

# Los símbolos masones y su representación en el mundo del videojuego: El caso de *Virtual Temple* y *Masonic Mystery*

Masonic symbols and their representation in the world of video games: The case of *Virtual Temple* and *Masonic Mystery*

Antonio César Moreno Cantano  
Universidad Complutense de Madrid, España  
[antmor03@ucm.es](mailto:antmor03@ucm.es)

Recepción: 28 de agosto de 2018/Aceptación: 3 de septiembre de 2018.  
doi: <https://doi.org/10.15517/rehmlac.v10i2.34416>

Palabras clave  
masonería; símbolos; videojuegos; ocio; mensajes.

Keywords:  
freemasonry; symbols; video games; leisure; messages.

## Resumen

La masonería, como cualquier movimiento filosófico o religioso, se nutre de una serie de símbolos que definen sus características y naturaleza. En este artículo analizamos cómo estas imágenes se utilizan en concreto en el mundo de los videojuegos, una industria que maneja mayores presupuestos que el cine y la televisión. A través de los juegos online *Virtual Temple* y *Masonic Mystery* pondremos sobre la palestra qué símbolos se relacionan con la masonería y su complejo funcionamiento.

## Abstract

Freemasonry, like any philosophical or religious movement, is nourished by a series of symbols that define its characteristics and nature. In this article we analyse how these images are used in different media, particularly in the world of video games, a recreational and cultural industry that works with higher budgets than cinema and television. Through the online games *Virtual Temple* y *Masonic Mystery*, we will study what symbols are related to Freemasonry and its complex functioning.

## Nuevas formas de representación de la masonería, del cine al *pixel*

Existen abundantes referencias en la cultura popular sobre la francmasonería. Como se encarga de apuntar la página web de la Gran Logia de la Columbia Británica y el Yukón, a menudo son simples alusiones mal informadas sobre este tema<sup>1</sup>, que ha sido marginado y trivializado en los diferentes soportes y canales de la industria cultural de masas. En un

---

<sup>1</sup> Alain de Benoist, "Psychologie du conspirationnisme" *Politica Hermetica* 6 (1992), [http://www.afhalifax.ca/magazine/wp-content/sciences/CO2/psychologie\\_du\\_conspirationnisme.pdf](http://www.afhalifax.ca/magazine/wp-content/sciences/CO2/psychologie_du_conspirationnisme.pdf)

interesante artículo del profesor Ricardo Serna, titulado “La imagen que la gente tiene de la Masonería”<sup>2</sup>, quedaba perfectamente reflejado el desconocimiento que el gran público presenta en torno a estos aspectos. Haciéndose eco de la conversación entre dos universitarias señalaba que cuando una le preguntó a la otra qué era la masonería, la segunda respondió: “una organización secreta que, durante la República española, hacía misas negras y perseguía a los curas y a las monjas”. Sin embargo, y como apunta el autor –escandalizado–, a pesar de que ambas personas contaban con una formación cultural elevada, no impidió que profirieran juicios tan descalabrados y erróneos. En pleno siglo XXI, y como se advierte en tan interesante texto, “la mayor parte de nuestros conciudadanos sigue creyendo que la masonería es una cosa bien antigua, rara y secreta, cuando no siniestra y complotista”. Este desconocimiento se ha perpetuado en diferentes formatos hasta la actualidad. Por tanto, tanto en el cine como en la televisión, la música, el cómic e, incluso, en los videojuegos, siguen apareciendo una serie de estereotipos negativos asociados al uso desacertado de los símbolos de inspiración masónica.

Si bien existen estudios rigurosos y académicos que destacan la fuerte presencia de esta simbología en películas<sup>3</sup> y viñetas<sup>4</sup>, al aproximarnos al ámbito del videojuego nos encontramos ante un terreno yermo, sin explorar. Si cualquier investigador introduce la palabra masonería en reputados buscadores científicos, tales como Dialnet (Universidad de La Rioja), se encontrará con la desorbitante cifra de 1.32 entradas divididas en libros, artículos, ponencias, comunicaciones... Pero si asocia dicho término al de videojuegos, el resultado será cero. Este es uno de los grandes retos de la presente investigación, aportar por primera vez datos rigurosos sobre la representación digital de la simbología masónica en este género de productos de masas. Para ello nos centraremos en dos títulos en concreto, *Virtual Temple*, que simula un rito de iniciación dentro de la Orden de la Aurora Dorada, y *Masonic Mystery*, un juego online gratuito perteneciente al género *escape room* y que requerirá de la deducción y la observación de los símbolos masónicos para poder escapar de un determinado espacio. Pero antes de entrar de lleno en el mismo haremos un breve repaso del protagonismo que ha tenido la masonería en otros videojuegos relevantes y qué imagen han dado de la misma. Posteriormente, reflexionaremos sobre el concepto «símbolo» y el uso de la imagen para propagar o difundir una serie de ideas o conceptos entre el gran público.

Empezaremos haciendo mención del caso de *Age of Wonders III* (Triumph Studios, 2014), un juego de estrategia por turnos de corte fantástico protagonizado por elfos, dragones y caballeros. El objetivo principal del mismo es expandir nuestro imperio

<sup>2</sup> Ricardo Serna, “La imagen que la gente tiene de la Masonería”, *El Librepensador*, <https://www.ellibrepensador.com/2014/02/01/la-imagen-que-la-gente-tienen-de-la-masoneria/>

<sup>3</sup> Harry Swerts, *Franc-maçonnerie et le 7ème Art* (París: Dervy, 2005).

<sup>4</sup> Serna, “Masones en el Cómic. La Masonería y Corto Maltés”, en *Estudios Masónicos. Cinco ensayos entorno a la Francmasonería* (Santa Cruz de Tenerife: Ediciones Idea, 2008), 159-214.

mediante la creación y conquista de nuevas ciudades, en la que podremos construir todo tipo de edificios. Entre ellos se encuentra el llamado “*Masters Guild*” (Gremio de Maestros), que se identifica con la escuadra y el compás, símbolos predominantes e identificativos de la masonería.



Figura 1. Escuadra y compás en *Age of Wonders III*.

*Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013) es un afamado videojuego de acción-aventura de mundo abierto. En concreto, discurre en una ciudad norteamericana, donde deberemos cometer todo tipo de delitos para poder ascender en el mundo de la violencia y – así– lograr sobrevivir. Uno de los personajes que aparecen es Lester Crets, cerebro pensante de todos los «golpes» que deben llevar a cabo los protagonistas de este título. En su habitación, donde diseña la estrategia a seguir en todas estas misiones, aparece un cartel con el dibujo de una pirámide con el lema “The Man Is Watching You”. Se realiza, en este caso, una asociación errónea –como en todo tipo de películas o libros de ficción– entre las cofradías masónicas y los *Illuminati* (recuerden la saga de Dan Brown).



Figura 2. Captura de pantalla de *GTA 5* con el “ojo que todo lo ve”.

El número de videojuegos que gravitan exclusivamente en la temática y estética masónica son muy reducidos y escasamente conocidos, ya que su dinámica es sencilla y

poco elaborada. Dentro de esta categoría podemos nombrar, en primer lugar, *Mason Room Escape* (EnaGames, 2015). El argumento de este es muy fácil. Has sido secuestrado y, de repente, apareces en una habitación plagada de objetos –la escuadra, el nivel, la paleta, la espátula, el péndulo, el nivel...– relacionados con el simbolismo masónico, que deberás saber utilizar y colocar acertadamente para poder escapar.

## Un compendio de simbología masónica: *Virtual Temple y Masonic Mystery*

Seguramente, el juego más complejo –aunque la interacción del jugador es mínima, únicamente moverse por la sala de iniciación y cambiar el enfoque de las cámaras– por la cantidad de imágenes, símbolos y efectos sonoros es *Virtual Temple: Order of the Golden Dawn* (Keep Silence, 2017)<sup>5</sup>. Algunos de los miembros responsables de este título, como se explica en la propia página de promoción y venta del producto desde la distribuidora STEAM, pertenecen al *Ordo Templi Orientis*. Es decir, una sociedad masónica fundada en Inglaterra a finales del siglo XIX y estrechamente vinculada a la propia orden que da nombre a este título. En referencia al Orden de la Aurora Dorada, y como se indica en la propia presentación del juego, fue creada en las Islas Británicas en 1888 como una "sociedad hermética de carácter secreto esotérico occidental". El usuario observará de primera mano el rito de iniciación del neófito dentro de la Orden. Todo este proceso presenta una gran veracidad, pues se basa detalladamente en la obra de uno de los fundadores, Israel Regardie, *Ceremonial Magic. A guide to the Mechanisms of Ritual*.

---

<sup>5</sup> En su página web <https://keepsilence.org/>, junto a la figura de un iniciado con sotana y capucha, se recoge un fragmento procedente de los escritos de Aleister Crowley (máxima figura del *Ordo Templi Orientis*), que resume bien su ideología y naturaleza, en el que se puede leer: “Royal and rare!/Infinite light the burning wheels!/Ay! the imagination reels/Thou must attain before thou know,/And when thou knowest -Mighty woe/That silence grips the willing lips!/Ever was speech the thought’s eclipse/Ay, not to veil the truth to him/Who sought it, groping in the dim/Halls of illusion, said the sages/In all the realms, in all the ages/Keep Silence. By a word should come/your sight, and we who see are dumb! /we have sought a thousand times to teach/our knowledge; we are mocked by speech”.

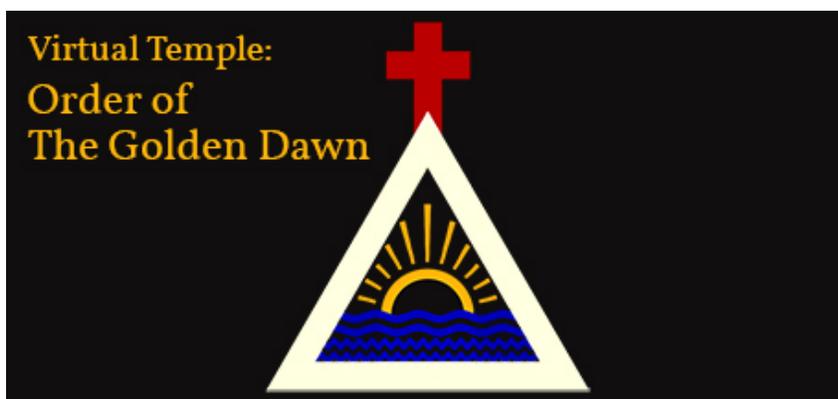


Figura 3. Pantalla de presentación del videojuego *Virtual Temple*.

El simbolismo y los mensajes ocultos son enormes, desbordando la capacidad de interpretación de cualquier jugador/observador que no se encuentre inmerso en esta compleja temática. Por esa razón, y a partir de una serie de capturas de pantalla extraídas del mismo, analizaremos algunos símbolos que aparecen y los pondremos en correlación con el mundo de la masonería, siempre y cuando estos ocupen espacios comunes. Previamente a ello, y ya que constantemente estamos apelando al concepto «símbolos masónicos», deberemos realizar una profundización teórica –a partir de obras y textos de gran relevancia– sobre su naturaleza y funciones. Así, todo este argumento podrá vincularse de una forma dinámica y atractiva a la expresión que adquiere en el entorno visual de este tipo de productos digitales.



Figura 4. Emblema del desarrollador *Keep Silence*, responsable de *Virtual Temple*.

El término “símbolo” posee connotaciones específicas. Una palabra o imagen es simbólica cuando representa más que su significado inmediato y obvio. En la masonería, como en cualquier doctrina filosófica o religión, la utilización de símbolos es constante para representar conceptos que no podemos definir o comprender sin un conocimiento profundo de sus fuentes y raíces<sup>6</sup>. Su carácter visual, desprovisto de texto explicativo, requiere de un poso teórico por parte del observador para entender su mensaje. Como apuntaba el profesor Peter Burke al estudiar la importancia de las imágenes en la historia, estas representaciones “dan testimonio de las formas estereotipadas y cambiantes en que un individuo o un grupo de individuos ven el mundo social”<sup>7</sup>, y, en el caso que nos centra, cómo es interpretado por los masones. Por todo ello, las imágenes y símbolos masónicos trascienden la experiencia estética para adentrarse en el terreno de lo iniciático, es decir, de lo espiritual. Su elenco de símbolos es enorme, así como sus significados. No en vano la masonería es heredera de las ciencias antiguas, propias del humanismo premoderno, como la cábala, la alquimia o la geometría sagrada<sup>8</sup>.

En cuanto a los componentes del símbolo masónico, los estudiosos resaltan cuatro: lo sagrado (o espiritual, ya mencionado), la iniciación, el rito y el mito. Aunque la masonería no puede ser considerada como una religión, ciertos signos utilizados en el seno de la logia pueden ser considerados como «sacros». Uno de estos signos, con gran acogida en el mundo de los videojuegos, es el que hace referencia al de *Gran Arquitecto del Universo*, representado de forma habitual mediante un triángulo, un Delta luminoso o la letra G<sup>9</sup>.



Figura 5. Captura de pantalla de *Masonic Mystery*

<sup>6</sup> María Elena Muñoz Echevarría y María Jesús Ocaña Vázquez, “Aproximación a la iconografía y simbología masónica”, en *Masonería, revolución y reacción*, coord. José Antonio Ferrer Benimeli (Alicante: Diputación Provincial de Alicante e Instituto Alicantino de Cultura Juan Gil-Albert, 1990), vol. II, 885-895.

<sup>7</sup> Peter Burke, *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico* (Barcelona: Crítica, 2001), 234.

<sup>8</sup> Pere Sánchez Ferré, “La iconografía masónica y sus fuentes”, *REHMLAC* 6, no. 1, (2014): 55-75, <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rehmlac/article/view/15227/14526>

<sup>9</sup> José Julio García Arranza, *Simbolismo masónico. Historia, fuentes e iconografía* (Vitoria: Sans Soleil Ediciones, 2017), 71.

El carácter iniciático de los símbolos, muy presente en el título *Virtual Temple*, se relaciona con la preparación del lugar sagrado, la «muerte» iniciática y la recepción de la «luz» o conocimiento. El aspecto ritual presenta una elevada carga simbólica. Cualquier aspecto –desde la disposición de los oficiantes a la entrada de los neófitos, las vestimentas...–, todo obedece a una finalidad y normas predeterminadas. Finalmente, la parte del mito hace referencia a las fuentes de los símbolos, las leyendas y memoria que se han perpetuado desde tiempos ancestrales, ya sea desde el Antiguo Egipto, los tiempos bíblicos o la época de los presocráticos<sup>10</sup>.



Figura 6. Captura de pantalla de *Masonic Mystery* centrada en la habitación dedicada al rito de iniciación.



Figura 7. Captura de pantalla del rito de iniciación en *Virtual Temple*.

<sup>10</sup> García Arranza, *Simbolismo masónico*, 73-88.

Todos estos componentes que integran los símbolos masónicos, a su vez, difieren en cuanto a su multitud de funciones, entre las que podríamos destacar las siguientes. Primero, la “función diacrítica”, es decir, su empleo con el fin de distinguir a los iniciados de los profanos, tal y como podemos apreciar en la figura número siete. En segundo orden, la “función moralizante”, ya que muestran al iniciado una escala de valores y unas normas de comportamiento preestablecidas. La “función propedéutica”, ya que los símbolos constituyen la base para el perfeccionamiento personal del iniciado. Por supuesto, la “función unificadora”, pues la práctica de unos mismos ritos une sólidamente a los miembros del grupo. En cuanto a la “función unificadora”, se intenta reconciliar mediante los símbolos la ciencia y la religión. Son, además, un puente de acceso a la divinidad, por eso se habla también de la “función metafísica”<sup>11</sup>. A grandes rasgos, estas serían las principales funciones que podríamos asignarles, lo que da cuenta de su enorme complejidad y riqueza.

Regresando al simulador en 3D, *Virtual Temple*, podemos anotar la presencia de una serie de símbolos muy significativos en cuanto a los componentes reseñados, de los cuales ofreceremos alguna imagen de estos, así como su significado. Debemos empezar por la presencia en la sala central de dos columnas con inscripciones egipcias, también conocidas como “pilares de las artes y las ciencias”. El origen y simbolismo de este elemento difiere de acuerdo con las diferentes fuentes y versiones que utilizemos. Según la más antigua, un sacerdote babilonio tuvo una visión premonitrice de una gran inundación y procedió a redactar una especie de historia del inicio, evolución y final de todas las cosas conocidas sobre unas tabletas de arcilla que fueron cocidas en un horno. Estas placas incisas fueron enterradas en la Ciudad del Sol, en Sippar, a orillas del río Éufrates. Y fue sobre esta base de conocimiento en torno a la que la reconstrucción de Babilonia fue posible tras el diluvio universal. Según las versiones hebraicas, Eva instruyó a Set y a sus hermanos para que grabaran en plaquetas de piedra y arcilla cocida las palabras del arcángel Miguel cuando los expulsó del Jardín del Eden. Las tabletas pudieron sobrevivir mientras el agua o el fuego destruían el mundo. En posteriores variantes se concede a Adán el don de la profecía y las tablas se transformaron en “pilares” sobre los cuales se registraron los descubrimientos realizados por los descendientes de aquellos primeros seres humanos<sup>12</sup>.

Durante el rito de iniciación que ofrece este juego se observan diferentes oficiantes con atuendos y objetos con símbolos muy específicos. Es el caso de la sotana con la imagen de una esvástica y la de un personaje que porta una espada de tipo medieval. La esvástica, más conocida en el mundo masón y esotérico como Cruz de Jaina, está totalmente desvinculada de las teorías racistas y supremacistas que recibió durante el Tercer Reich. Su forma representa a la Estrella Polar y los cuatro brazos constituyen las cuatro posiciones de

<sup>11</sup> García Arranza, *Simbolismo masónico*, 101-105.

<sup>12</sup> García Arranza, *Simbolismo masónico*, 159-160.

la constelación de la Osa Mayor alrededor de ella. Por otra parte, la espada –rememorando el nombramiento de caballeros en época medieval– remite a las cualidades de justicia, fortaleza y piedad del que es investido con ella<sup>13</sup>.



Figura 8. Captura de pantalla de *Virtual Temple* con las dos columnas en el centro de la sala.



Figuras 9 y 10. Capturas de pantalla de *Virtual Temple* en las que aparece la Cruz de Jaina y la espada.

<sup>13</sup>García Arranza, *Simbolismo masónico*, 207.

Tampoco debemos obviar la presencia en una especie de púlpito de una rosa y un cáliz. Esta flor se relaciona con la diosa Venus, llegando a convertirse en símbolo del secreto del Amor, haciendo referencia a todo aquello que se comunica de manera confidencial. Fue también atributo dedicado a la deidad de la belleza como encarnación de la energía generativa de la naturaleza, deviniendo por esta razón en símbolo de inmortalidad<sup>14</sup>. El cáliz o copa, aparte de su referencia al ritual de la Última Cena o de la Eucaristía en el contexto cristiano, se emplea también para hacer beber al aspirante al grado de aprendiz, inmediatamente después de su juramento y con los ojos aún vendados, un líquido de sabor amargo, como prueba previa a la purificación, con la que se le recuerda la necesidad moral de respetar los compromisos adquiridos y se le invita a guardar la memoria viva de la promesa prestada<sup>15</sup>.

El siguiente videojuego con temática masónica que analizaremos es *Masonic Mystery* (Abroy, 2012), perteneciente al género de “escape room”. En las páginas de presentación de este en diferentes portales de videojuegos se asocia rápidamente a misterios propios de novelas como *El Código da Vinci* y conspiraciones de todo tipo como el asesinato del presidente norteamericano Kennedy. A diferencia del anterior título estudiado, destaca su acceso gratuito online, su dinamismo y un nivel de dificultad equilibrada, que atrae al jugador, pero sin metas imposibles de solucionar. Los símbolos masónicos son abundantes y añade frases en latín de una gran significación dentro de la francmasonería, lo que lo hace muy interesante para esta investigación. Empezaremos nuestro repaso refiriéndonos al pentagrama o estrella de cinco puntas. En uno de los primeros retos que tendremos que resolver cuando iniciemos nuestra partida se encuentra coger una copa junto a una gran imagen de dicho símbolo. Procedente del universo pitagórico, como esquema geométrico de la medida del hombre, esta estrella responde a dos referentes básicos: la brillante estrella de la mañana que señala a los Reyes Magos el nacimiento de Cristo y la segunda referencia es la del pentalfa, que evoca la “gloria de Dios”<sup>16</sup>.

---

<sup>14</sup> García Arranza, *Simbolismo masónico*, 341.

<sup>15</sup> García Arranza, *Simbolismo masónico*, 196.

<sup>16</sup> García Arranza, *Simbolismo masónico*, 147.



Figura 11. Estrella de cinco puntas en *Masonic Mystery*.

Además de las imágenes, en *Masonic Mystery* los textos y frases en latín también juegan un papel relevante a la hora de poder resolver los enigmas y pistas que nos permitan avanzar y poder escapar. En una de las salas del juego, sobre la puerta principal, aparece el rótulo «Illic Est 44 Nostrum». La referencia a este número se puede relacionar con los elementos de la alquimia: el fuego, el agua, el aire y la tierra. En otro escenario, en un escritorio con un libro abierto, se refleja la leyenda “Per Aspera Ad Astra” (“Por el sendero áspero a las estrellas” en sentido literal y cuyo verdadero significado es “A través del esfuerzo, el éxito”), pronunciada en su origen –según diferentes teorías– por Séneca. Este lema ha sido adoptado por la masonería para mostrar el paso de la oscuridad a la luz<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> Jan Assman, *From Akhenaten to Moses: Ancient Egypt and Religious Change* (Cairo: Cairo Press, 2014), 135.



Figuras 12 y 13. Frases y simbologías latinas en *Masonic Mystery*.

Tanto *Masonic Mystery* (ver figura 6) como en *Virtual Temple* (ver figura 8) se utiliza el suelo ajedrezado como base de todo el mobiliario. No es algo casual. Este tipo de pavimento en mosaico se ha interpretado como una alegoría del esfuerzo que el adepto debe hacer para poder progresar mediante la combinación de energías y fuerzas opuestas, reflejo de las tensiones y equilibrios a los que está sometido el orden de la Creación. De hecho, la combinación de teselas blancas y negras suele interpretarse como una llamada de atención sobre el contraste entre el bien y el mal, la luz y la oscuridad, la noche y el día...<sup>18</sup>.

Otros símbolos que aparecen son la balanza y la cadena de unión. El primero de ellos, emblema prácticamente universal de la Justicia, recuerda a los miembros de las logias que las buenas y malas acciones serán un día pesadas en las balanzas del día del Juicio Final. El segundo alude de manera permanente a la unión y solidaridad fraternal entre todos los francmasones sin distinción<sup>19</sup>. En definitiva, un elenco de imágenes y mensajes que para el gran público pasarán desapercibidos y que no dejarán de ser elementos grupos “misteriosos” y “conspiradores”.

## A modo de conclusión: Mucho símbolo y poco significado

El impacto social y cultural de los videojuegos es cada vez mayor. En estudios realizados en Estados Unidos, desde la década de 1990 los niños reconocen más fácilmente el rostro de Súper Mario que el del mismísimo Mickey Mouse. La media del consumidor de

<sup>18</sup> García Arranza, *Simbolismo masónico*, 254.

<sup>19</sup> García Arranza, *Simbolismo masónico*, 206 y 271.

videojuegos se sitúa actualmente entre las décadas de 1920 y 1930 años. El volumen total de negocio se ubica en torno a los 53000 millones de dólares. Esto ha equiparado la dimensión de la industria del videojuego a las del cine y a la discográfica, incluso superándolas según cómo se analicen las cifras –incluyendo o no la venta de *hardware*, consolas–. En definitiva, poco a poco el videojuego ha dejado de ser considerado fundamentalmente como un objeto tecnológico o un medio de entretenimiento, para pasar a ocupar un lugar clave también en el territorio cultural<sup>20</sup>. Llama la atención, en este sentido, y tal como hemos analizado del presente texto, la escasa representación que ha tenido el mundo de la masonería en este tipo de soportes. Un desconocimiento y desinterés que proviene tanto de la propia industria del videojuego como de las logias masónicas, que no han realizado un esfuerzo por aproximar sus símbolos y ritos al gran público, tratando de borrar esa imagen anquilosada y trasnochada de grupos conspiratorios y secretos.

Como expone uno de sus propios miembros, el investigador Ricardo Serna, “los principios elementales del pensamiento masónico siguen sin conocerse. A veces, lo que es peor, ni tan siquiera dentro de las logias”<sup>21</sup>. En este sentido, son de destacar los dos títulos que hemos escogido como estudio de caso, *Virtual Temple* y *Masonic Mystery*. Desde narrativas diferentes y modos de acceso divergentes –el primero solo es descargable previo pago de 4,99 euros desde la plataforma *STEAM*–, ofrecen al usuario/jugador una aproximación aceptable a toda esta simbología. A partir de unos gráficos sencillos y de dificultad aceptable, podemos contemplar en acción objetos, frases, escenarios... propios de la francmasonería. El problema deviene en que este acercamiento no se respalda con una aproximación explicativa o teórica de los mismos. Es difícil que el público que acceda, por ejemplo, a *Masonic Mystery* sea consciente de la relevancia que para el rito masónico pueda tener el suelo ajedrezado o en *Virtual Temple* las dos columnas o pilares de las artes y las ciencias. Por todo ello, queda mucho trabajo a realizar si las logias masónicas quieren aprovechar este excelente medio de difusión cultural y lúdica para dar una imagen más acorde con su verdadera naturaleza entre los usuarios de la industria de masas.

## Ludografía

Masonic Mystery. Abroy, 2012.

Virtual Temple: Order of the Golden Dawn. Keep Silence, 2017.

<sup>20</sup> Óliver Pérez Latorre, *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego* (Barcelona: Ediciones Laertes, 2012), 25-26.

<sup>21</sup> Serna, “La imagen que la gente tiene de la Masonería”.

## Bibliografía

- Assman, Jan. *From Akhenaten to Moses: Ancient Egypt and Religious Change*. Cairo: Cairo Press, 2014.
- Benoist, Alain de. “Psychologie du conspirationnisme”. *Politica Hermetica* 6 (1992). [http://www.afhalifax.ca/magazine/wp-content/sciences/CO2/psychologie\\_du\\_conspirationnisme.pdf](http://www.afhalifax.ca/magazine/wp-content/sciences/CO2/psychologie_du_conspirationnisme.pdf)
- Burke, Peter. *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona: Crítica, 2001.
- García Arranza, José Julio. *Simbolismo masónico. Historia, fuentes e iconografía*. Vitoria: Sans Soleil, 2017.
- Muñoz Echevarría, María Elena y María Jesús Ocaña Vázquez. “Aproximación a la iconografía y simbología masónica”. En *Masonería, revolución y reacción*. Coordinado por José Antonio Ferrer Benimeli. Alicante: Diputación Provincial de Alicante e Instituto Alicantino de Cultura Juan Gil-Albert, 1990.
- Pérez Latorre, Óliver. *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Ediciones Laertes, 2012.
- Sánchez Ferré, Pere. “La iconografía masónica y sus fuentes”. *REHMLAC* 6, no. 1, (2014): 55-75. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rehmlac/article/view/15227/14526>
- Serna, Ricardo. “La imagen que la gente tiene de la Masonería”. *El Librepensador*. <https://www.ellibrepensador.com/2014/02/01/la-imagen-que-la-gente-tienen-de-la-masoneria/>
- Serna, Ricardo. “Masones en el Cómic. La Masonería y Corto Maltés”. En *Estudios Masónicos. Cinco ensayos entorno a la Francmasonería*. Santa Cruz de Tenerife: Ediciones Idea, 2008.
- Swerts, Harry. *Franc-maçonnerie et le 7ème Art*. París: Dervy, 2005.