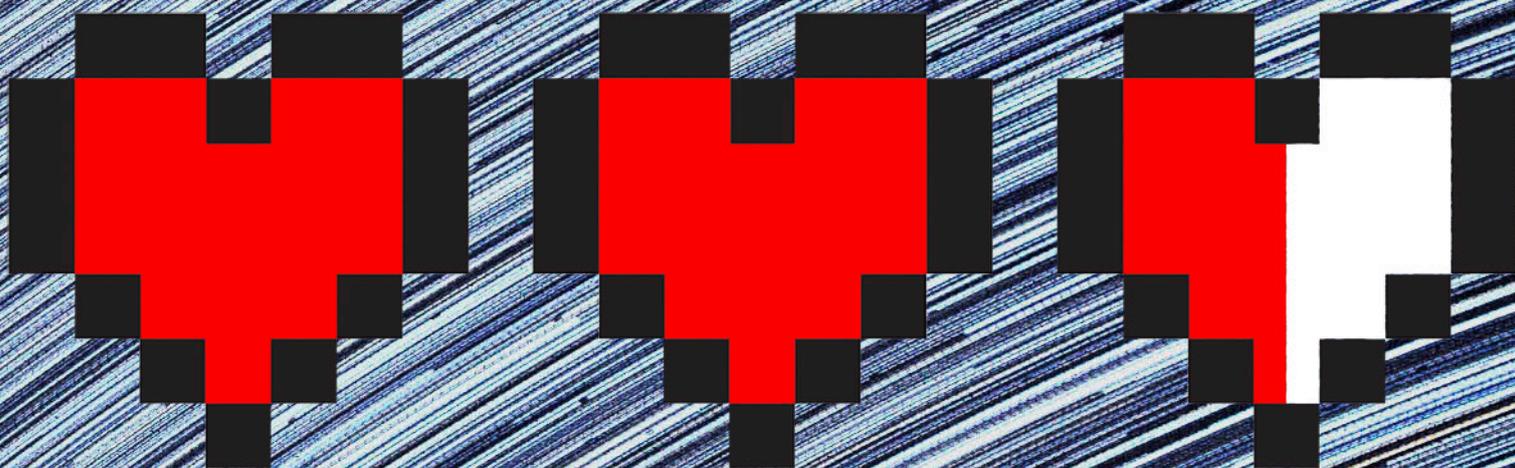


CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ Gloria Andrada de Gregorio, María Jesús Bernal Martín, Daniel Castillo Torres, Daniel Córdoba González de Chávez, Ruth García Martín, Fernando González García, Jorge González Sánchez, Yolanda López del Hoyo, Santiago López Díaz, Carmen Morán Rodríguez, Aníbal Monasterio Astobiza, Alberto Murcia, Daniel Muriel, Víctor Murillo Ligorred, Antonio José Planells de la Maza, Rubén Ramos Antón, Pau Damià Riera Muñoz, Mercedes Rivero Obra, Rosabel San Segundo Cachero, Elia Saneleuterio

DOSSIER: PULSA A PARA CONTINUAR. ESTUDIOS DE LA IDENTIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

Caracteres es una revista académica interdisciplinar y plurilingüe orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital. Esta publicación prestará especial atención a las colaboraciones que aporten nuevas perspectivas sobre los ámbitos de estudio que cubre, dentro del espacio de las Humanidades Digitales. Puede consultar las normas de publicación en la web (<http://revistacaracteres.net/normativa/>).

Dirección

Daniel Escandell Montiel

Editores

David Andrés Castillo | Juan Carlos Cruz Suárez | Daniel Escandell Montiel

Consejo editorial

Robert Blake, University of California - Davis (EE. UU.) | Maria Manuel de Borges, Universidade da Coimbra (Portugal) | Fernando Broncano Rodríguez, Universidad Carlos III (España) | José Antonio Córdón García, Universidad de Salamanca (España) | José María Izquierdo, Universitetet i Oslo (Noruega) | Hans Lauge Hansen, Aarhus Universitet (Dinamarca) | José Manuel Lucía Megías, Universidad Complutense de Madrid (España) | Enric Mallorquí Ruscalleda, California State University, Fullerton (EE. UU.) | Francisca Noguero Jiménez, Universidad de Salamanca (España) | Elide Pittarello, Università Ca' Foscari Venezia (Italia) | Fernando Rodríguez de la Flor Adánez, Universidad de Salamanca (España) | Pedro G. Serra, Universidade da Coimbra (Portugal) | Paul Spence, King's College London (Reino Unido) | Rui Torres, Universidade Fernando Pessoa (Portugal) | Susana Tosca, IT-Universitetet København (Dinamarca) | Adriaan van der Weel, Universiteit Leiden (Países Bajos) | Remedios Zafra, Universidad de Sevilla (España)

Consejo asesor

Miriam Borham Puyal, Universidad de Salamanca (España) | Jiří Chalupa, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Wladimir Alfredo Chávez, Høgskolen i Østfold (Noruega) | Sebastian Doubinsky, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Daniel Esparza Ruiz, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Charles Ess, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Fabio de la Flor, Editorial Delirio (España) | Katja Gorbahn, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Pablo Grandío Portabales, Vandal.net (España) | Claudia Jünke, Universität Bonn (Alemania) | Małgorzata Kolankowska, Wyższa Szkoła Filologiczna we Wrocławiu (Polonia) | Beatriz Leal Riesco, Investigadora independiente (EE. UU.) | Juri Meda, Università degli Studi di Macerata (Italia) | Macarena Mey Rodríguez, ESNE/Universidad Camilo José Cela (España) | Pepa Novell, Queen's University (Canadá) | Sae Oshima, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Gema Pérez-Sánchez, University of Miami (EE. UU.) | Olivia Petrescu, Universitatea Babeş-Bolyai (Rumanía) | Pau Damián Riera Muñoz, Músico independiente (España) | Jesús Rodríguez Velasco, Columbia University (EE. UU.) | Esperanza Román Mendoza, George Mason University (EE. UU.) | José Manuel Ruiz Martínez, Universidad de Granada (España) | Fredrik Sörstad, Universidad de Medellín (Colombia) | Bohdan Ulašin, Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio (www.delirio.es)

Los contenidos se publican bajo licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported.

Diseño del logo: Ramón Varela, Ilustración de portada: Daniel Escandell

Las opiniones expresadas en cada artículo son responsabilidad exclusiva de sus autores. La revista no comparte necesariamente las afirmaciones incluidas en los trabajos. La revista es una publicación académica abierta, gratuita y sin ánimo de lucro y recurre, bajo responsabilidad de los autores, a la cita (textual o multimedia) con fines docentes o de investigación con el objetivo de realizar un análisis, comentario o juicio crítico.

Editorial, PÁG. 6

Artículos de investigación

- Autorrelatos de perfil: las máscaras de José Luis García Martín en Facebook. DE CARMEN MORÁN RODRÍGUEZ, PÁG. 13
- De la Transición a Twitter: la sátira como vehículo de identidades políticas y culturales. DE DANIEL CÓRDOBA GONZÁLEZ DE CHÁVEZ, PÁG. 65
- Perversión en la atribución de roles literarios: un enfoque didáctico integrador. DE ELIA SANELEUTERIO, PÁG. 100
- Repensando la estructura conceptual del contínuum filosofía-psicología: uso de Big Data y minería de datos para analizar la transformación conceptual de la filosofía y la psicología. DE ANÍBAL MONASTERIO ASTOBIZA, PÁG. 126
- Teléfonos inteligentes y humanos extendidos. Una mirada crítica. DE RUBÉN RAMOS ANTÓN, GLORIA ANDRADA DE GREGORIO Y YOLANDA LÓPEZ DEL HOYO, PÁG. 156
- Corpus Notarial y Sintáctico del Asturiano Medieval (CoNSAM-XIII). DE ROSABEL SAN SEGUNDO-CACHERO, PÁG. 178
- La tergiversación del concepto de *index* en la fotografía digital: agencias y alteraciones en la imagen contemporánea. DE VÍCTOR MURILLO LIGORRED, PÁG. 207

Reseñas

- *Literatura con paradiña: hacia una crítica de la razón crítica*, de Javier García Rodríguez. POR SANTIAGO LÓPEZ DÍAZ, PÁG. 227
- *Pasolini after Dante. The “Divine Mimesis” and the Politics of Representation*, de Emanuela Patti. POR FERNANDO GONZÁLEZ GARCÍA, PÁG. 233
- *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*, de Daniel Escandell Montiel. POR MARÍA JESÚS BERNAL MARTÍN, PÁG. 238

Dossier: Pulsa A para continuar. Estudios de la identidad en los videojuegos

- El dilema del jugador. DE ALBERTO MURCIA, PÁG. 281
- Videojuegos y subalternidad, una introducción. DE RUTH GARCÍA MARTÍN, PÁG. 304
- El videojuego como experiencia. DE DANIEL MURIEL, PÁG. 335
- Videojuegos *queer* e identidad *gaymer*: un fenómeno disruptivo en el mundo videolúdico. DE JORGE GONZÁLEZ SÁNCHEZ, PÁG. 360
- La dramatización de un agente en entornos virtuales. DE MERCEDES RIVERO OBRA, PÁG. 389
- Una aproximación antropológica a la cultura digital latinoamericana de *World of Warcraft*. DE DANIEL CASTILLO TORRES, PÁG. 407
- El sonido de Atari: identidad sonora en los primeros chips de sonido programables. DE PAU DAMIÀ RIERA MUÑOZ, PÁG. 428
- La semilla digital en los videojuegos: los argumentos universales como marcos ludoficcionales. DE ANTONIO JOSÉ PLANELLS DE LA MAZA, PÁG. 450

Petición de contribuciones, PÁG. 473



DOSIER: PULSA A PARA CONTINUAR. ESTUDIOS DE LA
IDENTIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS
DOSSIER: PRESS A TO CONTINUE. IDENTITY STUDIES IN
THE VIDEO GAMES

Coord. Alberto Murcia

**LA SEMILLA DIGITAL EN LOS VIDEOJUEGOS: LOS
ARGUMENTOS UNIVERSALES COMO MARCOS
LUDOFICCIONALES**

**THE DIGITAL SEED IN VIDEO GAMES: UNIVERSAL PLOTS
AS LUDOFICTIONAL FRAMEWORKS**

ANTONIO JOSÉ PLANELLS DE LA MAZA
TECNOCAMPUS – UNIVERSITAT POMPEU FABRA

ARTÍCULO RECIBIDO: 04-12-2017 | ARTÍCULO ACEPTADO: 03-03-2018

RESUMEN:

El mito constituye un elemento central para entender todo el acervo cultural, tanto clásico como contemporáneo. Así, literatura, cine y televisión redefinen constantemente los parámetros de los grandes relatos o argumentos universales, buscando variaciones y nuevas formas discursivas. En este contexto, el videojuego emerge como una obra interactiva y lúdica centrada en el carácter performativo-ritual del mitojuego (Boronat, 2009) que aún tiene, como tarea pendiente, entender hasta qué punto los argumentos universales se han aplicado en el medio y cuál es su potencial presente y futuro.

En la presente investigación se establece brevemente el marco teórico del mito y el argumento universal así como la concepción, en el campo de los Game Studies, del llamado mitojuego. Tras ello se analizan dos argumentos universales que responden, respectivamente, a la acción exterior del personaje principal o a un potencial conflicto interior: la búsqueda del tesoro y el laberinto de orden kafkiano.

ABSTRACT:

The myth is a central element to understand all the cultural heritage, both classical and contemporary. Thus, literature, cinema and television constantly redefine the parameters of the great stories or universal plots, seeking variations and new discursive forms. In this context, the videogame emerges as an interactive and ludic work centered on the performative-ritual character of the mythogame (Boronat, 2009) that still has, as a pending task, to understand the extent to which universal plots have been applied in the medium and which are the present and future potential of them.

In the present investigation, the theoretical framework of the myth and the universal plot is briefly established as well as the conception, in the field of Game Studies, of the so-called mythogame. After that, two universal plots are analyzed that respond, respectively, to the external action of the main character or to a potential internal conflict: the search for treasure and the labyrinth of Kafkaesque order.

PALABRAS CLAVE:

Argumentos universales, videojuegos, narrativa, mundo ludoficcional

KEYWORDS:

Universal plots, video games, narrative, ludofictional world

Antonio José Planells de la Maza. Doctor Internacional por la Universidad Carlos III de Madrid (España) y Premio Extraordinario de Doctorado por una tesis sobre la Teoría de los Mundos Posibles en los videojuegos. Actualmente es profesor a tiempo completo en Tecnocampus - Universidad Pompeu Fabra (Barcelona) donde investiga e imparte docencia en los grados de Medios Audiovisuales y Diseño y Producción de Videojuegos. Sus principales áreas académicas de interés son la narrativa interactiva, la teoría de la ficción aplicada al juego y los analog games. Es autor de varios artículos, ponencias y libros, entre ellos la monografía *Videojuegos y Mundos de Ficción. De Super Mario a Portal* (Editorial Cátedra, 2015).

1. Introducción

Durante los años noventa del siglo pasado gran parte de los debates académicos se centraron en la capacidad del videojuego como medio para contar historias. La contienda intelectual, denominada tradicionalmente como el debate entre la Narratología y la Ludología, evidenció la imposibilidad de imponer un único modelo o perspectiva, si bien “fue útil para comprender que los videojuegos estaban destinados a entender su propia naturaleza para aceptar su destino como mundos posibles de ficción integradores” (Cuadrado Alvarado y Planells de la Maza, 2013: 96). En la actualidad, las crecientes lógicas extensionales de la ficción (por ejemplo, la cooperación transmedia o las múltiples revisiones textuales fomentadas desde propuestas crossmedia) parecen confirmar el auge del mundo de ficción como epicentro de la construcción de nuevas historias. Y, por supuesto, en este diálogo entre sectores culturales también puede y debe participar el videojuego, máxime si atendemos a su capacidad de remediación (Bolter y Grusin, 2000) como medio digital.

Ahora bien ¿qué elementos transitan entre todos estos mundos y cuáles de ellos están siendo adoptados por los modelos ludoficcionales del juego digital? ¿Hasta qué punto la ficción como enmarcado lúdico saca provecho del acervo cultural de los otros medios o del propio en fases tempranas (Huhtamo, 2005; Planells de la Maza, 2011) y en qué sentido intervienen las mecánicas para modelarlo?

En la presente investigación vamos a realizar una aproximación, en el marco del videojuego contemporáneo, al carácter transhistórico e inmanente de algunos argumentos

universales como constructos abstractos que prefiguran el mito como una macroestructura compuesta por patrones o motivos (Frenzel, 1980) y personajes míticos. Así, en primer lugar, delimitaremos el concepto al campo de los Game Studies en un doble nivel asociado al modelo de mundos ludoficcionales – dimensión macroestructural y microestructural – y, en segundo lugar, analizaremos dos argumentos universales de particular interés.

2. Mitos, argumentos universales y los Game Studies

Una de las grandes peculiaridades de los mundos de ficción es su doble y paradójica condición de novedad y, a la vez, de placentera repetición. Disfrutamos de la nueva Lara Croft por lo distintivo de títulos anteriores, pero a la vez nos reconforta volver a ver a un tipo de héroe ya conocido. Y esta sensación no es nueva. En todo acercamiento creativo, independientemente de si nos encontramos ante una película, libro o juego, hay un eco que permanentemente resuena: el eco del mito, el argumento universal. Entendemos mito como aquella historia que

cuenta como, gracias a las hazañas de los seres sobrenaturales, una realidad ha venido a la existencia, sea ésta la realidad total, el cosmos, o solamente un fragmento: una isla, una especie vegetal, un comportamiento humano, una institución. (Mircea, 1999: 13-14)

No obstante, y como bien detectan Martínez García y Gómez Aguilar en relación con la lectura contemporánea del mito en nuestros textos,

lo ideal sería desprender al mito de su carácter sagrado o arquetípico, es decir, que entendamos al mito no únicamente como las grandes historias o las hazañas de los héroes, sino como cualquier historia que pueda trascender, ser repetida, dar lugar a nuevos relatos o incluso ser el origen de nuevos mitos. Por esta razón, hoy en día se crean nuevos héroes a partir de las acciones de seres humanos más o menos excepcionales. (Martínez García y Aguilar, 2015: 138)

El estudio de lo mítico en la obra creativa no es nuevo y, por ello, no nos detendremos a exponer aquí en detalle toda su evolución. A modo de síntesis, podemos decir que el estudio del mito se enmarca en una potente tradición académica en la que abundan estudios culturales y sociales (Bettelheim, 2012; Campbell, 2014, 2015; Durand, 1982, 1993; Mircea, 1998, 2000; Rank, 1991), así como intentos enciclopédicos de recopilación de argumentos y unidades menores de composición ficcional (Frenzel, 1976, 1980) y múltiples acercamientos al medio teatral y cinematográfico como grandes representantes de la tradición audiovisual (Gubern, 2002; Pérez, 2013; Polti, 2000; Snyder, 2013). En este último caso, posiblemente la obra sistemática más completa que pueden encontrarse en relación con los mundos de ficción fílmicos sea *La Semilla Inmortal* (Balló y Pérez, 1997) un texto que recopila y analiza un total de 21 grandes argumentos universales presentes en el medio cinematográfico.

Ahora bien, ¿qué debemos entender por argumentos universales? Ante la ausencia de definiciones específicas y categóricas (ni los citados Balló y Pérez acometen tan compleja tarea) debemos concebirlos como constructos abstractos basados en la acumulación histórica de grandes narrativas de referencia que, influidas las unas por las otras, generan un relato-tipo que se aleja, eso sí, de meras sinopsis narrativas (Pérez, 2013: 120-121).

Por otro lado, en el campo de los Game Studies este tipo de aproximaciones – ya sean tipologías de argumentos universales, estudios de caso o propuestas metodológicas que tomen en consideración las particularidades de los juegos digitales y/o analógicos en relación con el mito- aún son escasas. Destaca, en particular y por su brillantez, el trabajo de Manuel Garín Boronat (2009) y su concepción del mitojuego. Para el académico, los videojuegos se nutren del mito como material básico para la generación de nuevas narrativas, asumiendo además que el medio lúdico-interactivo nace, a diferencia de otras artes, ya en un estado de consumo de masas y de una “mixtura desacomplejada y flagrante” (Boronat, 2009: 96). Ahora bien, lo que realmente hace especial el videojuego como relato mítico lúdico y lo configura como un auténtico mitojuego es cómo “despieza y disemina la problemática del mito, partiendo de sus potencias primigenias – *rito*, ejecución – hasta constituirse como narración – *relato*, escritura – en imágenes y sonidos –*icono*, audiovisual.”. (Boronat, 2009: 99). De este modo, el mitojuego se constituye en cuatro dimensiones, siendo la principal de ellas la ejecución reservada al jugador y las otras tres, en dependencia con la primera, las que configuran la visualización, la audición y la enunciación de la experiencia del juego. Así, Garín, en conexión con las lecturas de Durand (1993) sobre la relevancia de la acción en el mito, ve en la intervención del usuario el epicentro clave para entender la relación entre mito y juego, una aproximación similar a las teorías de la acción de otros autores del campo de los Game Studies como Galloway (2006)

El mito jugable (...) es primeramente algo que desencadenamos con nuestras acciones y que, en último término, ha sido diseñado para albergar una recreación progresiva. La imagen, el sonido, el texto escrito

y hablado, se supeditan aquí al trayecto performativo. (Boronat, 2009: 101)

Si analizamos la propuesta de Garín desde la perspectiva de la Teoría de los Mundos Ludoficcionales (Planells de la Maza, 2015) veremos que se establece una cierta hegemonía y hegemonía de la dimensión microestructural dinámica (el que controla desde las estructuras relacionales de los personajes, los modelos motivaciones y las intervenciones metalépticas) sobre la dimensión macroestructural estática (el entramado y engarzado de los distintos mundos posibles preestablecidos y autónomos). Esta visión prioriza claramente el videojuego como una experiencia diseñada desde la perspectiva actancial del jugador o “player centric approach” (Fullerton, 2014), por lo que la acción del usuario es la que dota de verdadero sentido a la evolución de mundos. No obstante, cabe entender que en el caso del mito y, más específicamente, de los argumentos universales como constructos ficcionales destinados a reiterarse, la dimensión macroestructural (los mundos en sentido estricto, pero también los motivos narrativos y los elementos esenciales que confieren el carácter mítico a un relato interactivo) juega un papel fundamental. O, dicho en otras palabras, lo que confiere características míticas a un videojuego no es solo el ritual de la ejecución (un elemento central tanto en el mito como en el juego, sin duda) sino también que la interacción prevista responda a unos hitos ficcionales anclados en la tradición del argumento universal, es decir, que pase por unas etapas míticas, unos patrones narrativos-espaciales específicos y/o se lleven a cabo por arquetipos trascendentes.

Por ello, y con el objetivo de complementar la ya de por sí brillante propuesta de Garín, en el siguiente apartado analizaremos dos argumentos universales propuestos en *La Semilla Inmortal* y que responden a dos posibles motores motivacionales para la

experiencia del jugador: la acción externa vinculada con la fisicidad (la búsqueda del tesoro) y la acción interna o psicológica vinculada con la emotividad y la ideología (el laberinto).

3. Análisis de casos

3.1. La búsqueda del tesoro

Algunos de los más relevantes títulos de los primeros años de los videojuegos ya muestran una macroestructura similar a la hora de proponer la experiencia lúdica que debe resolver el jugador. Así, en *Colossal Cave Adventure* (Crowther y Woods, 1976-77), la obra de referencia para la aparición del género de la ficción interactiva, el jugador debía explorar los distintos espacios subterráneos con el objetivo de obtener múltiples tesoros y escapar con vida. Del mismo modo, en el videojuego *Adventure* de Atari (Robinett, 1979), una adaptación gráfica de la obra de Crowther y Woods que supuso un hito para el género de acción y aventura, el héroe protagonista del juego debe recuperar, en este caso, un tesoro específico encarnado en un cáliz encantado. Desde este momento, la relación entre acción explícita orientada a la aventura y el desarrollo de un marco argumental específico se repetirá a lo largo de las décadas en títulos como *Pitfall* (Crane, 1982), *Spelunky* (Yu, 2008) o las sagas de *Tomb Raider* (Core Design, 1999 – actualidad) y *Uncharted* (Naughty Dog, 2007 – actualidad), entre muchos otros. El denominador común entre todos ellos nos lleva a esbozar aquí el primer argumento universal que analizaremos: la búsqueda del tesoro.

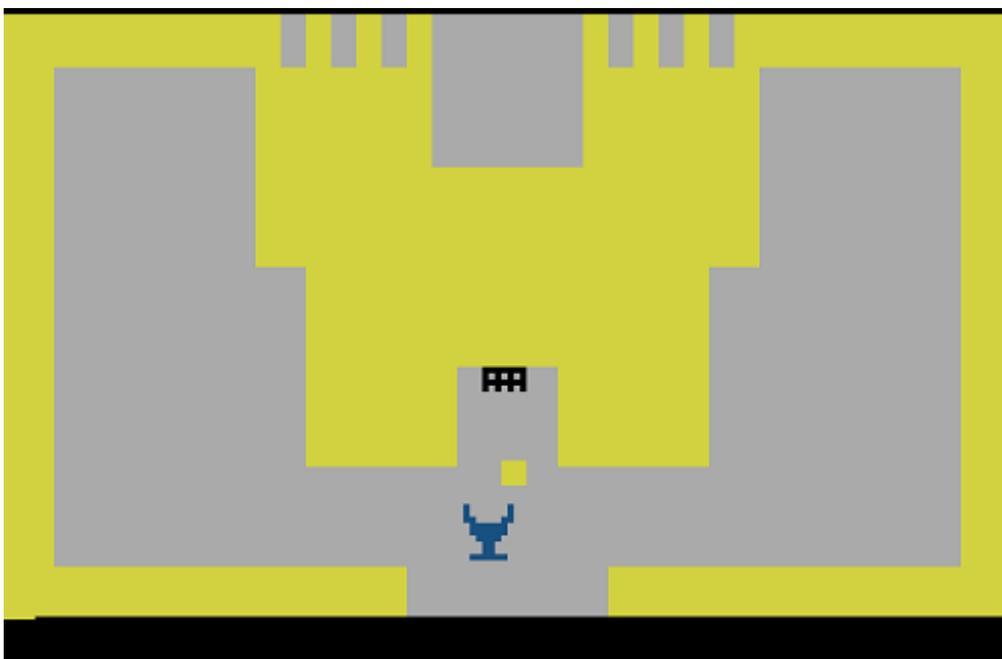


Figura 1. *Adventure* (Robinnett, 1979) y la concreción del tesoro como objeto de búsqueda

La búsqueda del tesoro es posiblemente uno de los argumentos universales más explotados en el diseño de videojuegos, siguiendo así el ejemplo del género de aventuras cinematográfico y los relatos centrados, en muchas ocasiones, en el paradigma del monomito o viaje del héroe (Campbell, 2015). Para Balló y Pérez, la búsqueda del tesoro (un amuleto mágico, un arma secreta u otros objetos de similar valor) está íntimamente ligada con el movimiento de un héroe clásico que “se desplaza en el tiempo y en el espacio para cumplir una misión sublime a la que dedicará un derroche ilimitado de energía, con riesgo de perder la vida, si es necesario” (1997: 15). A partir del gran referente literario de Jasón y los Argonautas y su viaje para conseguir el vellocino de oro, la obra de Balló y Pérez repasa distintas particularidades del argumento que aquí sintetizaremos como la tipología del tesoro, la oposición, la

reconstrucción del mapa y la nave como extensión del héroe (1997: 15-27)¹.

3.1.1. Tesoros, tentaciones y castigos

Desde el punto de vista de la tipología del tesoro, la mayoría suelen construirse como excusa ficcional para justificar la acción final del usuario o, como Hitchcock acuñó en relación con el término McGuffin, se trata de “un rodeo, un truco, una complicidad, lo que se llama un “gimmick” (Hitchcock, Truffaut, y Scott, 1991: 111). Así sucede, por ejemplo, con meros tesoros instrumentales como el Big Whoop en *Monkey Island 2: LeChuck’s Revenge* (LucasArts, 1991), el constante Fruto del Edén en la saga de *Assassin’s Creed* (Ubisoft, 2007 – actualidad) o el Crisol de *Mass Effect 3* (BioWare, 2012). Y, en los casos más lamentables, con la cosificación de la mujer en una fórmula de pseudo amor redentor, como sucede de manera muy extendida en títulos como *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) o *Super Meat Boy* (Team Meat, 2010)².

¹ No es intención de esta investigación realizar un exhaustivo repaso de los relatos originales presentes en la obra de Balló y Pérez. Por un lado, el texto original ya realiza esta función de manera excelente y, por otro, aquí interesa principalmente concretar qué elementos prefiguran la dimensión macroestructural de los mundos ludoficcionales en relación con la ficción tradicional, por lo que las tipologías de los autores nos sirven de mapa conceptual para alcanzar su detalle geográfico en el medio interactivo.

² El uso de la mujer como justificación ficcional supera con creces este argumento universal. Cabe destacar, no obstante, que la justificación de la búsqueda del tesoro y su identificación femenina nunca responde a constructos del argumento del amor, sino a una mera instrumentalización que, en el mejor de los casos, puede constituirse en “personaje llave” como sucede, por

Los mundos ludoficcionales han mostrado una variedad notable de tesoros en su especificación, desde elementos materiales a aspiraciones personales. En este último caso, el tesoro deviene el proceso de realización personal, la búsqueda del yo interior a medio camino entre la obtención de un bien inmaterial y el proceso edípico de autorreconocimiento, como sucede con la vocación de pirata expresada por Guybrush Threepwood, el disfrute carnal de Larry Laffer, o en las obras corales de descubrimiento personal *Resonance* (Wadjet Eye, 2012) y *Thimbleweed Park* (Terrible Toybox, 2017). De este modo, no es de extrañar que la elección de la tipología del tesoro sí tenga un impacto notable en la forma lúdica final (dimensión microestructural) y no tanto en la configuración del mundo ludoficcional (dimensión macroestructural). Así, los tesoros externos y valiosos fomentan acciones directas y son más propios de videojuegos de acción y aventura, mientras que una progresiva interiorización inmaterial del objeto deseado conlleva una experiencia más introspectiva, más cercana a estrategias vistas ya en las aventuras gráficas, los dramas interactivos y las más recientes *walkings simulators*.

Si el tesoro es el objetivo finalista, el camino que debe recorrerse hasta él estará plagado de complicaciones y problemas. Los videojuegos suelen constituir este viaje y sus etapas en progresivas problemáticas vinculadas a puzzles y enfrentamientos bélicos, desde oposiciones de grandes corporaciones (los Templarios en *Assassin's Creed*, los piratas y los criminales de guerra en *Uncharted*) a personajes antagonistas que encarnan la parte final y climática del videojuego. Del mismo modo que en la

ejemplo, con Elizabeth en *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2013) o con Merche en *Grim Fandango* (LucasArts, 1998).

mitología clásica, el sujeto que alcanza el fin del viaje será tentado y castigado si es el caso, dando lugar a grandes momentos de cierre del medio interactivo como sucede con enemigos como Jacqueline Natla (*Tomb Raider*), Lazarevich (*Uncharted 2*) o Marlowe (*Uncharted 3*).

3.1.2. El mapa y la nave Argos

El tesoro es, por definición, un elemento que merece la pena ser buscado y toda búsqueda conlleva, en menor o mayor medida, la compleja tarea de trazar un mapa.

El mapa es un elemento clave en la historia del videojuego, en particular tras la superación de los límites de la pantalla en los primeros años del medio y con la expansión espacial que amenazaba la orientación del jugador (Cuadrado Alvarado y Planells de la Maza, 2013; Planells de la Maza, 2011). Así, *Monkey Island 2* basa su expansión aventurera de la búsqueda del tesoro en, literalmente, recomponer un mapa caribeño, mientras que títulos como *Super Mario Bros 3* (Nintendo, 1988) determinan la propia realidad física del espacio jugable en base a la apertura de nuevas secciones de mapas.



Figura 2. El mapa incompleto en Monkey Island 2 (LucasArts, 1991)

Del mismo modo, si Jasón va en busca del vellocino de oro con un mapa también es importante destacar la personalidad de su nave, Argos, que dota de nombre a la colectividad que lo acompaña: los Argonautas. En el caso del videojuego, la nave Normandy en *Mass Effect* cumple una función similar como extensión heroica (resulta difícil desligarla del héroe), pero además se le añade la función de espacio de descanso, mejora de personajes e interacción entre ellos y, más adelante, se la dota de estatuto antropológico propio gracias a Eve, la inteligencia artificial.

Otro brillante ejemplo, en este caso asociado a la estrecha relación emocional entre seres vivos, aparece con el vínculo entre Agro y Wander en *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005), un juego que junto a la búsqueda del tesoro nos remite claramente a

otros grandes mitos como el de Sísifo o las aventuras y luchas de Ulises en su retorno al hogar (Pérez-Latorre, 2010: 436–452). En este caso, Agro es el transporte de Wander y participa en algunos combates como un sistema interactivo meramente funcional. No obstante, será en la parte final de la aventura del héroe donde el simple transporte, aquel ser vivo que nos ha acompañado durante todo el viaje y ha sufrido lo mismo que nosotros, se sacrifique para salvar al héroe. Así, Agro supera la simple relación interactiva y mecánica del juego para sublimarse como un ejemplo mítico de la nave que no puede dissociarse del viaje y que se encuentra al lado del héroe como un compañero más.

3.2. El laberinto

La búsqueda del tesoro suele presuponer una libertad de acción y movimiento, una salida del contexto social habitual del héroe para explorar y afrontar los retos de lo desconocido más allá de las fronteras geográficas conocidas. Ahora bien ¿qué sucede cuando el protagonista de los relatos épicos está limitado en su capacidad de acción por un contexto que no le permite escapar? El concepto de laberinto (ya sea como búsqueda de una salida o como en el caso de Teseo y el Minotauro, como recorrido a superar para derrotar a un enemigo) plantea la desorientación del héroe, una problemática que se convierte, a su vez, en el propio reto personal. Así, si Jasón busca el vellocino de oro a través de un camino plagado de retos pero asequible, el protagonista de *El Castillo* de Kafka se encuentra ante un camino confuso e irresoluble que deviene, en este sentido, su principal y única preocupación. Y algo parecido sucede con *El Proceso*, el reverso de *El Castillo*, “que no cuenta el intento del hombre por acceder al poder, sino el intento

del poder para absorber y anular al hombre” (Balló y Pérez, 1997: 262–263).

El primer gran sistema laberíntico del videojuego aparece, como no es de extrañar, en la propia configuración del espacio de juego como nivel a superar. Más allá de consideraciones míticas o narrativas, salir del entramado de pasillos, plataformas y desniveles presupone siempre un juego, un reto para la inteligencia humana. Así, desde primeros juegos arcade como *Pac-Man* (Namco, 1980) hasta los grandes referentes del *first person shooter* como *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992), *Doom* (id Software, 1993) o *Quake* (id Software, 1996) han utilizado este tipo de estructuras de distribución del espacio como el campo de batalla principal en el que el jugador debe desenvolverse, independientemente del carácter mítico del mundo ludoficcional evocado.

Una primera evolución del laberinto ya dentro del propio sentido macroestructural acontece con aquellos juegos en los que el espacio se define como un pulso entre un jugador desempoderado y confundido y una inteligencia superior con mayor capacidad de actuación. Es decir, la puesta en juego de la relación de opresión de un desesperado Joseph K., el protagonista de *El Proceso* que no entiende su situación en el marco ficcional, y un poder superior que no obedece a razones. Juegos como la saga *Portal* (Valve Corporation, 2007-2011) o *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) ejemplifican perfectamente esta situación.

En *Portal* (en particular, en su segunda parte) asistimos a una relación asimétrica entre Chell, la protagonista que realiza un viaje hacia el autoconocimiento a través de un laberíntico laboratorio subterráneo y GLaDOS, la máquina que gestiona el complejo. El laberinto en *Portal* no se limita únicamente a los puzles a través del espacio, sino también al juego mental que GLaDOS, como poder

superior, usa contra Chell. El ser alienado como rata de laboratorio da paso a una extraña relación de amistad basada en la sumisión, para acabar en la compasión materno-filial. Pero, en todo este trayecto, GLaDOS siempre deja clara la distancia y posición entre el individuo y el poder, entre el nivel de lo mortal y limitado y lo tecnológico y divino.

El caso de *The Stanley Parable* también refleja muy bien hasta qué punto el espacio plantea la relación de asimetría. En este juego, Stanley, un simple oficinista del que poco sabemos (es decir, otro protagonista que, como Chell, tiene la mayor parte de rasgos anulados), deambula por las instalaciones de su trabajo bajo la autoridad de un narrador autoconsciente (una suerte de voz extradiegética y heterodiegética, si usamos los tecnicismos narratológicos de Genette (1989)). La ausencia de empoderamiento del protagonista contrasta con el tono de hechos consumados del narrador pero, a diferencia de *Portal*, el laberinto se forma en virtud del acatamiento o enfrentamiento que el protagonista hará ante las categóricas afirmaciones que realiza el narrador sobre lo que Stanley debe o no debe hacer.

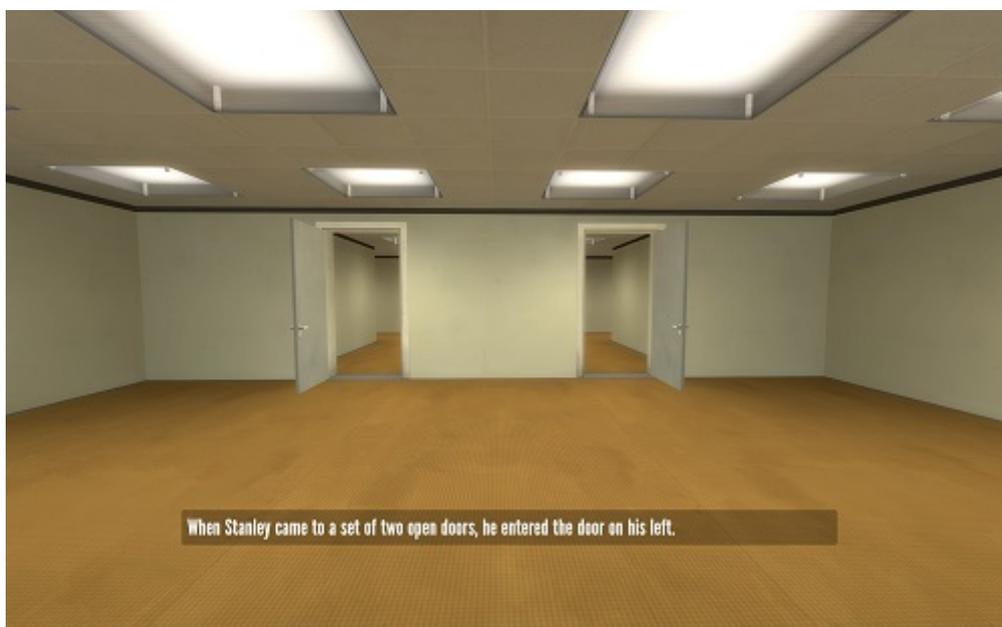


Figura 3. El laberinto asimétrico en *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013)

La segunda gran forma del modelo mítico del laberinto en el videojuego acontece en aquellos títulos en los que el poder rector del laberinto se muestra invisible pero presente, como es el caso del Conde y el modelo burocrático de *El Castillo*. En estos casos, no asistimos tanto a la personificación del poder y a su intento de alienación del individuo como a un estado de poder que permanece en el tiempo y que ignora a todos aquellos que se ven sometidos al mismo. Desde la perspectiva del medio interactivo, el poder como forma de opresión estable es el epicentro de situaciones en las que la ausencia de orden político configura un tenso entramado de relaciones sociales centradas en la supervivencia. Es el caso del laberinto de Rapture en *Bioshock*, de las zonas de cuarentena en *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) o de los supervivientes de un conflicto bélico en *This War of Mine* (11 Bit Studios, 2014). Del mismo modo, títulos como *Inside* (Playdead, 2016) o *Mirror's Edge* (EA Digital Illusions, 2008) plantean poderes invisibles pero

presentes en forma de experimentación científica o de totalitarismo empresarial, respectivamente.

La última forma de laberinto desde la perspectiva del argumento universal es aquella en la que el jugador participa como parte orgánica del poder establecido, alienándolo. Existen varias propuestas en las que el jugador asume la tutela del control social en internet (*Orwell* (Osmotic Studios, 2016)), medios de comunicación (*The Westport Independent* (Double Zero One Zero, 2016), *Headliner* (Unbound Creations, 2017)) o incluso mediante las fuerzas de seguridad (*This Is the Police* (Weappy Studio, 2016), pero posiblemente el título que mejor ha reflejado esta condición es *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013), un juego en el que adoptamos el rol de responsable aduanero (otra vez un personaje desposeído de atributos) de un estado autoritario denominado Arstotzka. Nuestra misión principal opera bajo el mecanicismo burocrático: comprobar documentos y autorizar o denegar el acceso al país. Bajo esta permanente reiteración alienante el juego coloca al jugador en el epicentro de los problemas morales de los transeúntes y en las acciones de EZIC, una organización contraria al poder estatal. Sometido a fuertes presiones económicas y familiares (pueden enfermar o incluso morir si no llevamos suficiente comida en forma de sueldo), el jugador forma parte integral del sistema asumiendo la tensión entre una clara banalización del mal (hay que proteger a nuestros allegados) y las acciones éticas que suelen comportar terribles consecuencias. De este modo, *Papers, Please* transforma el laberinto físico en laberinto ideológico, ético y burocrático.

4. Conclusiones

Los mitos, arquetipos y argumentos universales tienen aún, en el videojuego, un enorme campo en el que desarrollar su potencial. La concepción del mitojuego (Boronat, 2009) pone en primer término el carácter performativo-ritual que determina gran parte del mito original pero, en esta ocasión, con el potencial propio del medio digital lúdico. Junto a esta perspectiva centrada en el jugador como conformador del relato mítico finalista cabe añadir el necesario rol que juegan las estructuras abstractas de los argumentos universales en el prediseño de la dimensión macroestructural de los mundos ludoficcionales. De este modo, el mito se juega y se diseña, se experimenta por el jugador y se inserta en el acervo del videojuego contemporáneo conociendo, respetando y avanzando en las aportaciones tradicionales de otras formas culturales previas como la literatura, el teatro o el cine. En esta doble dimensión, la macroestructura aún tiene mucho recorrido en su investigación académica, tanto para detectar qué argumentos universales operan o están ausentes en los títulos lúdicos actuales como forma de aprendizaje para el diseño de videojuegos. Así, el mito no aparece como un objeto de museo o una mera justificación ficcional para hacer juegos. El mito puede constituir, en realidad, la semilla digital de toda una cultura de creación de juegos que, sin descuidar su dimensión económica, se ocupe de hablar, reflexionar y jugar sobre todo aquello que nos hace realmente seres humanos.

5. Referencias

- Balló, Jordi y Pérez, Xavier (1997). *La Semilla inmortal: los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Anagrama.
- Bettelheim, Bruno (2012). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Crítica.
- Bolter, Jay David y Grusin, Richard (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Michigan: MIT Press.
- Boronat, Manuel Garin (2009). “Mitojuegos. Sobre el héroe y el mito en el imaginario Nintendo”. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad Y Literatura*, 1(7): pp. 94–115.
- Campbell, Joseph (2014). *Los mitos. Su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Kairós.
- Campbell, Joseph (2015). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cuadrado Alvarado, Alfonso y Planells de la Maza, Antonio José (2013). “Jugar el film: cutscenes y la génesis del modelo fílmico interactivo”. *Archivos de La Filmoteca*, (72): pp. 91–103.
- Durand, Gilbert (1982). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid: Taurus.
- Durand, Gilbert (1993). *De la mitocrítica al mitoanálisis*. Barcelona: Anthropos.
- Frenzel, Elisabeth (1976). *Diccionario de argumentos de la literatura universal*. Madrid: Gredos.
- Frenzel, Elisabeth (1980). *Diccionario de motivos de la literatura universal*. Madrid: Gredos.

- Fullerton, Tracy (2014). *Game design workshop : a playcentric approach to creating innovative games*. Boca Ratón: CRC Press.
- Galloway, Alexander (2006). “Gamic action, four moments”. *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*: pp. 1–38.
- Martínez García, María Ángeles y Aguilar, Antonio Gómez (2015). “Videojuego e historia: el resurgir del héroe”. *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico*. Mar de plata: Universidad Nacional de Mar de Plata. pp. 129–142.
- Genette, Gerard (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.
- Gubern, Román (2002). *Las máscaras de la ficción*. Barcelona: Anagrama.
- Hitchcock, Alfred, Truffaut, François y & Scott, Helen (1991). *Hitchcock/Truffaut : edición definitiva*. Madrid: Akal.
- Huhtamo, Erkki (2005). “Slots of Fun, Slots of Trouble An Archaeology of Arcade Gaming”. Ed. Joost Raessens y Jeffrey Goldstein. *Handbook of Computer Games Studies*. Massachusetts: The MIT Press. pp. 3-21.
- Mircea, Elíade (1998). *Lo sagrado y lo profano*. Barcelona: Paidós.
- Mircea, Elíade (1999). *Mito y realidad*. Barcelona: Kairós.
- Mircea, Elíade (2000). *Aspectos del mito*. Barcelona: Paidós.
- Pérez-Latorre, Óliver (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Tesis doctoral. Universidad Pompeu Fabra.

- Pérez, Héctor (2013). *Cine y mitología: de las religiones a los argumentos universales*. Berna: Peter Lang Publishing.
- Planells de la Maza, Antonio José (2011). Usos sociales y analogías estéticas: El cine primitivo y el nacimiento de los videojuegos. *Telos: Cuadernos de Comunicación E Innovación*, (88): pp. 46–57.
- Planells de la Maza, Antonio José (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra.
- Polti, George (2000). *Las 36 situaciones dramáticas*. Madrid: La Avispa.
- Rank, Otto (1991). *El mito del nacimiento del héroe*. Barcelona: Paidós.
- Snyder, Blake (2013). *¡Salva al gato!* Barcelona: Alba Editorial.

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vo7n1mayo2018/semilla>

{CARAC TERES}

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital es una publicación académica independiente **en torno a las Humanidades Digitales** con un reconocido consejo editorial, especialistas internacionales en múltiples disciplinas como consejo científico y un sistema de selección de artículos de doble ciego basado en informes de revisores externos de contrastada trayectoria académica y profesional. **El próximo número (vol. 7 n. 2, noviembre 2018) está abierto a la recepción de colaboraciones.**

Los temas generales de la revista comprenden las disciplinas de Humanidades y Ciencias Sociales en su mediación con la tecnología y con las Humanidades Digitales. **La revista está abierta a recibir contribuciones misceláneas dentro de todos los temas de interés para la publicación.**

La revista está abierta a la recepción de artículos todo el año, pero hace especial hincapié en los tiempos máximos para garantizar la publicación en el número más próximo. Puede consultar las normas de publicación y la hoja de estilo a través de la sección específica de la web <<http://revistacaracteres.net/normativa/>>. Para saber más sobre nuestros objetivos, puede leer nuestra declaración de intenciones. **La recepción de artículos para el siguiente número se cerrará el 30 de septiembre de 2018** (las colaboraciones recibidas con posterioridad a esa fecha podrían pasar a un número posterior). Los artículos deberán cumplir con las normas de publicación y la hoja de estilo. Se enviarán por correo electrónico a articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres se edita en España bajo el ISSN 2254-4496 y está recogida en bases de datos, catálogos e índices nacionales e internacionales como **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier o DOAJ. Puede consultar esta información en la sección correspondiente de la web <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

Le agradecemos la posible difusión que pueda aportar a la revista informando sobre su disponibilidad y periodo de recepción de colaboraciones a quienes crea que les puede interesar.

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital is an independent **journal on Digital Humanities** with a renowned editorial board, international specialists in a range of disciplines as scientific committee, and a double blind system of article selection based on reports by external reviewers of a reliable academic and professional career. **The next issue (vol. 7 n. 2, November 2018) is now open to the submission of contributions.**

The general topics of the journal include the disciplines of Humanities and Social Sciences in its mediation with the technology and the Digital Humanities. **The journal is now open to the submission of miscellaneous contributions** within all the relevant topics for this publication.

While the journal welcomes submissions throughout the year, it places special emphasis on the advertised deadlines in order to guarantee publication in the latest issue. Both the publication guidelines and the style sheet can be found in a specific section of our webpage <<http://revistacaracteres.net/normativa/>> . To know more about our objectives, the declaration of principles of the journal can be consulted. **The deadline for the reception of papers is September 30th, 2018** (contributions submitted at a later date may be published in the next issue). Articles should adhere to the publication guidelines and the style sheet, and should be sent by email to articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres is published in Spain (ISSN: 2254-4496) and it appears in national and international catalogues, indexing organizations and databases, such as **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier or DOAJ. More information is available in the website <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

We appreciate the publicity you may give to the journal reporting the availability and the call for papers to those who may be interested.



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital



<http://revistacaracteres.net>

Mayo de 2018. Volumen 7 número 1

<http://revistacaracteres.net/revista/vol7n1mayo2018>

Contenidos adicionales

Campo conceptual de la revista Caracteres

<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

Síguenos en

Twitter

http://twitter.com/caracteres_net

Facebook

<http://www.facebook.com/RevistaCaracteres>