraken. También puede que la aparición de esta criatura asociada a la mitología griega sea por influencia de la película *Furia de los titanes* donde Poseidón envía al Kraken a atacar a Perseo con una frase que ha trascendido en los años: «Release the Kraken», frase que también grita Poseidón en *SMITE* cuando este invoca al Kraken. Debido a la relevancia de esta película de 1981 el Kraken ha empezado a relacionarse con el mundo de la mitología griega. De la misma forma, en *God of War* también aparece una representación del Kraken a pesar de que aparezca en una de las entregas ambientadas en el mundo de la mitología griega. En esta representación sí se mantienen más rasgos familiares con el Kraken, ya que la criatura parece tener un cuerpo de proporciones similares a las de un pulpo de gigantesco tamaño. A pesar de ello sigue teniendo rasgos que lo hacen menos reconocible, ya que posee una gran boca, muy distinta de la que tendría un pulpo, asemejándose más a la de un tiburón o algún pez depredador, y tiene rasgos más similares a los de un pez, como las crestas con membrana de su cabeza, o los pequeños ojos de pez.

## 5.7 Jormungander

La versión que aparece en *SMITE* de Jormungander mantiene los rasgos principales que se describen en la mitología original, siendo una gran serpiente de tamaño colosal, hasta

al compararlo con el tamaño de los dioses. Además, sus ataques se asemejan a los descritos en la *Edda de Snorri*, ya que escupe veneno y se vuelve de tamaño colosal dando grandes saltos, haciendo referencia a su capacidad para dar la vuelta al mundo con su cuerpo. Tiene ciertos rasgos que pueden hacerlo menos reconocible, como la forma de su cabeza, que se asemeja más a la de un dragón que a la de una serpiente. De la misma forma, la versión de Jormungander de *God of War* también es bastante reconocible, ya que se trata de una serpiente de tamaño colosal que habita en un lago. Tiene rasgos más parecidos a las serpientes reales que la versión de *SMITE* y sus dimensiones también lo hacen parecer mucho más grande que cualquier dios nórdico. En ambos juegos las versiones de Jormungander son bastante reconocibles cuando se comparan con el mito original, puesto que en el mito original tampoco se da una descripción muy detallada.

## **5.8 El Draugr**

El Draugr de mar que aparece en *SMITE* parece ser una criatura humanoide de tamaño colosal, algo que en las leyendas e historias sobre los Draugr no se corresponde. En las leyendas originales los Draugr de mar vuelven a poseer los cuerpos de los marineros ahogados, por lo que su apariencia es la de un cadáver ahogado andante de tamaño humano. Su cuerpo tiene rasgos parecidos a los que podría tener un cadáver ahogado, ya que su piel es pálida y gris y en su cuerpo hay algas, pero otros rasgos como las garras, las púas que posee o la cara deformada de gran boca y ojos de aspecto de pez, no se corresponden con la imagen de las leyendas originales. Los ataques del personaje de *SMITE* hacen entender que el Draugr es capaz de invocar olas y controlar el agua de los mares para atacar a sus oponentes, algo que tampoco queda reflejado en el original, pero también parece poder hacer ataques que tienen un color verdoso, que podría asemejarse a un ataque venenoso o enfermizo, por lo que es posible que se hiciera referencia con esto a las enfermedades y pestes que esta criatura traía consigo. Por lo general la versión de los Draugr que aparece en *SMITE* no es muy reconocible.

## **6. Conclusiones y relevancia del trabajo**

Al analizar estos personajes y sus mitos originales es importante tener en cuenta que estas adaptaciones se hacen para un medio muy concreto, el de los videojuegos, por lo que su principal objetivo es el del entretener. Debido a esto existen varias tendencias que se pueden observar en las adaptaciones de criaturas marinas mitológicas a los videojuegos:

### **6.1 Mezcla de rasgos de otras criaturas**

En las adaptaciones se observa que en muchas ocasiones se le añaden rasgos de otras criaturas o animales a los personajes. El objetivo de esto es conseguir una imagen aún más aterradora de la criatura, ya que los videojuegos dependen mucho de su apartado visual. Cuanto más aterradora o peligrosa resulte una criatura más atención positiva atraerá de los jugadores y, puesto que el público objetivo de estos juegos no son personas expertas en mitología, la exactitud pasa a ser una prioridad secundaria. Llama la atención que en muchos casos a las criaturas de rasgos humanos se les añaden rasgos como grandes bocas con dientes afilados o caras distorsionadas para conseguir este efecto. En el caso de las criaturas marinas, vemos como muchas veces se les añaden partes como aletas en lugares donde no se las describen, crestas con membranas, púas en las extremidades, o el tener más de un par de ojos. Por un lado, las aletas y crestas parecen darle una imagen más genérica del concepto actual de monstruo marino, mientras que los múltiples pares de ojos les dan un aspecto más de artrópodo, un grupo de animales asociado mucho al género del terror ya que evoca miedos y fobias que el ser humano ha guardado en su genética a lo largo de la historia.

### **6.2 Humanización de personajes**

Otra tendencia que existe a la hora de adaptar criaturas mitológicas a video juegos es la humanización de estas. Esto se ve, por ejemplo, en el caso de Escila, tanto en SMITE como en God of War. Escila en la versión de SMITE se presenta como una niña con ciertas cualidades monstruosas, pero que es capaz de hablar y actuar como un ser humano. En God of War es menos evidente, pero Escila aparece como una criatura con un torso definido y dos brazos claramente humanoides. Esto también se refleja en la versión del Kraken de SMITE, donde éste tiene un cuerpo humanoide con dos brazos, a pesar de tener tentáculos y

otros rasgos de criaturas marinas diversas. Por último, también se ve reflejado en la capacidad de Jormungander de hablar en ambas versiones de estos videojuegos, ya que, en su *Edda* original, este no parece saber hablar.

### **6.3 Adaptación de los tamaños**

En muchas ocasiones los tamaños de las criaturas son adaptados por adaptarlas a la jugabilidad de los videojuegos. Por ejemplo, el personaje de Jormungander es considerablemente más grande de lo que sería posible reflejar en un videojuego, por eso en sus versiones de SMITE y God of War su escala se ha reducido de forma que Jormungander sigue apareciendo como una criatura colosal, pero de forma que no interfiera con la jugabilidad. Esto también se ve en el caso de Escila, cuyo tamaño también se reduce en la versión de SMITE y con el Draugr de SMITE cuyo tamaño se incrementa para poder hacerlo un enemigo más fuerte y resistente.

### **6.4 Contrastes**

En muchas ocasiones estos personajes reciben cambios basados en contrastes fuertes para causar una sensación aún mayor misterio y de sorpresa que agrade y llame la atención de los jugadores. Esto se refleja claramente en las versiones de SMITE de Escila y de Caribdis, las cuales han decidido representar con el cuerpo de una niña. De esta forma a primera vista parecen personajes inofensivos y poco amenazadores, lo cual contrasta enormemente una vez se revela que bajo sus ropas y bajo el suelo esconden cuerpos monstruosos y malvados. Estos contrastes sin embargo se pueden observar en obras mucho más antiguas y son parte del entretenimiento desde hace muchos siglos. El mismo mito de las sirenas refleja estos contrastes ya que al comienzo solo parece bellas mujeres de voz preciosa que cantan para seducir a los marineros, pero de repente se revelan sus intenciones malignas de atacar y ahogar a estos.

### **6.5 Adaptaciones a la edad del público objetivo**

Los videojuegos, al estar categorizados por rangos de edad concretos tienden a realizar cambios en las criaturas con forma humana para evitar mostrar desnudez con el objetivo de que mantengan la clasificación de apto para menor de edad. Esto se ve reflejado en la

representación de las arpías de *SMITE*, las cuales tienen los pechos y los genitales cubiertos de plumas. Esto no ocurre en el caso de las arpías de *God of War* ya que esta saga de videojuegos tiene un rango de edades más alto que *SMITE* por lo que no existe la necesidad de realizar estas modificaciones.

## 7. Bibliografía

- Apolonio de Rodas. (Edición 1919). (Siglo II a.C.). *Argonáuticas*. Elejandria.  
<https://www.elejandria.com/libro/argonauticas/apolonio-de-rodas/1607>
- Belli, S., & López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, 14, 159-179. <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>
- Calderón Felices, J. (ed.). (1987). *Apolodoro: Biblioteca Mitológica*. AKAL.  
[https://www.academia.edu/9610172/Apolodoro\\_Biblioteca\\_mitol%C3%B3gica](https://www.academia.edu/9610172/Apolodoro_Biblioteca_mitol%C3%B3gica)
- Castaño Blanco, A. (2014). Hidromitología y lecturas: Aplicaciones en la educación cultura y turismo. [Tesis de doctorado no publicada]. Universidad de Extremadura.
- Chadwick, N.K. (1946). Norse Ghosts (A Study in the Draugr and the Haugbúi). *Folklore*, 57(2), 50-65.
- Edda Mayor*. Edición de Luis Lerate, (1986). Alianza Editorial.
- El gigante tecnológico Tencent ganó 25.403 millones de euros en 2022, un 16,3% menos. (23/03/2023). *Forbes*. <https://forbes.es/ultima-hora/251649/el-gigante-tecnologico-tencent-gano-25-403-millones-de-euros-en-2022-un-163-menos/>
- García Gual, C. (2008). Mitología y literatura en el mundo griego. *Amaltea: Revista de Mitocrítica*, 0, 1-12.
- God of War Wiki*. (s.f.). Recuperado 12/06/2023 de  
[https://godofwar.fandom.com/es/wiki/God\\_of\\_War\\_Wiki](https://godofwar.fandom.com/es/wiki/God_of_War_Wiki)
- Hackett, J. & Harrington, S. (2018). *Beasts of the Deep. Sea Creatures and Popular Culture*. John Libbey Publishing Ltd.
- Homero. (Edición s.f.). (Siglo VIII a.C.) *Obras clásicas de siempre: La Odisea*. Biblioteca Digital del ILCE.  
[http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/Colecciones/ObrasClasicas/\\_docs/Odisea.pdf](http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/Colecciones/ObrasClasicas/_docs/Odisea.pdf)
- Losada, J. M. (2014). *Abordajes. Mitos y reflexiones sobre el mar*. Instituto Español de Oceanografía.
- Losada, J.M. (2015). *Nuevas Formas del Mito*. Logos Verlag Berlin.  
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/44679/1/Nuevas%20formas%20del%20mito.pdf>
- Olivares Martínez, D. (2014). Las Arpías. *Revista Digital de Iconografía Medieval*, 6(11), 1-12. <https://www.ucm.es/data/cont/docs/621-2014-06-11-Arpi%CC%81as.pdf>
- Real Academia Española (2022). *Diccionario de la lengua española*.  
<https://dle.rae.es/videojuego>



Riordan, R. (2005-2015), Saga de *Percy Jackson*. Colección Salamandra.

Snorri Sturlusson (Edición 1936). (s.f.). Poetic Edda: Hymiskvitha.

<https://mythopedia.com/library/poetic-edda-bellows-1936/hymiskvitha>

Sundell Torjussen, S. (2016). “Release the Kraken!” – The Recontextualization of the Kraken in Popular Culture, from Clash of the Titans to Magic: The Gathering. *New Voices in Classical Reception Studies*, 11, 73-85.

<https://fass.open.ac.uk/sites/fass.open.ac.uk/files/files/new-voices-journal/issue11/torjussen.pdf>

## 8. Anexo: Tabla de Imágenes

Figura 1	Arpía de <i>SMITE</i>	Fuente: <a href="https://www.pinterest.dk/pin/33917803430497632/">https://www.pinterest.dk/pin/33917803430497632/</a>
Figura 2	Arpía de <i>God of War</i>	Fuente: <a href="https://godofwar.fandom.com/wiki/Harpies">https://godofwar.fandom.com/wiki/Harpies</a>
Figura 3	La señora de la forja	Fuente: <a href="https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Se%C3%B1ora_de_la_Forja">https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Se%C3%B1ora_de_la_Forja</a>
Figura 4	Las Sirenas de <i>God of War</i>	Fuente: <a href="https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Sirena_del_Desierto">https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Sirena_del_Desierto</a>
Figura 5	La hidra de <i>SMITE</i>	Fuente: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XJ9L4CYaEqE">https://www.youtube.com/watch?v=XJ9L4CYaEqE</a>
Figura 6	La hidra de <i>God of War</i>	Fuente: <a href="https://godofwar.fandom.com/wiki/Hydra_King">https://godofwar.fandom.com/wiki/Hydra_King</a>
Figura 7	Caribdis en <i>SMITE</i>	Fuente: <a href="https://www.smitegame.com/news/the-ceaseless-whirlpool-8-8-update-notes/">https://www.smitegame.com/news/the-ceaseless-whirlpool-8-8-update-notes/</a>
Figura 8	Caribdis en <i>God of War</i>	Fuente: <a href="https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Caribdis">https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Caribdis</a>
Figura 9	Escila en <i>SMITE</i>	Fuente: <a href="https://smite.fandom.com/wiki/Scylla">https://smite.fandom.com/wiki/Scylla</a>
Figura 10	Escila en <i>God of War</i>	Fuente: <a href="https://godofwar.fandom.com/wiki/Scylla">https://godofwar.fandom.com/wiki/Scylla</a>
Figura 11	Escila en <i>God of War</i>	Fuente: <a href="https://godofwar.fandom.com/wiki/Scylla">https://godofwar.fandom.com/wiki/Scylla</a>
Figura 12	El Kraken en <i>SMITE</i>	Fuente: <a href="https://twitter.com/smite_esp/status/528950370803138560">https://twitter.com/smite_esp/status/528950370803138560</a>
Figura 13	El Kraken en <i>God of War</i>	Fuente: <a href="https://aminoapps.com/c/god-of-war-en-espanol/page/item/kraken/2NKe_1afwImvjrwGWIEME5YeVNporEb7EL">https://aminoapps.com/c/god-of-war-en-espanol/page/item/kraken/2NKe_1afwImvjrwGWIEME5YeVNporEb7EL</a>
Figura 14	Jormungander en <i>SMITE</i>	Fuente: <a href="https://www.smitegame.com/news/smite-the-world-serpent-update-notes?lng=es_LA">https://www.smitegame.com/news/smite-the-world-serpent-update-notes?lng=es_LA</a>

Figura 15	Jormungander en <i>God of War</i>	Fuente: <a href="https://www.usgamer.net/articles/how-god-of-wars-world-serpent-got-its-voice">https://www.usgamer.net/articles/how-god-of-wars-world-serpent-got-its-voice</a>
Figura 16	El Draugr en <i>SMITE</i>	Fuente: <a href="https://www.smittedatamining.com/smite-8-6-datamining-more-charybdis-odyssey-and-deity-117/">https://www.smittedatamining.com/smite-8-6-datamining-more-charybdis-odyssey-and-deity-117/</a>